

Programska pravila za razvojne programere (na snazi od 1. listopada 2020.)

Izgradimo zajedno najpouzdaniji izvor aplikacija i igara na svijetu

Vaša je inovacija pokretač našeg zajedničkog uspjeha, ali sa sobom nosi i odgovornost. Ova Programska pravila za razvojne programere, zajedno s [Ugovorom o distribuciji za razvojne programere](#), omogućuju nam da zajedno putem Google Playa nastavimo pružati najinovativnije i najpouzdanije aplikacije na svijetu za više od milijardu ljudi. Pozivamo vas da u nastavku istražite naša pravila.

Ograničeni sadržaj

Ljudi iz cijelog svijeta svakodnevno pristupaju aplikacijama i igrama na Google Playu. Prije nego što pošaljete aplikaciju, razmislite je li primjerena za Google Play i je li u skladu s lokalnim zakonima.

Ugrožavanje djece

Aplikacije koje uključuju sadržaj koji seksualizira maloljetnike odmah će se ukloniti iz Trgovine, što između ostalog uključuje aplikacije koje promiču pedofiliju ili neprimjerenu interakciju ciljanu na maloljetnike (npr. dodirivanje ili maženje).

Uz to, nisu dopuštene ni aplikacije koje se sviđaju djeci, no sadrže teme za odrasle, između ostalog aplikacije u kojima se prikazuju pretjerano nasilje, krv i krvarenje te aplikacije u kojima se prikazuju štetne i opasne aktivnosti ili kojima se takve aktivnosti potiču. Također ne dopuštamo aplikacije kojima se promiče negativna percepcija vlastitog tijela ili negativna slika o sebi, uključujući aplikacije u kojima se u svrhu zabave prikazuju estetske operacije, mršavljenje i druge kozmetičke korekcije fizičkog izgleda osobe.

Ako doznamo za sadržaj sa slikama seksualnog zlostavljanja djece, prijavit ćemo ga odgovarajućim tijelima vlasti i izbrisati Google račune onih koji su uključeni u distribuciju.

Neprikladan sadržaj

Kako bismo osigurali da Google Play i dalje bude sigurna i uljudna platforma, uspostavili smo standarde koji definiraju i zabranjuju sadržaj koji je štetan ili neprikladan za naše korisnike.

Seksualni sadržaj i vulgaran jezik

Ne dopuštamo aplikacije koje sadrže ili kojima se promiče seksualni sadržaj ili vulgaran jezik, uključujući pornografiju ili bilo koji sadržaj ili usluge namijenjene pružanju seksualnog zadovoljstva. Sadržaj koji obuhvaća golotinju može biti dopušten ako je njegova primarna svrha obrazovna, dokumentarna, znanstvena ili umjetnička i nije bezrazložna.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Prikazi seksualne golotinje ili seksualno sugestivnih poza u kojima je subjekt gol, zamućen ili minimalno odjeven i/ili prikazi u kojima odjeća ne bi bila prihvatljiva u odgovarajućem javnom kontekstu.
- Prikazi, animacije ili ilustracije seksualnih činova ili seksualno sugestivnih poza, ili seksualni prikazi dijelova tijela.
- Sadržaj koji prikazuje seksualna pomagala, seksualne vodiče, nezakonite seksualne teme i fetiše ili koji funkcionalno služi kao navedeno.
- Sadržaj koji je lascivan ili vulgaran, između ostalog sadržaj koji u unosu u trgovini ili u aplikaciji može sadržavati vulgaran jezik, uvrede, eksplicitan tekst, seksualne ključne riječi ili ključne riječi namijenjene odraslima.
- Sadržaj koji prikazuje, opisuje ili potiče zoofiliju.
- Aplikacije koje promiču seksualnu zabavu, usluge eskorta ili druge usluge koje se mogu tumačiti kao pružanje seksualnih usluga u zamjenu za naknadu.
- Aplikacije kojima se osobe ponižavaju ili objektiviziraju.

Govor mržnje

Ne dopuštamo aplikacije koje promiču nasilje ili potiču mržnju protiv pojedinaca ili skupina na temelju njihovog rasnog ili etničkog porijekla, vjere, invaliditeta, dobi, nacionalnosti, veteranskog statusa, seksualne orijentacije, spola, rodnog identiteta ili bilo koje druge karakteristike koja se povezuje sa sustavnom diskriminacijom ili marginalizacijom.

Aplikacije koje sadrže obrazovni, dokumentarni, znanstveni ili umjetnički sadržaj povezan s nacistima mogu biti blokirane u određenim zemljama, u skladu s lokalnim zakonima i propisima.

Evo primjera uobičajenih kršenja:

- Sadržaj ili govor kojim se tvrdi da je zaštićena skupina nečovječna, inferiorna ili vrijedna mržnje.
- Aplikacije koje sadrže uvrede temeljene na mržnji, stereotipe ili teorije o negativnim karakteristikama koje posjeduje određena zaštićena skupina (npr. da su zlonamjerni, pokvareni, zli itd.) ili koje eksplicitno ili implicitno tvrde da ta skupina predstavlja prijetnju.
- Sadržaj ili govor koji pokušava potaknuti druge na vjerovanje kako se ljudi trebaju mrziti ili diskriminirati jer su članovi određene zaštićene skupine.
- Sadržaj koji promiče simbole mržnje, poput zastava, simbola, oznaka, pribora ili ponašanja povezanih s grupama koje promiču mržnju.

Nasilje

Ne dopuštamo aplikacije koje prikazuju ili potiču bezrazložno nasilje ili druge opasne aktivnosti. Aplikacije koje prikazuju fiktivno nasilje u kontekstu igre, kao što su crtani filmovi, lov ili ribolov, uglavnom su dopuštene.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Zorni prikazi ili opisi realističnog nasilja ili prijetnji nasiljem prema osobama ili životinjama.
- Aplikacije koje promiču samoozljeđivanje, samoubojstvo, zlostavljanje, uznemiravanje, poremećaje hranjenja, igre gušenja ili druge aktivnosti pri kojima može doći do teških ozljeda ili smrti.

Teroristički sadržaj

Terorističkim organizacijama ne dopuštamo objavljivanje aplikacija na Google Playu ni u koju svrhu, uključujući regrutiranje.

Ne dopuštamo aplikacije sa sadržajem koji je povezan s terorizmom kao što je sadržaj koji promiče terorističko djelovanje, potiče nasilje ili slavi terorističke napade. U slučaju objavljivanja sadržaja povezanog s terorizmom u edukativnom, dokumentarnom, znanstvenom ili umjetničkom kontekstu pazite da navedete dovoljno informacija da korisnici shvate kontekst.

Osjetljivi događaji

Ne dopuštamo aplikacije kojima nedostaje razumna količina osjetljivosti prema prirodnim katastrofama, grozotama, sukobima, smrti ili drugim tragičnim događajima ili koje iz njih izvlače materijalnu korist. Aplikacije sa sadržajem povezanim s osjetljivim događajem općenito su dopuštene ako taj sadržaj ima obrazovnu, dokumentarnu, znanstvenu ili umjetničku vrijednost ili ako se njime korisnike namjerava upozoriti na osjetljivi događaj ili podići svijest o njemu.

Evo primjera uobičajenih kršenja:

- nedostatak osjetljivosti u vezi sa smrću stvarne osobe ili grupe ljudi zbog samoubojstva, predoziranja, prirodnih uzroka itd.
- poricanje tragičnog događaja
- sumnja na zaradu od tragičnog događaja bez vidljive koristi za žrtve.

Zlostavljanje i uznemiravanje

Ne dopuštamo aplikacije koje sadrže ili potiču prijetnje, uznemiravanje ili zlostavljanje.

Evo primjera uobičajenih kršenja:

- zlostavljanje žrtava međunarodnih ili vjerskih sukoba
- sadržaj kojemu je cilj iskoristiti druge, što podrazumijeva iznudu, ucjenu itd.
- objavljivanje sadržaja u svrhu javnog poniženja druge osobe
- uznemiravanje žrtava tragičnog događaja ili njihovih prijatelja i obitelji.

Opasni proizvodi

Ne dopuštamo aplikacije koje omogućuju prodaju eksploziva, vatrenog oružja, streljiva ili određenih dodataka za vatreno oružje.

- Ograničeni dodaci uključuju one pomoću kojih vatreno oružje može simulirati automatsku paljbu ili koji služe za preinaku vatrenog oružja u automatsko vatreno oružje (na primjer "bump stock" uređaji, gatling okidači, mehanizmi za uklanjanje blokade automatskog okidanja, oprema za preinaku) i spremnike ili okvire s više od 30 komada streljiva.

Ne dopuštamo aplikacije koje pružaju upute o proizvodnji eksploziva, vatrenog oružja, streljiva, ograničenih dodataka za vatreno oružje ili drugog oružja. To uključuje i upute o preinaci vatrenog oružja u automatsko oružje ili oružje koje simulira automatsku paljbu.

Marihuana

Ne dopuštamo aplikacije koje omogućuju prodaju marihuane ili proizvoda od marihuane bez obzira na njezin zakonski status.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Dopuštanje korisnicima naručivanja marihuane putem značajke košarice u aplikaciji.
- Pomaganje korisnicima u organiziranju dostave ili preuzimanja marihuane.
- Omogućavanje prodaje proizvoda koji sadrže THC (tetrahidrokanabinol), uključujući proizvode kao što su CBD ulja koja sadrže THC.

Duhan i alkohol

Ne dopuštamo aplikacije koje omogućuju prodaju duhana (uključujući e-cigarete i vape olovke) ili koje potiču nezakonitu ili neprikladnu upotrebu alkohola ili duhana.

Evo primjera uobičajenih kršenja:

- Prikazivanje ili poticanje konzumacije ili prodaje alkohola ili duhana maloljetnicima.
- Impliciranje da konzumacija duhana može poboljšati socijalni, seksualni, profesionalni, intelektualni ili atletski položaj.
- Prikazivanje prekomjerne konzumacije alkohola u pozitivnom svjetlu, uključujući pozitivan prikaz prekomjerne konzumacije alkohola, pijančevanja ili natjecanja u ispijanju alkohola.

Financijske usluge

Ne dopuštamo aplikacije koje korisnike izlažu obmanjujućim ili štetnim financijskim proizvodima i uslugama.

Za potrebe ovih pravila, financijskim proizvodima i uslugama smatramo one koji se odnose na ulaganje novca i kriptovaluta ili njihovo upravljanje, uključujući prilagođene savjete.

Ako vaša aplikacija sadrži ili promiče financijske proizvode i usluge, morate se pridržavati državnih i lokalnih propisa za sve regije ili zemlje koje vaša aplikacija cilja, primjerice uključite određene otkrivajuće objave u skladu s lokalnim zakonom.

Binarne opcije

Ne dopuštamo aplikacije koje korisnicima pružaju mogućnost trgovanja binarnim opcijama.

Kriptovalute

Ne dopuštamo aplikacije za rudarenje kriptovaluta na uređajima. Dopuštamo aplikacije kojima se daljinski upravlja rudarenjem kriptovaluta.

Osobni krediti

Osobne kredite definiramo kao jednokratnu posudbu novca pojedinca, organizacije ili entiteta pojedinačnom korisniku, a koja nije u svrhu financiranja kupnje materijalne imovine ili obrazovanja. Korisnicima osobnih kredita morate pružiti informacije o kvaliteti, značajkama, naknadama, rasporedu otplate, rizicima i prednostima proizvoda u vezi s kreditima kako bi donosili informirane odluke o tome žele li podići kredit.

- Primjeri: osobni krediti, krediti garantirani isplatom plaće, zajmovi između pojedinaca, zajmovi uz davanje vlasništva pod jamstvo.
- Nije uključeno: hipoteke, krediti za automobile, studentski krediti, nenamjenske kreditne linije (kao što su kreditne kartice, osobne kreditne linije).

Aplikacije koje nude osobne kredite, između ostalog aplikacije koje izravno nude zajmove, aplikacije za stvaranje potencijalnih korisnika i za povezivanje potrošača sa zajmodavcima trećih strana moraju otkriti sljedeće informacije u metapodacima aplikacije:

- Najkraći i najdulji rok za otplatu.
- Najviša godišnja kamatna stopa (GKS), koja obično uključuje kamatnu stopu i naknade te ostale troškove godinu dana ili druga slična stopa koja se izračunava u skladu s lokalnim zakonom.
- Reprezentativni primjer ukupne cijene zajma, uključujući sve primjenjive naknade.
- Pravila o privatnosti koja sveobuhvatno otkrivaju pristup osobnim i osjetljivim korisničkim podacima te njihovo prikupljanje, upotrebu i dijeljenje.

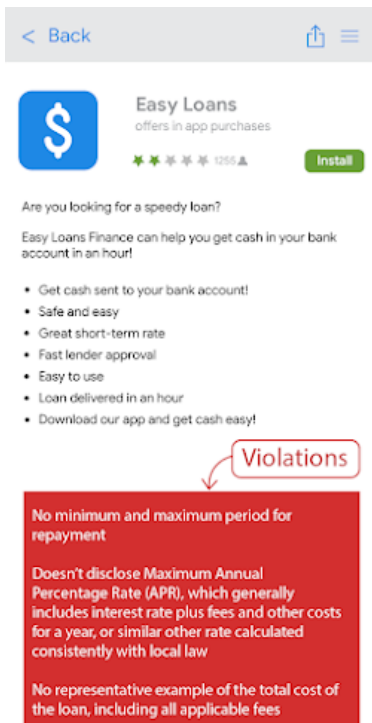
Ne dopuštamo aplikacije koje promiču osobne kredite kod kojih je potrebna otplata cijelog iznosa u roku od 60 dana ili manje od datuma izdavanja kredita (njih nazivamo "kratkoročni osobni krediti").

Kreditni s visokom godišnjom kamatnom stopom

U Sjedinjenim Državama ne dopuštamo aplikacije za osobne kredite ako je godišnja kamatna stopa (GKS) 36% ili više. Aplikacije za osobne kredite u Sjedinjenim Državama moraju prikazivati najviši GKS, koji se izračunava u skladu sa [Zakonom o informiranom kreditiranju \(Truth in Lending Act ili TILA\)](#).

Ova pravila primjenjuju se na aplikacije koje izravno nude zajmove, aplikacije za stvaranje potencijalnih korisnika i za povezivanje potrošača sa zajmodavcima trećih strana.

Evo primjera uobičajenih kršenja:



Kockanje, igre i natječaji za pravi novac

Dopuštamo aplikacije za kockanje za pravi novac, oglase povezane s kockanjem za pravi novac i aplikacije za dnevni fantasy sport koje ispunjavaju određene uvjete.

Aplikacije za kockanje

(Trenutačno dopušteno samo u Ujedinjenom Kraljevstvu, Irskoj i Francuskoj)

Za sve druge lokacije ne dopuštamo aplikacije sa sadržajem ili uslugama kojima se omogućuje online kockanje.

Sadržaj i usluge koji omogućuju online kockanje dopuštamo ako ispunjavaju sljedeće zahtjeve:

- Razvojni programer mora uspješno [dovršiti postupak prijave](#) kako bi distribuirao aplikaciju na Playu.
- Aplikacija mora biti u skladu sa svim primjenjivim zakonima i standardima djelatnosti za svaku zemlju u kojoj se distribuira.
- Razvojni programer mora imati važeću licencu za kockanje za svaku zemlju u kojoj se aplikacija distribuira.
- Aplikacija mora spriječiti kockanje maloljetnih korisnika u aplikaciji.
- Aplikacija mora spriječiti upotrebu iz zemalja koje nisu pokrivene licencom za kockanje koju je priložio razvojni programer.

- Aplikacija se NE SMIJE moći kupiti na Google Playu kao aplikacija koja se plaća niti smije upotrebljavati naplatu putem Google Playa iz aplikacije.
- Preuzimanje i instaliranje aplikacije iz Trgovine mora biti besplatno.
- Aplikacija mora biti ocijenjena kao AO (samo za odrasle) ili ekvivalentnom ocjenom IARC-a.
- Aplikacija i njezin unos moraju jasno prikazivati informacije o odgovornom kockanju.

Ostale aplikacije za igre, natječeaje i turnire za pravi novac

Ne dopuštamo sadržaj ili usluge koji korisnicima omogućuju ili olakšavaju klađenje, stavljanje uloga ili sudjelovanje pomoću pravog novca (uključujući stavke u aplikaciji kupljene novcem) radi dobivanja nagrade od stvarne novčane vrijednosti. To između ostalog uključuje online kockarnice, sportsko klađenje, lutrije koje ne ispunjavaju prethodno navedene uvjete za aplikacije za kockanje i igre koje nude nagrade u gotovini ili drugu stvarnu vrijednost.

Evo primjera kršenja:

- Igre koje prihvaćaju novac u zamjenu za priliku za osvajanje fizičke ili novčane nagrade.
- Igre s bodovima za "vjernost" (npr. za angažman ili aktivnost) koji se 1) prikupljaju ili ubrzavaju kupnjama pravim novcem i koje 2) se može zamijeniti za artikle ili nagrade koji imaju stvarnu novčanu vrijednost.
- Aplikacije koje, kako bi se ispunili uvjeti ili ubrzalo ispunjavanje uvjeta za fizičke ili novčane nagrade, prihvaćaju oklade u sklopu kockanja, valute unutar aplikacija nužne za sudjelovanje, dobitke ili uplate, ili aplikacije koje navedenim upravljaju za iste svrhe.
- Aplikacije koje sadrže "poziv na radnju" za klađenje, stavljanje uloga ili sudjelovanje, koristeći se pritom pravim novcem, u igrama, natječajima ili turnirima za pravi novac, poput aplikacija s navigacijskim elementima (stavkama izbornika, karticama, gumbima itd.) koji sadrže poruke poput "PRIJAVITE SE!" ili "NATJEČITE SE!", a svrha im je pozvati korisnike na sudjelovanje u turnirima u kojima mogu osvojiti novčane nagrade.

Oglasi za kockanje ili za igre, natječeaje i turnire za pravi novac u aplikacijama koje se distribuiraju na Playu

Dopuštamo aplikacije koje oglašavaju kockanje ili igre, natječeaje i turnire za pravi novac ako ispunjavaju sljedeće uvjete:

- aplikacija i oglas (uključujući oglašivače) moraju biti u skladu sa svim primjenjivim zakonima i standardima djelatnosti za svaku lokaciju na kojoj se oglas za kockanje prikazuje
- oglas mora zadovoljavati lokalne zahtjeve za licenciranje za sve promovirane proizvode i usluge povezane s kockanjem
- aplikacija ne smije prikazivati oglase za kockanje osobama za koje se zna da su mlađe od 18 godina
- aplikacija ne smije biti registrirana za program Aplikacije za obitelj
- aplikacija ne smije ciljati osobe mlađe od 18 godina
- ako se oglašava aplikacija za kockanje (kako je prethodno definirana), oglas mora jasno prikazivati informacije o odgovornom kockanju na odredišnoj stranici, u unosu za oglašenu aplikaciju ili u aplikaciji-
- aplikacija ne smije pružati simulirani sadržaj u vezi s kockanjem (npr. kockarske aplikacije na društvenim mrežama, aplikacije s virtualnim automatima za kockanje)
- aplikacija ne smije pružati funkciju podrške za kockanje ili za igre, lutrije ili turnire za pravi novac (npr. funkciju koja pomaže pri klađenju, isplatama, praćenju sportskih rezultata ili vjerojatnosti u sportskom klađenju, ili pri upravljanju sredstvima za sudjelovanje)
- ne smijete imati vlasnički udio u uslugama kockanja ili uslugama za igre, lutrije ili turnire za pravi novac koje se oglašavaju unutar aplikacije
- sadržaj aplikacije ne smije promovirati usluge kockanja ili usluge za igre, lutrije ili turnire za pravi novac, niti smije usmjeravati korisnike na njih.

Oglase za kockanje za pravi novac ili za igre, lutrije ili natječeaje za pravi novac mogu sadržavati samo aplikacije za kockanje (kako su prethodno definirane) ili aplikacije koje ispunjavaju sve navedene zahtjeve za oglase za kockanje.

Evo nekoliko primjera kršenja:

- Aplikacija koja je osmišljena za maloljetne korisnike i prikazuje oglas koji promiče usluge kockanja.
- Igra koja simulira kockanje i promiče kockanje za pravi novac ili upućuje korisnike na kockanje za pravi novac.
- Aplikacija namjenski napravljena za praćenje vjerojatnosti u sportskom klađenju koja sadrži integrirane oglase za kockanje s vezom na stranicu za sportsko klađenje.
- Aplikacija za vijesti koja prikazuje oglase za uslugu kockanja koja je u vlasništvu razvojnog programera aplikacije ili kojom on upravlja.
- Aplikacije koje sadrže oglase za kockanje koji krše naša pravila o [obmanjujućim oglasima](#), kao što su oglasi koji se korisnicima prikazuju kao gumbi, ikone ili drugi interaktivni elementi u aplikaciji.

Aplikacije za dnevne fantasy sportove (DFS)

Aplikacije za dnevne fantasy sportove (DFS), kako su definirane primjenjivim lokalnim zakonima, dopuštamo samo ako zadovoljavaju sljedeće zahtjeve:

- Aplikacija se 1) distribuira samo u SAD-u ili 2) ispunjava uvjete u skladu s prethodno navedenim zahtjevima za aplikacije za kockanje.
- Razvojni programer mora uspješno dovršiti postupak [prijave za DFS](#) te prijava mora biti prihvaćena kako bi aplikacija bila distribuirana na Playu.
- Aplikacija mora biti u skladu sa svim primjenjivim zakonima i standardima djelatnosti za zemlje u kojima se distribuira.
- Aplikacija mora spriječiti kladjenje ili izvršavanje novčanih transakcija maloljetnim korisnicima u aplikaciji.
- Aplikacija se NE SMIJE moći kupiti na Google Playu kao aplikacija koja se plaća niti smije upotrebljavati naplatu putem Google Playa iz aplikacije.
- Preuzimanje i instaliranje aplikacije iz Trgovine mora biti besplatno.
- Aplikacija mora biti ocijenjena kao AO (samo za odrasle) ili ekvivalentnom ocjenom IARC-a.
- Aplikacija i njezin unos moraju jasno prikazivati informacije o odgovornom kockanju.

Ako se distribuira u SAD-u, primjenjuju se sljedeći dodatni zahtjevi:

- Aplikacija mora biti u skladu sa svim primjenjivim zakonima i standardima djelatnosti za svaku saveznu državu ili teritorij SAD-a u kojem se distribuira.
- Razvojni programer mora imati važeću licencu za svaku saveznu državu ili teritorij SAD-a u kojem je potrebna licenca za aplikacije za dnevni fantasy sport.
- Aplikacija mora spriječiti upotrebu iz saveznih država ili teritorija SAD-a za koje razvojni programer nema potrebnu licencu za aplikacije za dnevni fantasy sport.
- Aplikacija mora spriječiti upotrebu iz saveznih država ili teritorija SAD-a u kojima aplikacije za dnevne fantasy sportove nisu zakonite.

Nezakonite aktivnosti

Ne dopuštamo aplikacije koje omogućuju ili promiču nezakonite aktivnosti.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Omogućavanje prodaje ili kupnje opojnih droga ili lijekova na recept bez odgovarajućeg recepta.
- Prikazivanje konzumacije droge, alkohola ili duhana maloljetnicima, poticanje maloljetnika na konzumaciju droge, alkohola ili duhana ili njihova prodaja maloljetnicima.
- Upute za uzgoj ili proizvodnju opojnih droga.

Sadržaj koji su izradili korisnici

Sadržaj koji su izradili korisnici (UGC) predstavlja sadržaj koji korisnici prilažu aplikaciji i koji je vidljiv najmanje nekoj podskupini korisnika aplikacije ili mu oni mogu pristupiti.

Aplikacije koje uključuju ili prikazuju sadržaj koji su izradili korisnici moraju:

- zatražiti od korisnika da prije izrade ili prijenosa sadržaja koji izrađuju korisnici prihvate uvjete upotrebe usluge i/ili korisnička pravila aplikacije;
- definirati nepoželjan sadržaj i ponašanja (na način koji je u skladu s Programskim pravilima za razvojne programere Playa) te u uvjetima upotrebe usluge ili korisničkim pravilima aplikacije navesti da su zabranjeni;
- provoditi robusno, učinkovito i stalno moderiranje sadržaja koji izrađuju korisnici u mjeri koja je razumna i usklađena s vrstom ili vrstama sadržaja koji izrađuju korisnici hostiranog putem aplikacije;
 - u slučaju aplikacija za strujanje uživo nepoželjan se sadržaj koji izrađuju korisnici mora ukloniti u gotovo stvarnom vremenu, odnosno razumno najkraćem mogućem roku;
 - u slučaju aplikacija proširene stvarnosti (AR), moderiranje sadržaja koji izrađuju korisnici (uključujući sustav izvješćivanja unutar aplikacije) mora uzeti u obzir nepoželjni AR sadržaj koji izrađuju korisnici (npr. seksualno eksplicitna AR slika) i osjetljive lokacije za sidrenje AR sadržaja (npr. AR sadržaj usidren u ograničeno područje, kao što je vojna baza ili privatno vlasništvo na kojem AR sidrenje može uzrokovati probleme vlasniku objekta);
- unutar aplikacije pružiti sustav prilagođen korisnicima koji služi za prijavljivanje nepoželjnog sadržaja koji izrađuju korisnici i za poduzimanje odgovarajućih mjera protiv tog sadržaja kada je to primjereno;
- ukloniti ili blokirati zlonamjerne korisnike koji krše uvjete upotrebe usluge i/ili korisnička pravila aplikacije;
- pružiti zaštitne mjere kako bi se spriječilo unovčavanje putem aplikacije od poticanja nepoželjnog ponašanja korisnika.

Aplikacije čija je prvenstvena svrha prikazivanje nepoželjnog sadržaja koji izrađuju korisnici uklonit će se s Google Playa. Slično tome, s Google Playa uklonit ćemo i one aplikacije kojima hostiranje nepoželjnog sadržaja nije bila prvenstvena

svrha, ali se sada koriste u takve svrhe, kao i one aplikacije koje su među korisnicima stekle reputaciju mjesta na kojem je takav sadržaj uvelike dostupan.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Promicanje seksualno eksplicitnog sadržaja koji su izradili korisnici, uključujući implementaciju ili dopuštanje značajki koje se plaćaju koje načelno potiču dijeljenje nepoželjnog sadržaja.
- Aplikacije sa sadržajem koji su izradili korisnici koje nisu dovoljno zaštićene od prijetnji, uznemiravanja ili zlostavljanja, posebice prema maloljetnicima.
- Postovi, komentari ili fotografije u aplikaciji čija je osnovna namjena uznemiravanje ili izdvajanje druge osobe radi zlostavljanja, zlonamjernog napada ili ismijavanja.
- Aplikacije koje dosljedno ne odgovaraju na pritužbe korisnika o nepoželjnom sadržaju.

Neodobrene tvari

Google Play ne dopušta aplikacije koje promiču ili prodaju zabranjene tvari, bez obzira na tvrdnje o legalnosti. Primjeri:

- svi pripravci na ovom nepotpunom popisu [zabranjenih farmaceutskih pripravaka i dodataka](#)
- proizvodi koji sadrže efedru
- proizvodi koji sadrže ljudski korionski gonadotropin (hCG) povezan s gubitkom/kontrolom težine ili kada se promoviraju zajedno s anaboličkim steroidima
- biljni i prehrambeni dodaci s aktivnim farmaceutskim ili opasnim sastojcima
- lažne ili obmanjujuće tvrdnje o zdravlju, uključujući tvrdnje koje sugeriraju da je proizvod jednako učinkovit kao lijekovi na recept ili kontrolirane tvari
- proizvodi koji nemaju odobrenje državne ustanove, a oglašavaju se na način koji sugerira da su sigurni ili učinkoviti za upotrebu u sprječavanju ili liječenju određenog oboljenja ili stanja ili pak terapiji za njih
- proizvodi koji su bili predmet bilo kojeg naloga ili upozorenja državnog ili zakonodavnog tijela
- proizvodi s nazivima koji su zbunjujuće slični neodobrenom farmaceutskom pripravku ili dodatku ili kontroliranoj tvari

Dodatne informacije o neodobrenim ili obmanjujućim farmaceutskim pripravcima i dodacima koje nadziremo potražite na web-lokaciji www.legitscript.com.

Intelektualno vlasništvo

Razvojni programeri koji kopiraju tuđi rad ili ga upotrebljavaju bez potrebnog dopuštenja mogu nanijeti štetu vlasniku tog djela. Nemojte se koristiti tuđim radom na nepošten način.

Intelektualno vlasništvo

Ne dopuštamo aplikacije ni račune razvojnih programera koji krše tuđa prava intelektualnog vlasništva (uključujući zaštitni znak, autorsko pravo, patent, poslovnu tajnu i druga vlasnička prava). Ne dopuštamo ni aplikacije koje potiču ili navode na kršenje prava intelektualnog vlasništva.

Odgovorit ćemo na sve jasne obavijesti o navodnom kršenju autorskih prava. Da biste saznali više ili podnijeli zahtjev na temelju Zakona o autorskim pravima u digitalnom tisućljeću (DMCA), proučite naše [postupke u vezi s autorskim pravima](#).

Da biste poslali žalbu u vezi s prodajom ili promicanjem prodaje krivotvorene robe putem aplikacije, pošaljite [obavijest o krivotvorini](#).

Ako ste vlasnik zaštitnog znaka i smatrate da na Google Playu postoji aplikacija koja krši vaša prava zaštitnog znaka, preporučujemo da sve nedoumice riješite izravno s razvojnim programerom. Ako ne uspijete pronaći rješenje s razvojnim programerom, pošaljite žalbu zbog povrede zaštitnog znaka putem ovog [obrasca](#).

Ako imate pisanu dokumentaciju koja dokazuje da imate dopuštenje za upotrebu intelektualnog vlasništva treće strane u svojoj aplikaciji ili unosu u trgovini (na primjer naziva robnih marki, logotipa i grafičkih materijala), [obratite se timu Google Playa](#) prije nego što pošaljete aplikaciju kako je ne bismo odbili zbog kršenja pravila o intelektualnom vlasništvu.

Neovlaštena upotreba sadržaja zaštićenog autorskim pravima

Ne dopuštamo aplikacije koje krše autorska prava. Mijenjanje sadržaja zaštićenog autorskim pravima i dalje može rezultirati kršenjem. Razvojni programeri možda će morati dokazati svoje pravo na upotrebu tog zaštićenog sadržaja.

Budite oprezni pri upotrebi sadržaja zaštićenog autorskim pravima za pokazivanje funkcija svoje aplikacije. Izrada originalnog sadržaja općenito je najsigurniji pristup.

Evo nekoliko primjera sadržaja zaštićenog autorskim pravima koji se često koristi bez dopuštenja ili pravno valjanog razloga:

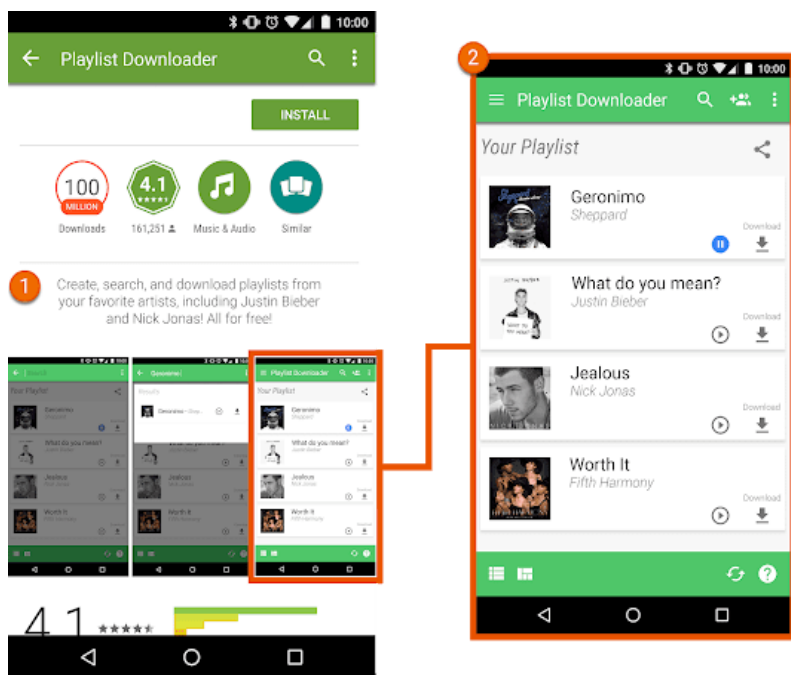
- Slike omota glazbenih albuma, videoigara i knjiga.
- Marketinške slike iz filmova, televizijskih emisija ili videoigara.
- Plakati ili slike iz stripova, crtića, filmova, glazbenih videozapisa ili televizijskih emisija.
- Logotipi studentskih i profesionalnih sportskih timova.
- Fotografije preuzete s računala neke javne osobe na društvenim medijima.
- Profesionalne slike javnih osoba.
- Reprodukcije ili crteži koje su izradili obožavatelji ("fan art") koji se ne mogu razlikovati od izvornog djela zaštićenog autorskim pravima.
- Aplikacije sa zvučnim podlogama koje reproduciraju audioisječke iz sadržaja zaštićenog autorskim pravima.
- Cijele reprodukcije ili prijevodi knjiga koje nisu u javnoj domeni.

Poticanje na kršenje autorskih prava

Ne dopuštamo aplikacije koje potiču ili navode na kršenje autorskih prava. Prije objavljivanja provjerite potiče li možda vaša aplikacija kršenje autorskih prava i prema potrebi potražite pravni savjet.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Aplikacije za strujanje koje korisnicima omogućuju preuzimanje lokalne kopije sadržaja zaštićenog autorskim pravima bez dopuštenja.
- Aplikacije koje potiču korisnike na streaming i preuzimanje djela zaštićenih autorskim pravima, uključujući glazbu i videozapise, suprotno primjenjivom zakonu o autorskim pravima:



- ① Opis u unosu te aplikacije potiče korisnike na neovlašteno preuzimanje sadržaja zaštićenog autorskim pravima.
- ② Snimka zaslona u unosu aplikacije potiče korisnike na neovlašteno preuzimanje sadržaja zaštićenog autorskim pravima.

Kršenje prava u vezi sa zaštitnim znakom

Ne dopuštamo aplikacije koje krše tuđe zaštitne znakove. Zaštitni je znak riječ, simbol ili kombinacija po kojoj se prepoznaje izvor proizvoda ili usluge. Vlasnik zaštitnog znaka ima isključiva prava na njegovu upotrebu za određenu robu ili usluge.

Kršenje zaštitnog znaka predstavlja neprimjerenu ili neovlaštenu upotrebu identičnog ili sličnog zaštitnog znaka na način koji bi mogao izazvati zabunu u vezi s porijeklom proizvoda. Vaša se aplikacija može obustaviti ako upotrebljava tuđe zaštitne znakove na način koji bi mogao izazvati zabunu.

Krivotvorine

Ne dopuštamo aplikacije koje prodaju krivotvorenu robu ili promiču njezinu prodaju. Krivotvorena roba ima zaštitni znak ili logotip koji je identičan ili se neznatno razlikuje od zaštitnog znaka drugog proizvoda. Takva roba oponaša značajke

određene robne marke proizvoda kako bi se prodavala kao izvorni proizvod vlasnika robne marke.

Privatnost, obmanjivanje i zloupotreba uređaja

Zaštita privatnosti korisnika i pružanje sigurnog okruženja korisnicima naša su obaveza i cilj. Strogo su zabranjene aplikacije koje su obmanjujuće, zlonamjerne ili namijenjene za zloupotrebu ili iskorištavanje mreže, uređaja ili osobnih podataka.

Korisnički podaci

S korisničkim podacima (na primjer podacima prikupljenim od korisnika ili podacima o njemu, uključujući podatke o uređaju) morate postupati na transparentan način. To znači da trebate otkriti informacije o pristupu, prikupljanju, upotrebi i dijeljenju podataka koje vršite putem aplikacije te ograničiti upotrebu podataka na objavljene svrhe. Osim toga, ako vaša aplikacija rukuje osobnim ili osjetljivim korisničkim podacima, pročitajte i dodatne zahtjeve u odjeljku "Osobni i osjetljivi podaci" u nastavku. Ti zahtjevi Google Playa dodatak su zahtjevima propisanim primjenjivim zakonima o privatnosti i zaštiti podataka.

Osobni i osjetljivi podaci

Osobni i osjetljivi korisnički podaci uključuju, između ostalog, podatke koji otkrivaju identitet, podatke o financijama i plaćanju, podatke za autentifikaciju, podatke telefonskog imenika, podatke za kontakt, [podatke o lokaciji uređaja](#), podatke povezane s SMS-ovima i pozivima, podatke mikrofona i kamere te druge osjetljive podatke o uređaju ili upotrebi. Ako vaša aplikacija rukuje osjetljivim korisničkim podacima, potrebno je učiniti sljedeće:

- Pristupanje osobnim ili osjetljivim podacima dobivenim putem aplikacije te njihovo prikupljanje, upotrebu i dijeljenje ograničite na svrhe izravno povezane s pružanjem i poboljšanjem značajki aplikacije (na primjer funkcije koju korisnik očekuje i koja je dokumentirana i istaknuta u opisu aplikacije u Trgovini Play). Aplikacije koje proširuju upotrebu tih podataka za posluživanje oglasa moraju biti u skladu s našim [pravilima za oglase](#).
- Objavite pravila o privatnosti u polju Play konzole namijenjenom za ta pravila i u samoj aplikaciji. U pravilima o privatnosti, zajedno s odgovarajućim otkrivajućim objavama unutar aplikacije, mora se detaljno navesti kako aplikacija pristupa korisničkim podacima te kako ih prikuplja, upotrebljava i dijeli. Vaša pravila o privatnosti moraju otkriti vrstu osobnih i osjetljivih podataka kojima vaša aplikacija pristupa te ih prikuplja, upotrebljava i dijeli, kao i vrste strana s kojima se dijele osobni ili osjetljivi korisnički podaci.
- Svim osobnim ili osjetljivim korisničkim podacima rukujte na siguran način, uključujući prijenos podataka pomoću suvremenih kriptografskih metoda (na primjer putem HTTPS-a).
- Kad god je to dostupno, upotrijebite zahtjev za dopuštenja za vrijeme izvođenja prije pristupanja podacima zaštićenim [Androidovim dopuštenjima](#).
- Nemojte prodavati osobne ili osjetljive korisničke podatke.

Zahtjev za istaknutu otkrivajuću objavu i pristanak

U slučajevima kad korisnici možda ne mogu razumno očekivati da će njihovi osobni ili osjetljivi korisnički podaci biti potrebni za pružanje ili poboljšanje značajki ili funkcija u aplikaciji koje su usklađene s pravilima (npr. podaci se prikupljaju u pozadini vaše aplikacije), morate zadovoljiti sljedeće zahtjeve:

Unutar aplikacije morate pružiti otkrivajuću objavu o načinu na koji pristupate podacima, prikupljate ih, koristite i dijelite. Otkrivajuća objava unutar aplikacije:

- mora biti unutar same aplikacije, a ne samo u njenom opisu ili na web-lokaciji
- mora se prikazati tijekom uobičajene upotrebe aplikacije i ne smije zahtijevati da korisnik otvara izbornik ili postavke
- mora opisati podatke kojima se pristupa i koji se prikupljaju
- mora objasniti kako će se podaci upotrebljavati i/ili dijeliti
- **ne smije se nalaziti samo u pravilima o privatnosti ili uvjetima pružanja usluge**
- **ne smije se navoditi zajedno s drugim otkrivajućim objavama koje nisu povezane s prikupljanjem osobnih ili osjetljivih podataka.**

Otkrivajuća objava unutar aplikacije mora biti priložena i neposredno prethoditi zahtjevu za pristanak korisnika i, ako je dostupno, povezanom dopušenju za vrijeme izvođenja. Ne smijete pristupati osobnim ili osjetljivim podacima niti ih koristiti sve dok ne dobijete pristanak korisnika. Zahtjev za pristanak za aplikaciju:

- mora predstaviti dijaloški okvir pristanka na jasan i nedvosmislen način
- od korisnika mora zahtijevati potvrdnu radnju za prihvaćanje (npr. prihvaćanje dodirrom, stavljanje kvačice u potvrdni okvir)
- **ne smije tumačiti da je napuštanje otkrivajuće objave (uključujući uklanjanje dodirrom ili pritisak gumba Natrag ili gumba početnog zaslona) pristanak**

- ne smije upotrebljavati poruke koje se odbacuju automatski ili nestaju nakon određenog vremena kao način dobivanja pristanka korisnika.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Aplikacija koja pristupa korisnikovom inventaru instaliranih aplikacija i ne postupa s tim podacima kao s osobnim ili osjetljivim podacima u skladu s gore navedenim zahtjevima Pravila o privatnosti, zahtjevima u pogledu rukovanja podacima i zahtjevima za istaknutu otkrivajuću objavu i pristanak.
- Aplikacija koja pristupa korisnikovim podacima telefonskog imenika ili podacima o kontaktima i ne postupa s tim podacima kao s osobnim ili osjetljivim podacima u skladu s gore navedenim zahtjevima Pravila o privatnosti, zahtjevima u pogledu rukovanja podacima i zahtjevima za istaknutu otkrivajuću objavu i pristanak.
- Aplikacija koja snima korisnikov zaslon i ne postupa s tim podacima kao s osobnim ili osjetljivim podacima u skladu s ovim pravilima.
- Aplikacija koja prikuplja [podatke o lokaciji uređaja](#) i ne navodi detaljno svoju upotrebu u skladu s prethodno navedenim zahtjevima niti traži pristanak u skladu s njima.
- Aplikacija koja prikuplja ograničena dopuštenja u pozadini aplikacije, uključujući u svrhe praćenja, istraživanja ili marketinga, i ne navodi detaljno svoju upotrebu u skladu s prethodno navedenim zahtjevima niti traži pristanak u skladu s njima.

Konkretna ograničenja za pristup osjetljivim podacima

U tablici u nastavku opisani su zahtjevi za određene aktivnosti koji se primjenjuju uz prethodno navedene zahtjeve.

Aktivnost	Zahtjev
Vaša aplikacija rukuje financijskim podacima, podacima o plaćanju ili službenim identifikacijskim brojevima.	Vaša aplikacija nikad ne smije javno otkriti osobne ili osjetljive korisničke podatke koji se odnose na financijske aktivnosti, aktivnosti plaćanja ili službene identifikacijske brojeve.
Vaša aplikacija rukuje podacima telefonskog imenika ili podacima za kontakt koji nisu javni.	Ne dopuštamo neovlašteno objavljivanje ili otkrivanje tuđih kontakata koji nisu javni.
Vaša aplikacija sadrži antivirusne ili sigurnosne funkcije kao što su zaštita od virusa i zlonamjernog softvera ili druge sigurnosne značajke.	Vaša aplikacija mora objaviti pravila o privatnosti koja, zajedno s odgovarajućim otkrivajućim objavama unutar aplikacije, objašnjavaju koje korisničke podatke aplikacija prikuplja i prenosi, kako ih upotrebljava i s kojom ih vrstom strana dijeli.

EU-U.S. Privacy Shield (Europsko-američki sustav zaštite privatnosti)

Privacy Shield (Sustav zaštite privatnosti)

Ako pristupate osobnim podacima te upotrebljavate ili obrađujete osobne podatke koje je Google učinio dostupnima i na temelju kojih se može izravno ili neizravno identificirati osobu te koji su potekli iz Europske unije ili Švicarske ("osobni podaci iz EU-a"):

- Morate se pridržavati svih primjenjivih zakona, direktiva, propisa i pravila o privatnosti, sigurnosti podataka i zaštiti podataka.
- Osobnim podacima iz EU-a morate pristupiti, upotrebljavati ih i obrađivati samo u svrhe koje su dosljedne pristanku dobivenom od osoba na koje se odnose osobni podaci iz EU-a.
- Morate primjenjivati odgovarajuće organizacijske i tehničke mjere za zaštitu osobnih podataka iz EU-a od gubitka, zloupotrebe i neovlaštenog ili nezakonitog pristupa, otkrivanja, izmjene i uništavanja.
- Morate pružiti istu razinu zaštite koja se traži [načelima Privacy Shielda \(Sustava zaštite privatnosti\)](#).

Morate redovito kontrolirati jeste li usklađeni s tim uvjetima. Ako u bilo kojem trenutku ne možete zadovoljiti ove uvjete (ili ako postoji značajan rizik da ih nećete moći zadovoljiti), morate nas odmah obavijestiti e-poštom na adresu data-protection-office@google.com i odmah prestati obrađivati osobne podatke iz EU-a ili poduzeti razumne i primjerene mjere za vraćanje odgovarajuće razine zaštite.

Dopuštenja

Zahtjevi za dopuštenje trebaju imati smisla korisnicima. Smijete zahtijevati samo dopuštenja koja su neophodna za primjenu trenutačnih značajki ili usluga u vašoj aplikaciji koje se promoviraju u vašem unosu u Trgovini Play. Ne smijete

upotrebljavati dopuštenja koja pružaju pristup korisničkim podacima ili podacima uređaja za neotkrivene, neprimijenjene ili nedopuštene značajke ili svrhe. Osobni ili osjetljivi podaci kojima se pristupa putem dopuštenja nikada se ne smiju prodavati.

Dopuštenja za pristup podacima zahtijevajte u kontekstu (putem autentifikacije u više koraka) kako bi korisnici razumjeli zašto aplikacija zahtijeva dopuštenje. Podatke upotrebljavajte samo u svrhe na koje je korisnik pristao. Ako kasnije želite upotrebljavati podatke u druge svrhe, od korisnika morate tražiti pristanak za njih i morate se uvjeriti da su ga dali.

Ograničena dopuštenja

Osim prethodno navedenog, ograničena su dopuštenja ona koja nose oznaku [Opasno](#), [Posebno](#) ili [Potpis](#), a podliježu sljedećim dodatnim zahtjevima i ograničenjima:

- Osjetljivi korisnički podaci ili podaci uređaja kojima se pristupa putem ograničenih dopuštenja smiju se prenositi trećim stranama samo ako je to neophodno za pružanje ili poboljšanje trenutnih značajki ili usluga u aplikaciji iz koje su podaci prikupljeni. Podatke možete prenositi i ako je to neophodno radi usklađenosti s primjenjivim zakonom ili kao dio spajanja, akvizicije ili prodaje imovine uz pravno odgovarajuću obavijest korisnicima. Svi su ostali prijenosi ili prodaje korisničkih podataka zabranjeni.
- Poštujte odluke korisnika ako odbiju zahtjev za ograničeno dopuštenje. Osim toga, nije dopušteno manipulacijom ili prisilom navoditi korisnike da prihvate dopuštenja koja nisu kritična. Morate poduzeti razumne napore da biste omogućili upotrebu korisnicima koji uskrate pristup osjetljivim dopuštenjima (na primjer dopustiti korisnicima da ručno unesu telefonski broj ako su ograničili pristup zapisnicima poziva).

Određena ograničena dopuštenja mogu podlijezati dodatnim zahtjevima kako je navedeno u nastavku. Cilj je tih ograničenja zaštititi privatnost korisnika. Po pitanju zahtjeva u nastavku možemo napraviti ograničene iznimke u vrlo rijetkim slučajevima kad aplikacije pružaju vrlo poželjnu ili ključnu značajku i kad ne postoji neki drugi način pružanja te značajke. Predložene iznimke procjenjujemo u odnosu na potencijalne utjecaje na privatnost i sigurnost korisnika.

Dopuštenja za SMS i zapisnik poziva

Dopuštenja za SMS i zapisnik poziva smatraju se osobnim i osjetljivim korisničkim podacima koji podliježu pravilima o [osobnim i osjetljivim podacima](#) i sljedećim ograničenjima:

Ograničeno dopuštenje	Zahtjev
Manifest vaše aplikacije zahtijeva grupu dopuštenja za zapisnik poziva (na primjer READ_CALL_LOG, WRITE_CALL_LOG, PROCESS_OUTGOING_CALLS).	Mora biti aktivno registrirana kao zadani rukovatelj telefonom ili Asistentom na uređaju.
Manifest vaše aplikacije zahtijeva grupu dopuštenja za SMS-ove (na primjer READ_SMS, SEND_SMS, WRITE_SMS, RECEIVE_SMS, RECEIVE_WAP_PUSH, RECEIVE_MMS).	Mora biti aktivno registrirana kao zadani rukovatelj SMS-ovima ili Asistentom na uređaju.

Aplikacije koje nemaju mogućnost zadanog rukovatelja SMS-ovima, telefonom ili Asistentom u manifestu ne smiju navesti upotrebu prethodno navedenih dopuštenja. To uključuje tekst rezerviranog mjesta u manifestu. Osim toga, aplikacije moraju biti aktivno registrirane kao zadani rukovatelji SMS-ovima, telefonom ili Asistentom da bi od korisnika mogle tražiti prihvaćanje bilo kojeg od prethodno navedenih dopuštenja i moraju odmah prekinuti s upotrebom dopuštenja kad prestanu biti zadani rukovatelji. Dopuštene upotrebe i iznimke dostupne su na [ovoj stranici centra za pomoć](#).

Aplikacije smiju upotrebljavati dopuštenje (i podatke dobivene na temelju dopuštenja) samo za pružanje osnovne funkcije aplikacije. Osnovna funkcija definira se kao glavna svrha aplikacije. To može uključivati skup osnovnih značajki koje se moraju uočljivo dokumentirati i promovirati u opisu aplikacije. Bez osnovne značajke aplikacija "ne radi" ili se ne može upotrebljavati. Prijenos, dijeljenje ili licencirana upotreba tih podataka dopušteni su samo u svrhu pružanja osnovnih značajki ili usluga unutar aplikacije i njihova se upotreba ne smije proširivati ni na koju drugu svrhu (na primjer poboljšanje drugih aplikacija ili usluga, oglašavanje ili marketinške svrhe). Ne smijete upotrebljavati alternativne načine (uključujući druga dopuštenja, API-je ili izvore trećih strana) za dobivanje podataka pripisanih dopuštenjima koja se odnose na zapisnik poziva ili SMS-ove.

Dopuštenja za lokaciju

[Lokacija uređaja](#) smatra se osobnim i osjetljivim korisničkim podatkom na koji se primjenjuju pravila o [osobnim i osjetljivim podacima](#) te sljedeći zahtjevi:

- Aplikacije ne smiju pristupati podacima zaštićenim dopuštenjima za lokaciju (na primjer ACCESS_FINE_LOCATION, ACCESS_COARSE_LOCATION, ACCESS_BACKGROUND_LOCATION) nakon što više nije nužno isporučivati trenutne značajke ili usluge u vašoj aplikaciji.

- Od korisnika nikad ne smijete zahtijevati dopuštenja za lokaciju samo u svrhu oglašavanja ili analitike. Aplikacije koje proširuju dopuštenu upotrebu tih podataka za posluživanje oglasa moraju biti u skladu s našim [pravilima za oglase](#).
- Aplikacije trebaju zahtijevati minimalni nužni opseg (tj. približnu umjesto precizne lokacije i prednji plan umjesto pozadine) za pružanje trenutne značajke ili usluge za koju je potrebna lokacija i korisnici trebaju razumno očekivati da je značajci ili usluzi potrebna tražena razina lokacije. Na primjer, možemo odbiti aplikacije koje zahtijevaju lokaciju u pozadini ili joj pristupaju bez uvjerljivog opravdanja.
- Lokacija u pozadini smije se upotrebljavati samo za pružanje značajki koje su korisniku korisne i koje su relevantne za osnovnu funkciju aplikacije.

Aplikacijama je dopušten pristup lokaciji pomoću dopuštenja usluge u prednjem planu (kada aplikacija ima samo pristup iz prednjeg plana, npr. "dok se upotrebljava") ako se upotreba:

- pokrene kao nastavak korisnički pokrenute radnje u aplikaciji i
- prekine odmah nakon što aplikacija dovrši namjeravanu upotrebu korisnički pokrenute radnje.

Aplikacije koje su posebno namijenjene djeci moraju biti u skladu s pravilima programa [Aplikacije za obitelj](#).

Dopuštenje za pristup svim datotekama

Datoteke i atributi direktorija na korisnikovom uređaju smatraju se osobnim i osjetljivim korisničkim podacima na koje se primjenjuju pravila o [osobnim i osjetljivim podacima](#) te sljedeći zahtjevi:

- Aplikacije trebaju tražiti pristup samo onoj pohrani na uređaju koja je ključna za funkcioniranje aplikacije i ne smiju tražiti pristup pohrani na uređaju u ime bilo koje treće strane za bilo koju svrhu koja nije povezana s kritičnim funkcijama aplikacije koje su usmjerene prema korisnicima.
- Za Android uređaje s verzijom R (Android 11, API razina 30) ili novijom verzijom potrebno je dopuštenje [MANAGE_EXTERNAL_STORAGE](#) da bi se upravljalo pristupom u dijeljenoj pohrani. Sve aplikacije koje ciljaju verziju R i zahtijevaju široki pristup dijeljenoj pohrani ("Pristup svim datotekama") moraju uspješno proći odgovarajući pregled pristupa prije objavljivanja. Aplikacije kojima je dopuštena upotreba tog dopuštenja moraju jasno tražiti od korisnika da omoguće "Pristup svim datotekama" za svoju aplikaciju u postavkama "Poseban pristup za aplikacije". Više informacija o zahtjevima za verziju R potražite u ovom članku pomoći.

Zloupotreba uređaja i mreže

Ne dopuštamo aplikacije koje ometaju uređaj korisnika, druge uređaje ili računala, poslužitelje, mreže, programska sučelja aplikacija (API-je) ili usluge, između ostalog druge aplikacije na uređaju, Googleove usluge ili ovlaštenu mrežu operatera, odnosno aplikacije koje prekidaju njihov rad, oštećuju ih ili im neovlašteno pristupaju.

Aplikacije na Google Playu moraju biti u skladu sa zadanim zahtjevima optimizacije Android sustava navedenim u [temeljnim smjernicama za kvalitetu aplikacija](#) za Google Play.

Aplikacija koja se distribuira putem Google Playa ne smije se mijenjati, zamjenjivati ili ažurirati ni na koji drugi način osim mehanizmom ažuriranja Google Playa. Isto tako, aplikacija smije preuzimati izvršni kôd (npr. dex, JAR ili .so datoteke) isključivo s Google Playa. To se ograničenje ne odnosi na kôd koji se izvršava na virtualnim računalima s ograničenim pristupom Androidovim API-jima (primjerice JavaScript u web-prikazu ili pregledniku).

Ne dopuštamo kôd koji uvodi ili iskorištava sigurnosne ranjivosti. Pogledajte [Program poboljšanja sigurnosti aplikacija](#) da biste saznali o najnovijim sigurnosnim poteškoćama koje su prijavljene razvojnim programerima.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Aplikacije koje blokiraju ili ometaju drugu aplikaciju koja prikazuje oglase.
- Aplikacije za varanje u igrama koje utječu na pregled igre drugih aplikacija.
- Aplikacije koje omogućuju ili navode upute za hakiranje usluga, softvera ili hardvera ili zaobilazanje zaštite.
- Aplikacije koje pristupaju usluzi ili API-ju ili ih upotrebljavaju na način kojim se krše njihovi uvjeti pružanja usluge.
- Aplikacije koje ne [ispunjavaju uvjete za stavljanje na popis dopuštenih](#) i pokušavaju zaobići [upravljanje napajanjem sustava](#).
- Aplikacije koje trećim stranama pojednostavljuju proxy usluge to mogu činiti samo u aplikacijama kojima je to primarna i temeljna svrha prema korisniku.
- Aplikacije ili kôd treće strane (npr. SDK-ovi) koji preuzimaju izvršni kôd, primjerice dex datoteke ili nativni kôd, iz drugih izvora osim Google Playa.
- Aplikacije koje na uređaj instaliraju druge aplikacije bez prethodnog pristanka korisnika.
- Aplikacije koje vode do zlonamjernog softvera ili omogućuju njegovu distribuciju ili instalaciju.

Obmanjivanje

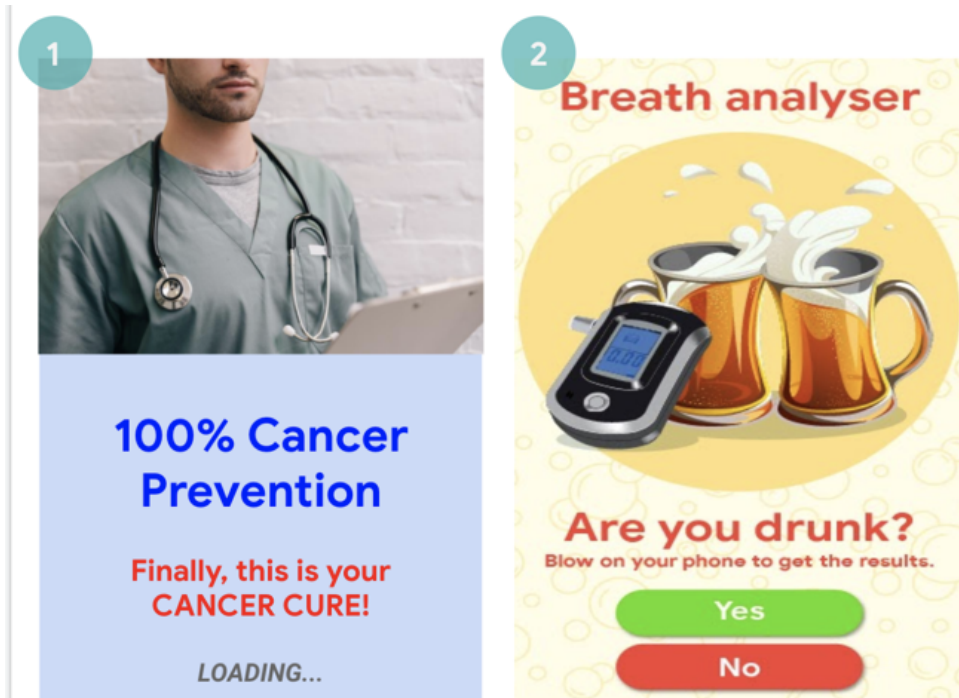
Ne dopuštamo aplikacije koje pokušavaju zavarati korisnike ili omogućuju nepošteno djelovanje, što između ostalog uključuje aplikacije za koje se utvrdi da su funkcionalno nemoguće. Aplikacije moraju imati točnu otkrivajuću objavu, opis i slike/videozapis svojih funkcija u svim dijelovima metapodataka. Aplikacije ne smiju pokušavati oponašati funkcije ili upozorenja operativnog sustava ili drugih aplikacija. Eventualne promjene postavki uređaja moraju se napraviti uz znanje i pristanak korisnika, a korisnik ih mora moći poništiti.

Obmanjujuće tvrdnje

Ne dopuštamo aplikacije koje sadrže lažne ili obmanjujuće informacije ili tvrdnje, uključujući one u opisu, naslovu, ikonama i snimkama zaslona.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Aplikacije koje pogrešno predstavljaju ili opisuju svoju funkciju na način koji nije točan i jasan:
 - Aplikacija koja u opisu i snimkama zaslona tvrdi da je igra utrkivanja, ali je u stvari slagalica sa slikom auta.
 - Aplikacija koja tvrdi da je antivirusna aplikacija, ali samo sadrži tekstualni vodič koji objašnjava kako ukloniti viruse.
- Imena razvojnih programera ili nazivi aplikacija kojima se pogrešno predstavlja njihov trenutni status ili uspješnost na Playu. (Npr. "Izbor urednika", "Aplikacija broj 1", "Najpopularnije uz plaćanje").
- Aplikacije koje uključuju medicinske ili zdravstvene sadržaje ili funkcije koje su zavaravajuće ili potencijalno štetne.
- Aplikacije koje tvrde da posjeduju funkcije koje nije moguće provesti (npr. aplikacije za tjeranje insekata), čak i ako se navede da su lažne ili da se radi o podvali, šali itd.
- Aplikacije koje nisu ispravno kategorizirane, što između ostalog uključuje ocjenu aplikacije ili kategoriju aplikacije.
- Dokazivo obmanjujući sadržaj koji može ometati postupak glasanja.
- Aplikacije koje lažno tvrde da su povezane s državnim entitetom ili da pružaju ili omogućavaju usluge državnih službi za koje nemaju prikladna odobrenja.
- Aplikacije koje lažno tvrde da su službene aplikacije nekog postojećeg subjekta. Naslovi kao što je "Službena aplikacija Justina Biebera" nisu dopušteni bez odgovarajućih dopuštenja ili prava.



(1) Ova aplikacija sadrži medicinske tvrdnje ili tvrdnje o zdravlju (lijek za rak) koje dovode u zabludu

(2) Ova aplikacija tvrdi da posjeduje funkcije koje nije moguće provesti (upotreba telefona kao uređaja za alkotest)

Obmanjujuće promjene postavki uređaja

Ne dopuštamo aplikacije koje mijenjaju korisnikove postavke uređaja ili značajke izvan aplikacije bez znanja i odobrenja korisnika. Postavke i značajke uređaja uključuju postavke sustava i preglednika, oznake, prečace, ikone, widgete i prikaz aplikacija na početnom zaslonu.

Osim toga, ne dopuštamo ni sljedeće:

- Aplikacije koje mijenjaju postavke ili značajke uređaja uz odobrenje korisnika, ali tako da ih nije moguće lako poništiti.
- Aplikacije ili oglase koji mijenjaju postavke uređaja ili značajke kao uslugu trećim stranama ili u svrhu oglašavanja.

- Aplikacije koje navode korisnike na uklanjanje ili onemogućavanje aplikacija trećih strana ili promjenu postavki uređaja ili značajki.
- Aplikacije koje potiču ili navode korisnike na uklanjanje ili onemogućavanje aplikacija trećih strana ili promjenu postavki uređaja ili značajki, osim u sklopu dokazive sigurnosne usluge.

Omogućavanje nepoštenog djelovanja

Ne dopuštamo aplikacije koje korisnicima omogućuju zavaravanje drugih ili koje su obmanjujuće u pogledu svojih funkcija, između ostalog aplikacije koje generiraju ili omogućuju generiranje identifikacijskih iskaznica, osobnih identifikacijskih brojeva, putovnica, diploma, kreditnih kartica i vozačkih dozvola. Aplikacije moraju imati točne otkrivajuće objave, naslove, opise i slike/videozapise u vezi s funkcijama i/ili sadržajem aplikacije i u razumnoj mjeri funkcionirati točno prema očekivanjima korisnika.

Dodatni resursi aplikacije (na primjer elementi igre) smiju se preuzimati samo ako su neophodni za korisničku upotrebu aplikacije. Preuzeti resursi moraju biti usklađeni sa svim pravilima Google Playa, a prije početka preuzimanja aplikacija treba korisnicima prikazati obavijest i jasno otkriti veličinu preuzimanja.

Bilo kakva tvrdnja da aplikacija služi "za šalu", "za zabavu" (ili neki drugi sinonim) ne izuzima aplikaciju od primjene naših pravila.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Aplikacije koje oponašaju druge aplikacije ili web-lokacije kako bi navele korisnike na otkrivanje osobnih podataka ili podataka za autentifikaciju.
- Aplikacije koje prikazuju nepotvrđene ili stvarne telefonske brojeve, kontakte, adrese ili podatke koji otkrivaju identitet fizičkih ili pravnih osoba koje nisu dale pristanak za to.
- Aplikacije čije se osnovne funkcije razlikuju s obzirom na geografski položaj korisnika, parametre uređaja ili druge podatke koji ovise o korisniku, s time da te razlike nisu istaknuto oglašene korisniku u unosu u trgovini.
- Aplikacije koje se značajno promijene između verzija, a da korisnik na to nije upozoren (npr. putem [odjeljka "novosti"](#)) i da se unos u trgovini nije ažurirao.
- Aplikacije koje pokušavaju izmijeniti ili maskirati ponašanje tijekom pregleda.
- Aplikacije s omogućenim preuzimanjem s mreža s isporukom sadržaja (CDN) koje prije preuzimanja korisniku ne prikazuju obavijest i ne otkrivaju veličinu preuzimanja.

Manipulirani medijski sadržaji

Ne dopuštamo aplikacije koje promiču ili pomažu u stvaranju lažnih ili obmanjujućih informacija ili tvrdnji koje se prenose putem slika, videozapisa i/ili teksta. Zabranjujemo aplikacije za koje se utvrdi da promiču ili opetovano prikazuju dokazivo obmanjujuće ili zavaravajuće slike, videozapise i/ili tekst koji mogu biti štetni u odnosu na neki osjetljivi događaj, politiku, društvena pitanja ili druge teme od javnog interesa.

Aplikacije koje manipuliraju medijskim sadržajem ili ga izmjenjuju izvan okvira konvencionalnih i urednički prihvatljivih prilagodba u svrhu jasnoće ili kvalitete moraju jasno otkriti ili označiti izmijenjeni medijski sadržaj u slučaju kad prosječnoj osobi možda neće biti jasno da je medijski sadržaj izmijenjen. Iznimke se mogu prihvatiti u slučaju javnog interesa ili očite satire ili parodije.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Aplikacije koje dodaju javne ličnosti na demonstracije tijekom politički osjetljivih događaja.
- Aplikacije koje koriste javne ličnosti ili medijske sadržaje iz osjetljivih događaja radi oglašavanja mogućnosti izmjene medijskog sadržaja u unosu aplikacije u trgovini.
- Aplikacije koje izmjenjuju medijske isječke radi oponašanja emisija vijesti.



(1) Ova aplikacija omogućuje funkciju izmjene medijskih isječaka radi oponašanja emisija vijesti i dodavanja poznatih ili javnih osoba u isječak bez vodenog žiga.

Obmanjivanje

Ne dopuštamo aplikacije ni račune razvojnog programera kojima se lažno predstavlja neka osoba ili organizacija ili koje pogrešno predstavljaju ili prikrivaju svoje vlasništvo ili primarnu svrhu. Ne dopuštamo aplikacije ni račune razvojnog programera koji sudjeluju u koordiniranoj aktivnosti obmanjivanja korisnika. To između ostalog uključuje aplikacije ili račune razvojnog programera koji pogrešno predstavljaju ili prikrivaju svoju zemlju podrijetla i usmjeravaju sadržaj korisnicima u drugoj zemlji.

Zlonamjerni softver

Zlonamjerni je softver svaki kôd koji korisnika, korisničke podatke ili uređaj može izložiti opasnosti. Zlonamjerni softver između ostalog uključuje potencijalno štetne aplikacije (PHA), binarne datoteke ili izmjene okvira, a sastoji se od kategorija kao što su trojanski konji, krađa identiteta i špijunske aplikacije. Te kategorije stalno ažuriramo i dodajemo nove.

Zlonamjerni softver

Naša su pravila o zlonamjernom softveru jednostavna: Androidov ekosustav, uključujući Trgovinu Google Play, i korisnički uređaji ne smiju sadržavati zlonamjerna ponašanja (tj. zlonamjerni softver). Putem tog temeljnog načela nastojimo osigurati siguran Androidov ekosustav za svoje korisnike i njihove Android uređaje.

Premda se razlikuje po vrsti i mogućnostima, zlonamjerni softver uglavnom ima jedan od sljedećih ciljeva:

- ugroziti cjelovitost uređaja korisnika
- preuzeti kontrolu nad uređajem korisnika
- omogućiti daljinski upravljane operacije putem kojih napadač može pristupiti zaraženom uređaju, upotrebljavati ga ili na drugi način iskorištavati
- prenositi osobne podatke ili vjerodajnice s uređaja bez odgovarajuće otkrivajuće objave i pristanka
- slati neželjeni sadržaj ili naredbe sa zaraženog uređaja i tako utjecati na druge uređaje ili mreže
- prevariti korisnika.

Aplikacija, binarna datoteka ili izmjena okvira može biti potencijalno štetna i kao takva može generirati zlonamjerno ponašanje, čak i ako joj to nije bila izvorna namjera. To je zato što aplikacije, binarne datoteke i izmjene okvira mogu različito funkcionirati ovisno o nizu varijabli. Stoga, ono što je štetno za jedan Android uređaj ne mora predstavljati

nikakvu opasnost za drugi Android uređaj. Na primjer, štetne aplikacije koje koriste zastarjele API-je za izvršavanje zlonamjernog ponašanja nemaju utjecaja na uređaje s najnovijom verzijom Androida, dok uređaji s vrlo starim verzijama Androida mogu biti izloženi opasnosti. Aplikacije, binarne datoteke ili izmjene okvira označavaju se kao zlonamjerni softver ili potencijalno štetne aplikacije ako jasno predstavljaju opasnost za neke ili sve Android uređaje i korisnike.

Sljedeće kategorije zlonamjernog softvera odražavaju naše temeljno uvjerenje da korisnici trebaju razumjeti što utječe na njihov uređaj i promiču siguran ekosustav koji omogućuje snažnu inovaciju i pouzdan korisnički doživljaj.

Više informacija potražite na web-lokaciji [Google Play Protect](#).

Programi za neovlašten ulazak u sustav

Kôd koji omogućuje izvršavanje neželjenih, potencijalno štetnih, daljinski upravljanih operacija na uređaju.

Te operacije mogu uključivati ponašanje zbog kojeg bi se aplikacija, binarna datoteka ili izmjena okvira svrstala u neku drugu kategoriju zlonamjernog softvera u slučaju da se izvršavaju automatski. Program za neovlašten ulazak u sustav općenito predstavlja način na koji može doći do potencijalno štetne operacije na uređaju i stoga ne odgovara u potpunosti kategorijama kao što su prevare s naplatom ili komercijalni spyware. Zbog toga Google Play Protect u određenim okolnostima podskup programa za neovlašten ulazak u sustav smatra ranjivošću.

Prevara s naplatom

Kôd koji automatski tereti korisnika namjerno ga obmanjujući.

Prevare s naplatom putem mobilnih uređaja dijele se na prevare u vezi sa SMS-ovima, prevare u vezi s telefonskim pozivima i prevare u vezi s naplatom putem mobilnog operatera.

Prevara u vezi sa SMS-ovima

Kôd koji tereti korisnike za slanje SMS-ova s dodatnom naplatom bez pristanka ili pokušava prikriti svoje SMS aktivnosti sakrivajući ugovore s otkrivajućim objavama ili SMS poruke kojima mobilni operater obavještava korisnike o terećenjima ili potvrđuje pretplate.

Iako, strogo gledajući, navode ponašanje slanja SMS-ova, neki kodovi uvode dodatno ponašanje koje omogućuje prevaru u vezi sa SMS-ovima. Primjeri uključuju sakrivanje dijelova ugovora s otkrivajućim objavama od korisnika, pružanje ugovora s nečitljivim dijelovima i uvjetno sprječavanje isporuke SMS poruka kojima mobilni operateri obavještavaju korisnike o terećenjima ili potvrđuju pretplate.

Prevara u vezi s telefonskim pozivima

Kôd koji tereti korisnike upućujući pozive na brojeve s dodatnom naplatom bez njihovog pristanka.

Prevara u vezi s naplatom putem mobilnog operatera

Kôd koji na prevaru navodi korisnike da se pretplate ili kupe sadržaj uz naplatu putem računa za mobilne usluge.

Prevara u vezi s naplatom putem mobilnog operatera uključuje sve vrste naplate osim SMS-ova i poziva s dodatnom naplatom. Primjeri uključuju izravnu naplatu putem mobilnog operatera, bežične pristupne točke (WAP) i prijenos mobilnom vezom. Prevara putem WAP-a jedna je od najčešćih vrsta prevare u vezi s naplatom putem mobilnog operatera. Prevara putem WAP-a može se sastojati od navođenja korisnika da kliknu gumb na neprimjetno učitanoj, prozirnomoj web-prikazu. Nakon izvršavanja radnje pokreće se ponavljajuća pretplata, a SMS ili e-poruka s potvrdom obično se presreću kako korisnici ne bi saznali za financijsku transakciju.

Aplikacije za uhođenje (stalkerware)

Kôd koji prenosi osobne podatke s uređaja bez adekvatne obavijesti ili pristanka i ne prikazuje trajnu obavijest da se to događa.

Aplikacije za uhođenje (stalkerware) obično prenose podatke određenoj strani, a ne davatelju PHA-a.

Prihvatljive vrste tih aplikacija mogu koristiti roditelji da bi pratili svoju djecu. No te se aplikacije ne mogu koristiti za praćenje osoba (na primjer supružnika) bez njihovog znanja ili dopuštenja, osim ako se tijekom prijena podataka prikazuje trajna obavijest.

U Trgovini Play mogu se distribuirati samo aplikacije usklađene s pravilima, osmišljene i stavljene na tržište isključivo u svrhu roditeljskog nadzora (uključujući obiteljski) ili poslovnog upravljanja, sa značajkama praćenja i izvješćivanja, pod uvjetom da u potpunosti zadovoljavaju zahtjeve opisane u nastavku.

Aplikacije koje ne služe za uhođenje distribuirane u Trgovini Play koje nadziru ili prate korisnikovo ponašanje na uređaju moraju se pridržavati barem ovih zahtjeva:

- Aplikacije se ne smiju predstavljati kao rješenje za špijuniranje ili tajno nadziranje.
- Aplikacije ne smiju skrivati ili maskirati praćenje ili pokušati zavarati korisnike u vezi s tom funkcijom.
- Aplikacije moraju korisnicima stalno prikazivati obavijest i jedinstvenu ikonu koja ih jasno identificira.
- Aplikacije i unosi aplikacija na Google Playu ne smiju omogućivati aktiviranje funkcija ni pristupanje funkcijama koje krše ove uvjete, primjerice na način da se povezuju s neusklađenim APK-om koji se hostira izvan Google Playa.
- Odgovornost za utvrđivanje zakonitosti vaše aplikacije na ciljanoj lokaciji isključivo je vaša. Aplikacije za koje se utvrdi da su nezakonite na lokacijama na kojima su objavljene uklonit će se.

Odbijanje usluge (DoS)

Kôd koji, bez korisnikovog znanja, izvršava napad odbijanjem usluge (DoS) ili je dio distribuiranog DoS napada na druge sustave ili resurse.

Na primjer, do njega može doći slanjem velike količine HTTP zahtjeva radi preopterećivanja udaljenih poslužitelja.

Zlonamjerni preuzimatelji

Kôd koji sam po sebi nije štetan, no preuzima druge PHA-ove.

Kôd može biti zlonamjerni preuzimatelj u sljedećim slučajevima:

- postoji razlog za sumnju da je izrađen radi širenja PHA-ova i preuzima PHA-ove ili sadrži kôd koji bi mogao preuzimati i instalirati aplikacije ili
- barem 5% aplikacija koje je preuzeo potencijalno su štetne, uz minimalni prag od 500 opaženih preuzimanja aplikacija (25 opaženih preuzimanja PHA-ova).

Široko prisutni preglednici i aplikacije za dijeljenje datoteka ne smatraju se zlonamjernim preuzimateljima u sljedećim slučajevima:

- ne pokreću preuzimanja bez korisničke interakcije i
- sva preuzimanja PHA-ova pokrenuli su korisnici koji su dali pristanak.

Prijetnja za uređaje bez Androida

Kôd koji sadrži prijetnje za uređaje bez Androida.

Te aplikacije ne mogu naštetiti korisniku Android uređaja ili uređaju, no sadrže komponente koje bi mogle naštetiti drugim platformama.

Krađa identiteta

Kôd koji se pretvara da potječe iz pouzdanog izvora, zahtijeva korisničke vjerodajnice za autentifikaciju ili podatke o naplati i šalje te podatke trećoj strani. Ta se kategorija primjenjuje i na kôd koji služi za presretanje korisničkih vjerodajnica prilikom prijenosa.

Uobičajeni ciljevi krađe identiteta uključuju bankovne vjerodajnice, brojeve kreditnih kartica i vjerodajnice online računa za društvene mreže i igre.

Zloupotreba dodatnih ovlasti

Kôd koji ugrožava cjelovitost sustava prekidanjem testnog okruženja aplikacije, stjecanjem dodatnih ovlasti ili mijenjanjem odnosno onemogućavanjem pristupa osnovnim sigurnosnim funkcijama.

Primjeri uključuju sljedeće:

- Aplikacija koja krši Androidov model dopuštenja ili krade vjerodajnice (npr. OAuth tokene) od drugih aplikacija.
- Aplikacije koje zloupotrebljavaju značajke radi sprečavanja vlastite deinstalacije ili zaustavljanja.
- Aplikacija koja onemogućuje SELinux.

Aplikacije za eskalaciju ovlasti koje korijenski pristupaju uređaju bez korisničkog dopuštenja klasificiraju se kao aplikacije s korijenskim pristupom.

Ucjenjivački softver

Kôd koji preuzima djelomičnu ili opsežnu kontrolu nad uređajem ili podacima na uređaju i od korisnika zahtijeva plaćanje ili izvršavanje neke radnje da bi mu vratio kontrolu.

Neki ucjenjivački softveri kriptiraju podatke na uređaju i za njihovo dešifriranje zahtijevaju plaćanje i/ili se koriste administratorskim značajkama uređaja tako da ih obični korisnici ne mogu ukloniti. Primjeri uključuju sljedeće:

- Blokiranje korisnikovog pristupa uređaju i zahtijevanje plaćanja za vraćanje kontrole korisniku.
- Enkripcija podataka na uređaju i zahtijevanje plaćanja za navodno dešifriranje podataka.
- Iskorištavanje značajki upravitelja za pravila za uređaje i onemogućavanje korisniku da ih ukloni.

Kôd koji se distribuira s uređajem čija je prvenstvena svrha upravljanje subvencioniranim uređajima može se izuzeti iz kategorije ucjenjivačkog softvera pod uvjetom da ispunjava uvjete za sigurno zaključavanje i upravljanje, kao i zahtjeve za odgovarajuću otkrivajuću objavu i pristanak korisnika.

Korijenski pristup

Kôd koji korijenski pristupa uređaju.

Postoji razlika između nezlonamjernog i zlonamjernog koda za korijenski pristup. Na primjer, nezlonamjerne aplikacije s korijenskim pristupom unaprijed obavještavaju korisnika da će korijenski pristupiti uređaju i ne izvršavaju nikakve potencijalno štetne radnje koje se odnose na druge kategorije PHA-ova.

Zlonamjerne aplikacije s korijenskim pristupom ne obavještavaju korisnika da će korijenski pristupiti uređaju ili unaprijed obavještavaju korisnika o korijenskom pristupu, ali izvršavaju i druge radnje koje se odnose na druge kategorije PHA-ova.

Neželjena pošta

Kôd koji šalje neželjene poruke kontaktima korisnika ili se koristi uređajem kao relejem za slanje neželjene e-pošte.

Spyware

Kôd koji prenosi osobne podatke s uređaja bez odgovarajuće obavijesti ili pristanka.

Na primjer, prenošenje bilo kojih sljedećih podataka bez otkrivajuće objave ili na način koji korisnik ne očekuje dovoljno je da se to smatra spywareom:

- popis kontakata
- fotografije ili druge datoteke sa SD kartice ili koje nisu u vlasništvu aplikacije
- sadržaj iz korisničke e-pošte
- popis poziva
- zapisnik SMS-ova
- web-povijest ili oznake zadanog preglednika
- podaci iz /data/ direktorija drugih aplikacija.

Ponašanja koja se mogu smatrati špijuniranjem korisnika također se mogu označiti kao spyware. Na primjer, snimanje audiozapisa ili snimanje poziva upućenih na telefon ili krađa podataka aplikacije.

Trojanski konj

Kôd koji izgleda dobroćudno, primjerice igra koja tvrdi da je samo igra, ali izvršava neželjene radnje protiv korisnika.

Ta se klasifikacija obično koristi u kombinaciji s drugim kategorijama potencijalno štetnih aplikacija. Trojanski konj ima neškodljivu komponentu i skrivenu štetnu komponentu. Na primjer, igra koja u pozadini šalje SMS-ove s dodatnom naplatom s korisničkog uređaja bez znanja korisnika.

Napomena o neuobičajenim aplikacijama

Nove i rijetke aplikacije mogu se klasificirati kao neuobičajene ako Google Play Protect nema dovoljno informacija da ih odobri kao sigurne. To ne znači nužno da je aplikacija štetna, nego da se bez dodatnog pregleda ne može odobriti kao sigurna.

Napomena o kategoriji programa za neovlašten ulazak u sustav

Klasificiranje zlonamjernog softvera u kategoriju programa za neovlašten ulazak u sustav oslanja se na način na koji kôd djeluje. Da bi se neki kôd klasificirao kao program za neovlašten ulazak u sustav, nužno je da taj kôd omogućuje ponašanje koje bi ga svrstalo u neku drugu kategoriju zlonamjernog softvera u slučaju da se izvršava automatski. Na primjer, ako aplikacija dopušta dinamičko učitavanje koda, a taj dinamički učitani kôd izdvaja tekstne poruke, ona će se klasificirati kao zlonamjerni softver koji omogućuje neovlašten ulazak u sustav.

No ako aplikacija dopušta proizvoljno izvršavanje koda, a mi nemamo razloga smatrati da je izvršavanje tog koda dodano radi zlonamjernog djelovanja, onda će se smatrati da aplikacija ima sigurnosnu ranjivost, a ne da je zlonamjerni softver koji omogućuje neovlašten ulazak u sustav, i od razvojnog će se programera tražiti da pruži zakrpu.

Neželjeni softver za mobilne uređaje

Ovim se pravilima nadograđuju Googleova pravila o neželjenom softveru, izradom načela za Androidov ekosustav i Trgovinu Google Play. Softver koji krši ta načela može biti štetan za korisnički doživljaj i poduzet ćemo mjere kako bismo zaštitili korisnike od njega.

Neželjeni softver za mobilne uređaje

U Googleu smatramo da se samo trebamo usredotočiti na korisnika, a sve će ostalo uslijediti. U našim [Softverskim načelima](#) i [Pravilima o neželjenom softveru](#) navodimo opće preporuke za softver koji pruža sjajan korisnički doživljaj. Ovim se pravilima nadograđuju Googleova pravila o neželjenom softveru, izradom načela za Androidov ekosustav i Trgovinu Google Play. Softver koji krši ta načela može biti štetan za korisnički doživljaj i poduzet ćemo mjere kako bismo zaštitili korisnike od njega.

Kao što je spomenuto u [Pravilima o neželjenom softveru](#), utvrdili smo da većina neželjenog softvera ima jednu ili više istih osnovnih karakteristika:

- Zavarava, odnosno obećava vrijednost koju ne pruža.
- Pokušava na prijevaru navesti korisnika da ga instalira ili se neprimjetno instalira uz neki drugi program.
- Ne obavještava korisnika o svojim glavnim i značajnim funkcijama.
- Utječe na korisnikov sustav na neočekivane načine.
- Prikuplja ili prenosi privatne podatke bez korisnikovog znanja.
- Prikuplja ili prenosi privatne podatke bez sigurnog rukovanja (npr. prijena putem HTTPS-a).
- U paketu je s nekim drugim softverom i njegova se prisutnost ne otkriva.

Na mobilnim uređajima softver je kôd u obliku aplikacije, binarne datoteke, izmjene okvira itd. Kako bismo spriječili softver koji je štetan za ekosustav softvera ili koji ometa korisnički doživljaj, poduzet ćemo mjere u slučaju koda koji krši ta načela.

U nastavku nadograđujemo Pravila o neželjenom softveru kako bismo ih učinili primjenjivima na softver za mobilne uređaje. Kao što je to bio slučaj s tim pravilima, i ova Pravila o neželjenom softveru za mobilne uređaje nastavit ćemo precizirati kako bismo njima obuhvatili nove vrste zloupotreba.

Transparentno ponašanje i jasne otkrivajuće objave

Sav kôd mora ispuniti obećanja dana korisniku. Aplikacije trebaju pružati sve oglašene funkcije. Aplikacije ne smiju zbunjivati korisnike.

- Aplikacije moraju jasno navesti funkcije i ciljeve.
- Izričito i jasno objasnite korisniku koje će promjene sustava aplikacija izvršiti. Omogućite korisnicima pregled i odobravanje svih značajnih opcija instaliranja i promjena.
- Softver ne smije pogrešno predstavljati stanje korisnikovog uređaja, na primjer tvrditi da je sustav u kritičnom stanju po pitanju sigurnosti ili da je zaražen virusima.
- Ne provodite nevažne aktivnosti osmišljene za povećanje prometa oglasa i/ili konverzija.
- Ne dopuštamo aplikacije koje obmanjuju korisnike lažnim predstavljanjem kao neka druga osoba (npr. kao neki drugi razvojni programer, tvrtka, entitet) ili kao neka druga aplikacija. Nemojte implicirati da je vaša aplikacija povezana s nekim s kim zapravo nije povezana ili da ju je odobrio netko tko je zapravo nije odobrio.

Primjeri kršenja pravila:

- Prevara putem oglasa
- Lažno predstavljanje

Zaštita korisničkih podataka

Budite jasni i transparentni u pogledu pristupa, upotrebe, prikupljanja i dijeljenja osobnih i osjetljivih korisničkih podataka. Upotreba korisničkih podataka mora biti u skladu sa svim relevantnim Pravilima o korisničkim podacima, ako je to primjenjivo, te je potrebno poduzeti sve mjere opreza za zaštitu podataka.

- Pružite korisnicima priliku da pristanu na to da se njihovi podaci prikupljaju prije nego što ih počnete prikupljati i slati s uređaja, uključujući podatke o računima trećih strana, e-pošti, telefonskom broju, instaliranim aplikacijama, datotekama, lokaciji te svim drugim osobnim i osjetljivim podacima za koje korisnik ne bi očekivao da će se prikupljati.
- Osobnim i osjetljivim korisničkim podacima potrebno je rukovati na siguran način, uključujući prijenos pri kojem se primjenjuje moderna kriptografija (na primjer, putem HTTPS-a).

- Softver, uključujući mobilne aplikacije, mora poslužiteljima prenositi osobne i osjetljive korisničke podatke samo u onoj mjeri u kojoj su povezani s funkcijom aplikacije.

Primjeri kršenja pravila:

- Prikupljanje podataka (vidjeti odjeljak [Spyware](#))
- Zloupotreba ograničenih dopuštenja

Primjeri pravila o korisničkim podacima:

- [Pravila o korisničkim podacima Google Playa](#)
- [Pravila o korisničkim podacima u pogledu zahtjeva Googleove usluge za mobilne uređaje](#)
- [Pravila o korisničkim podacima Google API-ja](#)

Zabrana nanošenja štete doživljaju na mobilnim uređajima

Korisnički doživljaj treba biti jednostavan, lako razumljiv i temeljen na jasnim odabirima o kojima odlučuje korisnik. Korisniku bi trebao pružati jasnu ponudu vrijednosti i ne narušavati oglašeni ili željeni korisnički doživljaj.

- Nemojte prikazivati oglase koji se korisnicima prikazuju na neočekivane načine, uključujući narušavanje ili ometanje iskoristivosti funkcija uređaja ili prikazivanje izvan okruženja aplikacije koja aktivira oglas bez mogućnosti lakog odbacivanja, kao i bez odgovarajućeg pristanka i atribucije.
- Aplikacije ne smiju ometati druge aplikacije ili iskoristivost uređaja.
- Mogućnost deinstaliranja, ako je to primjenjivo, treba biti jasno navedena.
- Mobilni softver ne smije oponašati upite OS-a uređaja ili drugih aplikacija. Nemojte sprečavati upozorenja koja se korisniku šalju iz drugih aplikacija ili operativnog sustava, osobito onih kojima se korisnika obavještava o promjenama u OS-u.

Primjeri kršenja pravila:

- Ometajući oglasi
- Neovlaštena upotreba ili imitacija funkcija sustava

Prevara putem oglasa

Prevara putem oglasa strogo je zabranjena. Interakcije s oglasima generirane u svrhu navođenja oglasne mreže da povjeruje u to da promet potječe od autentičnog interesa korisnika smatra se prevarom putem oglasa, što je oblik [nevažjećeg prometa](#). Prevara putem oglasa može biti posljedica toga da razvojni programeri implementiraju oglase na načine koji nisu dopušteni, poput prikazivanja skrivenih oglasa, automatskog klikanja na oglase, izmjenjivanja informacija ili pak primjenom nekih drugih aktivnosti, onih koje ne provode ljudi (alati za indeksiranje, botovi itd.) i onih koje provode ljudi, osmišljenih za stvaranje nevažjećeg prometa oglasa. Nevažćeci promet i prevare putem oglasa štetni su za oglašivače, razvojne programere i korisnike te dovode do dugoročnog gubitka povjerenja u ekosustav mobilnih oglasa.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

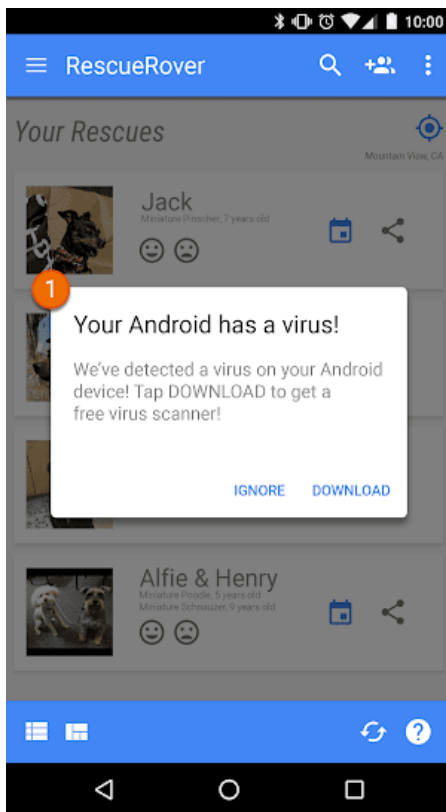
- Aplikacija koja generira oglase koji nisu vidljivi korisniku.
- Aplikacija koja automatski generira klikove na oglase bez korisnikove namjere ili koja proizvodi ekvivalentan mrežni promet radi lažnog dodjeljivanja bonusa za klikove.
- Aplikacija koja šalje lažne klikove za atribuciju instalacije kako bi se ostvarila zarada za instalacije koje ne potječu iz mreže pošiljatelja.
- Aplikacija koja oglase prikazuje u skočnim prozorima kada se korisnik ne nalazi unutar sučelja aplikacije.
- Aplikacija koja lažno predstavlja oglasni prostor, na primjer aplikacija koja oglasnim mrežama javlja da je pokrenuta na iOS uređaju, a zapravo je pokrenuta na Android uređaju; aplikacija koja pogrešno predstavlja naziv paketa koji se unovčava.

Neovlaštena upotreba ili imitacija funkcija sustava

Ne dopuštamo aplikacije ili oglase koji oponašaju ili ometaju funkcije sustava kao što su obavijesti ili upozorenja. Obavijesti na razini sustava mogu se upotrebljavati samo za ugrađene funkcije aplikacije, na primjer kad aplikacija zračnog prijevoznika obavještava korisnike o posebnim ponudama ili kad igra obavještava korisnike o promocijama unutar igre.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Aplikacije ili oglasi koji se isporučuju putem obavijesti ili upozorenja sustava:



① Obavijest sustava prikazana u toj aplikaciji upotrebljava se za posluživanje oglasa.

Dodatne primjere koji uključuju oglase potražite u [pravilima za oglase](#).

Lažno predstavljanje

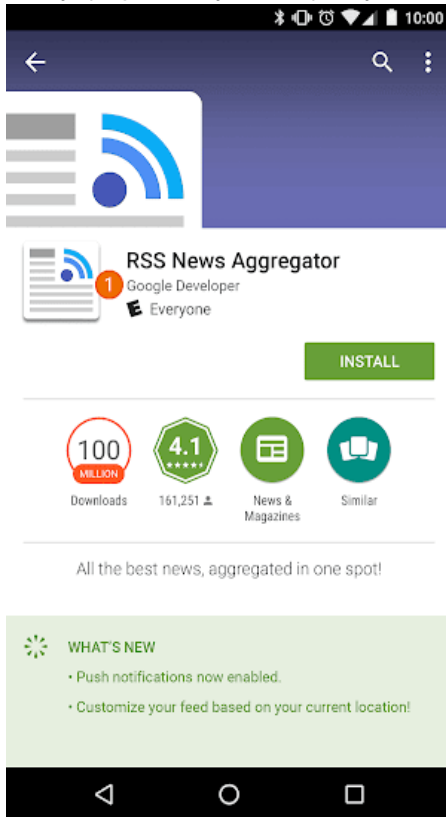
Kada se razvojni programeri lažno predstavljaju kao druge osobe ili njihove aplikacije, time obmanjuju korisnike i štete zajednici razvojnih programera. Zabranjujemo aplikacije koje obmanjuju korisnike lažnim predstavljanjem kao neka druga osoba.

Lažno predstavljanje

Ne dopuštamo aplikacije koje obmanjuju korisnike lažnim predstavljanjem kao neka druga osoba (npr. kao neki drugi razvojni programer, tvrtka, entitet) ili kao neka druga aplikacija. Nemojte implicirati da je vaša aplikacija povezana s nekim s kim zapravo nije povezana ili da ju je odobrio netko tko je zapravo nije odobrio. Pazite da ne upotrebljavate ikone, opise ili naslove aplikacije ili elemente u aplikaciji koji mogu zavarati korisnike o vezi vaše aplikacije s nekom drugom osobom ili nekom drugom aplikacijom.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Razvojni programeri koji lažno impliciraju odnos s drugom tvrtkom / razvojnim programerom:



① Ime razvojnog programera navedeno za tu aplikaciju sugerira postojanje službenog odnosa s Googleom, iako takav odnos ne postoji.

- Naslovi i ikone aplikacija koji su toliko slični onima postojećih proizvoda ili usluga da mogu zavarati korisnike:

✓				
	Google Maps	Google+	YouTube	Twitter
✗				
	Google Maps Navigator	Google+ Sharify	YouTube Aggregator	TwitterPro

Unovčavanje i oglasi

Google Play podržava različite strategije unovčavanja koje koriste razvojnim programerima i korisnicima, uključujući distribuciju uz plaćanje, proizvode ponuđene putem aplikacija, pretplate i modele na temelju oglašavanja. Tražimo da se pridržavate ovih pravila kako bismo korisnicima pružili najbolju moguću uslugu.

Plaćanja

Aplikacije koje upotrebljavaju kupnje putem trgovine ili aplikacije moraju biti u skladu sa sljedećim smjernicama:

Kupnje u trgovini: razvojni programeri koji aplikacije i preuzimanja naplaćuju iz Google Playa moraju upotrebljavati sustav plaćanja Google Playa.

Kupnje putem aplikacije:

- Razvojni programeri koji nude proizvode unutar igre koja se preuzima s Google Playa ili koji pružaju pristup sadržaju igre moraju upotrebljavati [Naplatu putem Google Playa iz aplikacije](#) kao način plaćanja.
- Razvojni programeri koji nude proizvode unutar druge kategorije aplikacija koje se preuzimaju s Google Playa kao način plaćanja moraju upotrebljavati [Naplatu putem Google Playa iz aplikacije](#), osim u sljedećim slučajevima:
 - Plaćanje je isključivo za fizičke proizvode.

- Plaćanje se odnosi na digitalni sadržaj koji se može upotrebljavati izvan same aplikacije (npr., pjesme koje se mogu reproducirati na drugim playerima).
- Virtualne valute u aplikaciji smiju se upotrebljavati samo unutar aplikacije ili videoigre za koju su kupljene.
- Razvojni programeri ne smiju obmanjivati korisnike u vezi s aplikacijama koje prodaju ni u vezi s bilo kojom uslugom u aplikaciji, robom, sadržajem ili funkcijom koju prodaju. Ako opis vašeg proizvoda na Google Playu upućuje na značajke unutar aplikacije koje se možda posebno ili dodatno naplaćuju, u opisu mora biti jasno naznačeno da je za pristup tim značajkama potrebno plaćanje.
- Aplikacije koje nude mehanizme za primanje nasumičnih virtualnih stavki putem kupnje (tj. "nagradne kutije") moraju jasno otkrivati kolika je vjerojatnost za primanje tih stavki prije kupnje.

Evo nekih primjera proizvoda koje podržava Naplata putem Google Playa iz aplikacije:

- **Virtualni proizvodi u igrama**, uključujući novčiće, dragulje, dodatne živote ili igre, posebne artikle ili opremu, likove ili avatare i dodatne razine ili vrijeme.
- **Funkcije ili sadržaj aplikacije**, na primjer, verzija aplikacije bez oglasa ili nove značajke koje nisu dostupne u besplatnoj verziji.
- **Usluge uz pretplatu**, primjerice, streaming glazbe, videozapisa, knjiga ili drugih medijskih usluga; digitalne publikacije, uključujući u paketu s fizičkim izdanjima te usluge društvenih mreža.
- **Softverski proizvodi u oblaku**, uključujući usluge za pohranu podataka, poslovni softver i softver za financijsko upravljanje.

Evo nekih primjera proizvoda koje Naplata putem Google Play iz aplikacije trenutno ne podržava:

- **Maloprodajni proizvodi**, na primjer, namirnice, odjeća, kućanske potrepštine i elektronički proizvodi.
- **Naknade za uslugu**, uključujući taksi i prijevoz, čišćenje, dostavu hrane, zrakoplovne karte i ulaznice.
- **Jednokratne članske naknade ili višekratna plaćanja**, uključujući članstvo u teretani, programe vjernosti ili klubove koji nude modne dodatke, odjeću ili ostale fizičke proizvode.
- **Jednokratna plaćanja**, uključujući paralelna plaćanja, mrežne aukcije ili donacije.
- **Elektroničko plaćanje računa**, uključujući račune za kreditne kartice, komunalije i TV ili telekomunikacijske usluge.

Napominjemo da za aplikacije putem kojih se prodaju fizički proizvodi i usluge nudimo Google Pay API. Više informacija možete pronaći na [stranici Google Paya za razvojne programere](#).

Pretplate

Vi, kao razvojni programer, ne smijete obmanjivati korisnike u pogledu pretplatničkih usluga ili sadržaja koje nudite unutar svoje aplikacije. Izuzetno je važno jasno komunicirati u promociji unutar aplikacije ili na pozdravnim zaslonima.

U svojoj aplikaciji: morate biti transparentni u vezi sa svojom ponudom. To uključuje izričito navođenje uvjeta ponude, troškova pretplate, učestalosti ciklusa naplate i toga je li za korištenje aplikacije potrebna pretplata. Korisnici ne bi trebali obavljati dodatne radnje za pregled informacija.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Mjesečne pretplate koje korisnike ne obavještavaju da će se automatski obnoviti i da će se naplaćivati svaki mjesec.
- Godišnje pretplate koje najuočljivije prikazuju cijene na mjesečnoj razini.
- Cijena i uvjeti pretplate koji nisu potpuno lokalizirani.
- Promocije u aplikaciji koje ne pokazuju jasno da korisnik može pristupiti sadržaju bez pretplate (kad je dostupno).
- Nazivi kodova artikala koji ne prenose točno prirodu pretplate, poput "Besplatne probe" za pretplatu s automatskim ponavljajućim terećenjem.

Get AnalyzeAPP Premium



16 issues found in your data!

Subscribe to see how we can help

2

12
months

\$9.16/mo

Save 35%!

6
months

\$12.50/mo

Save 11%!

MOST POPULAR PLAN

1
month

\$14.00/mo

3

Try for \$12.50!

4

Cancele su suscripción en cualquier momento. Por favor, consulte nuestra política de privacidad para más información.

① Gumb Odbaci nije jasno vidljiv i korisnici možda neće razumjeti da mogu pristupiti funkciji bez prihvaćanja ponude pretplate.

② U ponudi je navedena samo cijena na mjesečnoj razini i korisnici možda neće razumjeti da će im se u trenutku pretplate naplatiti šestomjesečna cijena.

③ U ponudi se prikazuje samo početna cijena i korisnici možda neće razumjeti što će im se automatski naplatiti na kraju početnog razdoblja.

④ Ponuda treba biti lokalizirana na isti jezik na kojem su uvjeti i odredbe kako bi korisnici mogli razumjeti cijelu ponudu.

Besplatne probe i uvodne ponude

Prije nego što se korisnik registrira za vašu pretplatu: morate jasno i točno opisati uvjete ponude, uključujući trajanje, cijenu i opis dostupnih sadržaja ili usluga. Korisnike morate informirati o tome kako će i kada besplatna proba postati pretplata uz plaćanje, koliko će pretplata uz plaćanje koštati i da korisnici mogu otkazati uslugu ako ne žele prijeći na pretplatu uz plaćanje.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Ponude za koje nije jasno objašnjeno koliko traje besplatna proba ili početna cijena.
- Ponude za koje nije jasno objašnjeno da će se korisnik automatski registrirati za pretplatu uz plaćanje na kraju razdoblja ponude.
- Ponude za koje nije jasno navedeno da korisnik može pristupiti sadržaju bez probe (kad je dostupno).
- Cijene i uvjeti ponude koji nisu potpuno lokalizirani.

Get AnalyzeAPP Premium

1



16 issues found in your data!

Subscribe to see how we can help

2



Try for free now!

3

During your free trial, experience all of the great features our app can offer!

4

Cancele su suscripción en cualquier momento. Por favor, consulte nuestra política de privacidad para más información.

① Gumb Odbaci nije jasno vidljiv i korisnici možda neće razumjeti da mogu pristupiti funkciji bez registriranja za besplatnu probu.

② U ponudi je istaknuta besplatna proba i korisnici možda neće razumjeti da će im se pretplata automatski naplatiti po isteku probnog razdoblja.

③ U ponudi nije navedeno probno razdoblje i korisnici možda neće razumjeti koliko će dugo trajati besplatan pristup sadržaju pretplate.

④ Ponuda treba biti lokalizirana na isti jezik na kojem su uvjeti i odredbe kako bi korisnici mogli razumjeti cijelu ponudu.

Upravljanje pretplatama i otkazivanje

Kao razvojni programer morate osigurati da vaša aplikacija jasno otkriva kako korisnik može upravljati pretplatom ili je otkazati.

Obavješćavanje korisnika o promjenama u vezi s pretplatom, otkazivanjem i pravilima povrata vaša je odgovornost, kao i usklađenost tih pravila s primjenjivim zakonima.

Oglasi

Ne dopuštamo aplikacije koje sadrže obmanjujuće ili ometajuće oglase. Oglasi se smiju prikazivati samo u aplikaciji koja ih poslužuje. Oglase koji se poslužuju u vašoj aplikaciji smatramo dijelom vaše aplikacije. Oglasi koji se prikazuju u vašoj aplikaciji moraju biti u skladu sa svim našim pravilima. Za pravila o oglasima za kockanje kliknite [ovdje](#).

Upotreba podataka o lokaciji za oglase

Aplikacije koje proširuju upotrebu podataka o lokaciji uređaja na temelju dopuštenja za posluživanje oglasa podliježu pravilima o [osobnim i osjetljivim podacima](#), a moraju se uskladiti i sa sljedećim zahtjevima:

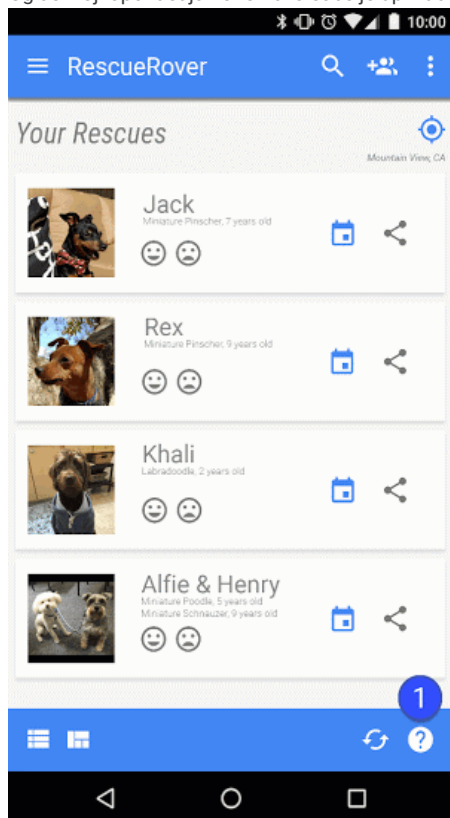
- Upotreba ili prikupljanje podataka o lokaciji uređaja na temelju dopuštenja u svrhe oglašavanja moraju biti jasni korisniku i dokumentirani u obaveznim pravilima o privatnosti aplikacije, uključujući veze s pravilima o privatnosti svih relevantnih oglasnih mreža u vezi s upotrebom podataka o lokaciji.
- U skladu sa zahtjevima [Dopuštenja za lokaciju](#), dopuštenja za lokaciju mogu se zahtijevati samo za implementaciju trenutačnih značajki ili usluga u aplikaciji te se dopuštenja za lokaciju uređaja ne smiju zahtijevati isključivo za upotrebu oglasa.

Obmanjujući oglasi

Oglasi ne smiju simulirati niti oponašati korisničko sučelje bilo koje aplikacije ili elemente obavijesti i upozorenja operativnog sustava. Korisniku mora biti jasno koja aplikacija poslužuje pojedini oglas.

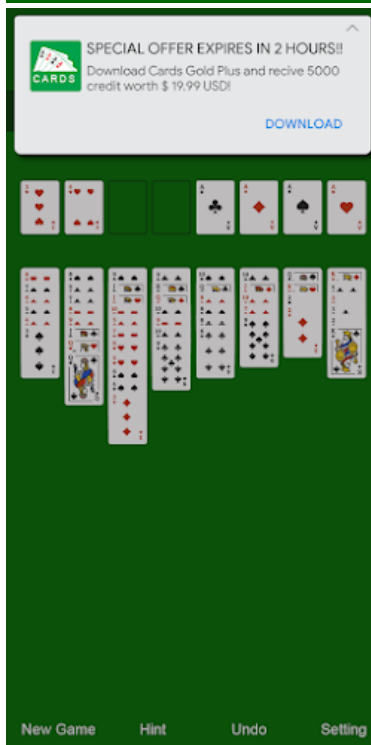
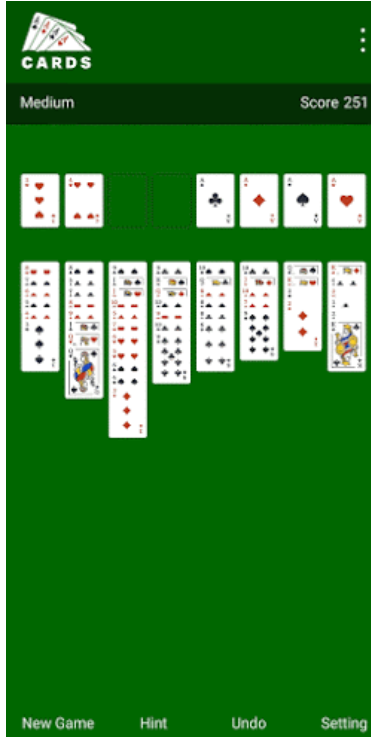
Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Oglasi koji oponašaju korisničko sučelje aplikacije:



① Ikona upitnika u ovoj aplikaciji predstavlja oglas koji korisnika preusmjerava na vanjsku odredišnu stranicu.

- Oglasi koji oponašaju obavijest sustava:



Prethodni primjeri prikazuju oglase koji oponašaju različite obavijesti sustava.

Unovčavanje zaključanog zaslona

Ako isključiva svrha aplikacije nije ona zaključanog zaslona, aplikacije ne smiju uvoditi oglase ili značajke koji unovčavaju zaključani zaslon uređaja.

Ometajući oglasi

Ometajući oglasi su oglasi koji se korisnicima prikazuju na neočekivane načine, a koji mogu rezultirati nenamjernim klikovima ili koji mogu narušiti ili ometati iskoristivost funkcija uređaja.

Vaša aplikacija ne smije prisiljavati korisnika da klikne oglas ili pošalje osobne podatke u svrhu oglašavanja prije nego što može u potpunosti upotrebljavati aplikaciju. Međuprostorni oglasi mogu se prikazivati samo unutar aplikacije koja ih

posluhuje. Ako vaša aplikacija prikazuje međuprostorne oglase ili druge oglase koji ometaju uobičajenu upotrebu, oni se moraju moći jednostavno odbaciti bez sankcija.

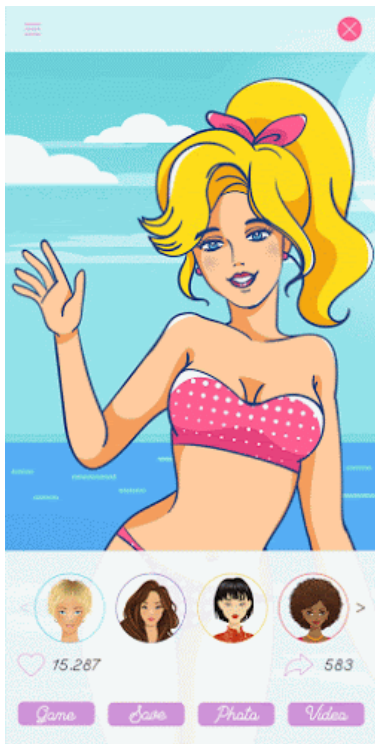
Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Oglasi koji zauzimaju cijeli zaslon ili ometaju normalnu upotrebu i ne pružaju jasan način za odbacivanje oglasa:

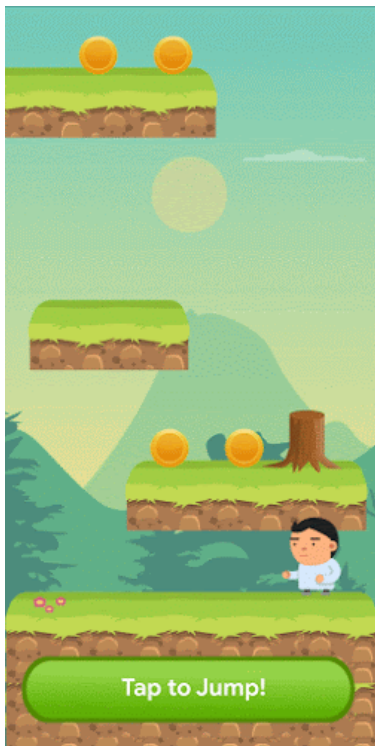


① Ovaj oglas nema gumb za odbacivanje.

- Oglasi koji korisnika prisiljavaju na klikanje pomoću lažnog gumba za odbacivanje ili iznenadnim prikazivanjem oglasa u područjima aplikacije koja korisnik dodiruje zbog neke druge funkcije.



Oglas koji upotrebljava lažni gumb za odbacivanje



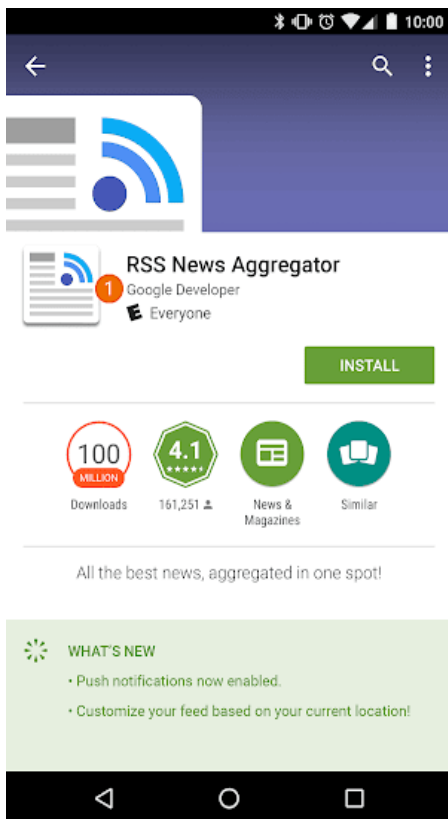
Oglas koji se iznenada prikazuje u području koje korisnik inače dodiruje zbog funkcija unutar aplikacije

Ometanje aplikacija, oglasa trećih strana ili funkcija uređaja

Oglasi koji su povezani s vašom aplikacijom ne smiju ometati ostale aplikacije, oglase ili rad uređaja, uključujući gumbе i priključke sustava ili uređaja. To uključuje slojeve, prateće funkcije i oglasne jedinice s widgetima. Oglasi se smiju prikazivati samo u aplikaciji koja ih poslužuje.

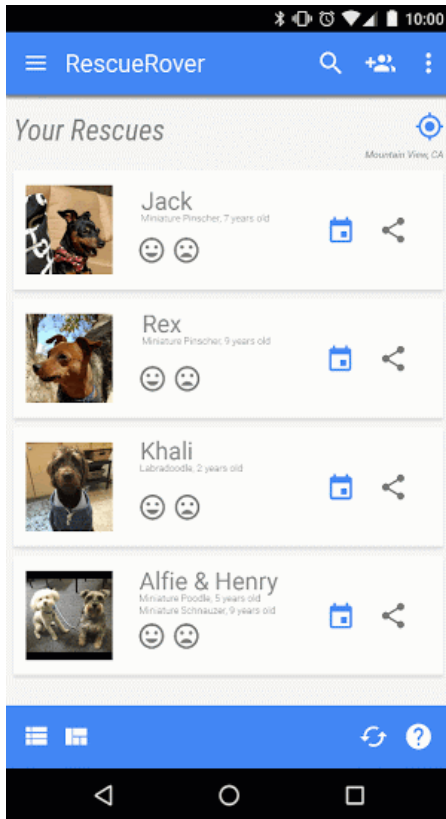
Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Oglasi koji se prikazuju izvan aplikacije koja ih poslužuje:



Opis: korisnik otvara početni zaslon iz te aplikacije i odjednom mu se prikazuje oglas na početnom zaslonu.

- Oglasi čije se prikazivanje aktivira gumbom početnog zaslona ili drugim značajkama izričito dizajniranim za zatvaranje aplikacije:

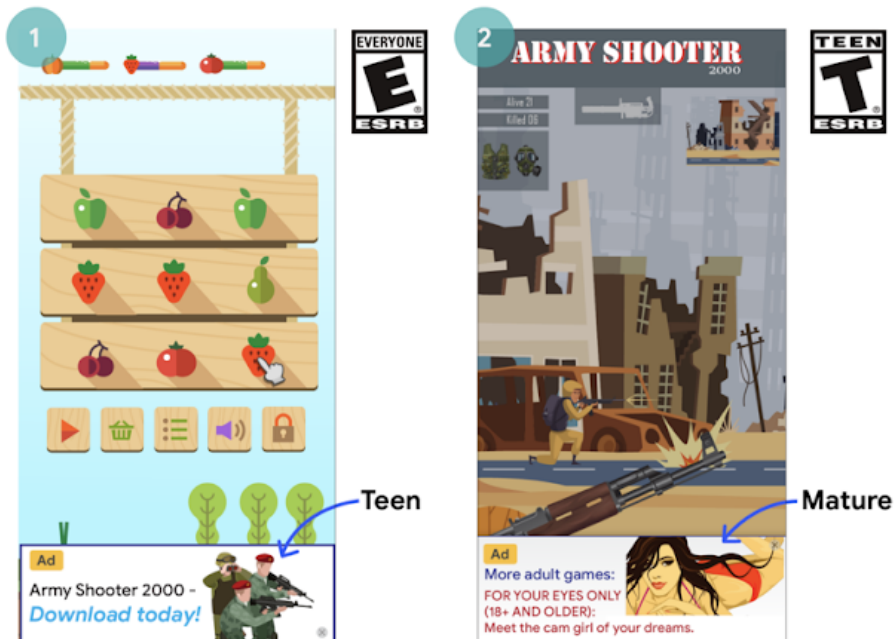


Opis: korisnik pokušava zatvoriti aplikaciju i doći na početni zaslon, no oglas ometa očekivani prikaz.

Neprijemeri oglašavanja

Oglasi koji se prikazuju u vašoj aplikaciji moraju biti primjereni publici kojoj je aplikacija namijenjena, čak i ako je sam sadržaj općenito u skladu s našim pravilima.

Evo primjera uobičajenog kršenja:



- ① Ovaj oglas nije primjeren publici (Tinejdžeri) kojoj je aplikacija namijenjena (7+)
- ② Ovaj oglas nije primjeren publici (Odrasli) kojoj je aplikacija namijenjena (12+)

Upotreba Androidovog ID-ja za oglašavanje

Usluge za Google Play verzije 4.0 uvele su nove API-je i ID za pružatelje oglašavačkih i analitičkih usluga. Uvjeti za upotrebu tog ID-ja navedeni su u nastavku.

- **Upotreba.** Androidov oglašivački identifikator smije se upotrebljavati samo za oglašavanje i korisničku analitiku. Status postavke "Isključi oglašavanje na temelju interesa" ili "Isključi prilagodbu oglasa" mora se potvrditi pri svakom pristupu ID-ja.
- **Povezivanje s podacima koji otkrivaju identitet ili drugim identifikatorima**
 - Upotreba u oglašavanju: oglašivački identifikator ne smije se povezivati s trajnim identifikatorima uređaja (na primjer, SSAID, MAC adresa, IMEI itd.) ni u koju svrhu oglašavanja. Oglašivački identifikator može se povezivati s podacima koji otkrivaju identitet samo uz izričit pristanak korisnika.
 - Upotreba s uslugom Google Analytics: oglašivački identifikator može se povezivati s podacima koji otkrivaju identitet ili s bilo kojim trajnim identifikatorom uređaja (na primjer, SSAID, MAC adresa, IMEI itd.) samo uz izričiti pristanak korisnika.
- **Uvažavanje korisničkih odabira.** U slučaju vraćanja na zadane postavke, novi oglašivački identifikator ne smije se povezivati s prethodnim oglašivačkim identifikatorom ili podacima izvedenim iz njega bez izričitog pristanka korisnika. Isto se tako morate pridržavati korisnikove postavke "Isključi oglašavanje na temelju interesa" ili "Isključi prilagodbu oglasa". Ako je korisnik omogućio tu postavku, ne smijete upotrebljavati oglašivački identifikator za izradu korisničkih profila u svrhu oglašavanja ili ciljanja korisnika prilagođenim oglašavanjem. Dopuštene aktivnosti uključuju kontekstualno oglašavanje, ograničavanje učestalosti prikazivanja, praćenje konverzija, izvješćivanje i sigurnost te otkrivanje prijave.
- **Transparentnost za korisnike.** U obavijesti o privatnosti koja udovoljava pravnim zahtjevima korisnike je potrebno obavijestiti o prikupljanju i upotrebi oglašivačkog identifikatora te usklađenosti s ovim uvjetima. Da biste saznali više o našim standardima privatnosti, pročitajte naša pravila o [korisničkim podacima](#).
- **Usklađenost s uvjetima upotrebe usluge.** Oglašivački identifikator smije se upotrebljavati samo u skladu s ovim uvjetima, a to se odnosi i na one strane s kojima ćete ga možda dijeliti tijekom poslovanja. Sve aplikacije prenesene ili objavljene na Google Playu moraju za sve potrebe oglašavanja upotrebljavati ID za oglašavanje (ako je dostupan na uređaju) umjesto svih ostalih identifikatora uređaja.

Program oglašavanja za obitelji

Ako imate aplikaciju u kojoj poslužujete oglase, a ciljna publika obuhvaća samo djecu kako je opisano u [pravilima za obitelji](#), morate upotrebljavati oglasne SDK-ove sa samopotvrđenom usklađenošću s pravilima Google Playa, uključujući zahtjeve za certifikate oglasnih SDK-ova u nastavku. Ako ciljna publika vaše aplikacije obuhvaća i djecu i starije korisnike, morate primijeniti mjere za provjeru dobi i osigurati da se oglasi koji se prikazuju djeci poslužuju isključivo iz tih samopotvrđenih oglasnih SDK-ova. Aplikacije u programu Aplikacije za obitelj smiju upotrebljavati samo samopotvrđene oglasne SDK-ove.

Upotreba certificiranih oglasnih SDK-ova Google Playa potrebna je samo ako upotrebljavate oglasne SDK-ove za posluživanje oglasa djeci. Sljedeće je dopušteno bez samopotvrđivanja oglasnog SDK-a na Google Playu, međutim i dalje ste odgovorni pobrinuti se da sadržaj vašeg oglasa i prakse prikupljanja podataka budu u skladu s [pravilima o korisničkim podacima](#) i [pravilima za obitelji](#) na Playu:

- interno oglašavanje u kojem upotrebljavate SDK-ove za upravljanje promocijom svojih aplikacija ili drugih medija i robe u svojem vlasništvu na različitim platformama
- sklapanje izravnih ponuda s oglašivačima, pri čemu upotrebljavate SDK-ove za upravljanje oglasnim prostorom.

Zahtjevi certifikata oglasnog SDK-a

- Odredite koji su nepoželjni sadržaji oglasa i ponašanja te ih zabranite u uvjetima ili pravilima oglasnog SDK-a. Definicije bi trebale biti u skladu s Programskim pravilima za razvojne programere Playa.
- Izradite metodu za ocjenjivanje oglasa u skladu s grupama primjerenim dobi. Dobne skupine moraju sadržavati barem grupe Svi i Odrasli. Ona mora biti u skladu s metodologijom koju Google pruža SDK-ovima nakon što ispune obrazac za iskazivanje interesa naveden u nastavku.
- Omogućite izdavačima da zatraže postupak za sadržaje namijenjene djeci u svrhu posluživanja oglasa, po zahtjevu ili po aplikaciji. Taj postupak mora biti u skladu s primjenjivim zakonima i propisima, kao što su [američki Zakon o zaštiti privatnosti djece na internetu \(COPPA\)](#) i [Opća uredba o zaštiti podataka EU-a \(GDPR\)](#). Google Play zahtijeva da SDK-ovi oglasa onemoguće prilagođene oglase, oglašavanje na temelju interesa i remarketing kao dio postupka za sadržaje namijenjene djeci.
- Dopustite izdavačima da odaberu formate oglasa koji su u skladu s [pravilima Playa o oglašavanju za obitelji i unovčavanju](#) i koji ispunjavaju uvjete [programa Odobrili nastavnici](#).
- Kada se licitiranje u stvarnom vremenu upotrebljava za posluživanje oglasa djeci, oglasi moraju biti pregledani, a pokazatelji privatnosti preneseni licitatorima.
- Pružite Googleu dovoljno informacija, kao što su informacije naznačene u [obrascu za iskazivanje interesa](#) navedenom u nastavku, za provjeru usklađenosti oglasnog SDK-a sa svim zahtjevima certifikata i pravovremeno odgovorite na sve naknadne zahtjeve za informacije.

Napomena: oglasni SDK-ovi moraju podržavati posluživanje oglasa koje je u skladu sa svim relevantnim zakonima i propisima koji se odnose na djecu, a mogu se primjenjivati na izdavače.

Zahtjevi za medijaciju za posluživačke platforme kada poslužuju oglase djeci:

- upotrebljavajte samo certificirane oglasne SDK-ove Playa ili primijenite zaštitne mjere koje su potrebne da bi svi oglasi koji se poslužuju iz medijacije bili u skladu s tim zahtjevima; i
- platformama za posredovanje prosljedite potrebne informacije kako biste naznačili ocjenu sadržaja oglasa i eventualno primjenjivi postupak za sadržaje namijenjene djeci.

Razvojni programeri ovdje mogu pronaći [popis samopotvrđenih oglasnih SDK-ova](#).

Isto tako, razvojni programeri mogu podijeliti [obrazac za iskazivanje interesa](#) s oglasnim SDK-ovima koji se žele samopotvrditi.

Unos u trgovini i promocija

Promocija i vidljivost aplikacije imaju snažan utjecaj na kvalitetu trgovine. Nemojte dodavati neželjene unose u trgovini, promocije niske kvalitete i sredstva za umjetno povećanje vidljivosti aplikacije na Google Playu.

Promocija aplikacije

Ne dopuštamo aplikacije koje se izravno ili neizravno uključuju u promotivne prakse koje su obmanjujuće ili štetne za korisnike ili zajednicu razvojnih programera ili od njih imaju koristi. To uključuje aplikacije koje prakticiraju sljedeće vrste ponašanja:

- Upotreba obmanjujućih oglasa na web-lokacijama, aplikacijama ili drugim entitetima, uključujući obavijesti koje su slične obavijestima i upozorenjima sustava.
- Taktike promocije ili instalacije koje preusmjeravaju korisnika na Google Play ili preuzimanje aplikacije bez informirane radnje korisnika.
- Neželjene promocije putem SMS usluga.

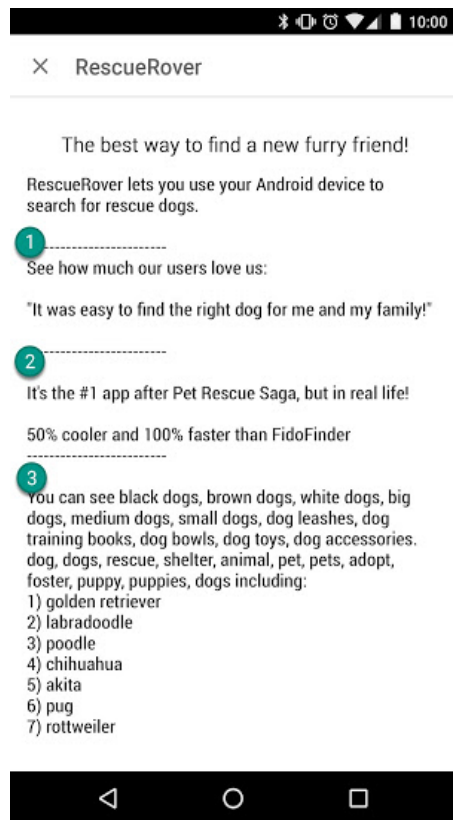
Vaša je odgovornost da se oglasne mreže ili partneri povezani s vašom aplikacijom pridržavaju tih pravila i ne primjenjuju zabranjene promotivne prakse.

Metapodaci

Ne dopuštamo aplikacije sa zavaravajućim, nepravilno formatiranim, neopisnim, irelevantnim, prekomjernim ili neprikladnim metapodacima koji se, između ostalog, navode u opisu aplikacije, imenu razvojnog programera, naslovu, ikoni, snimkama zaslona i promotivnim slikama. Razvojni programeri moraju navesti jasan i dobro sročeni opis svoje aplikacije. Ne dopuštamo ni neimenovane ili anonimne izjave korisnika u opisu aplikacije.

Osim ovdje navedenih zahtjeva, određena Pravila za razvojne programere Playa mogu zahtijevati i navođenje dodatnih informacija o metapodacima.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:



- ① Neimenovane ili anonimne izjave korisnika
- ② Usporedba podataka aplikacija ili robnih marki
- ③ Blokovi riječi i okomiti/vodoravni popisi riječi

Evo nekoliko primjera neprimjerenog teksta, slika ili videozapisa u vašem unosu:

- Slike ili videozapisi sa seksualno sugestivnim sadržajem. Izbjegavajte sugestivne slike grudi, stražnjica, genitalija ili drugih fetišiziranih dijelova tijela i sadržaja, bilo da su ilustrirane ili stvarne.
- Upotreba vulgarnog jezika ili jezika neprikladnog za opću publiku u unosu u trgovini vaše aplikacije.
- Zorni prikazi nasilja istaknuti na ikonama, promotivnim slikama ili videozapisima aplikacije.
- Prikazi uživanja droge. Čak i obrazovan, dokumentaran, znanstven ili umjetnički sadržaj u unosu u trgovini mora biti prikladan za svu publiku.

Evo nekoliko najboljih primjera iz prakse:

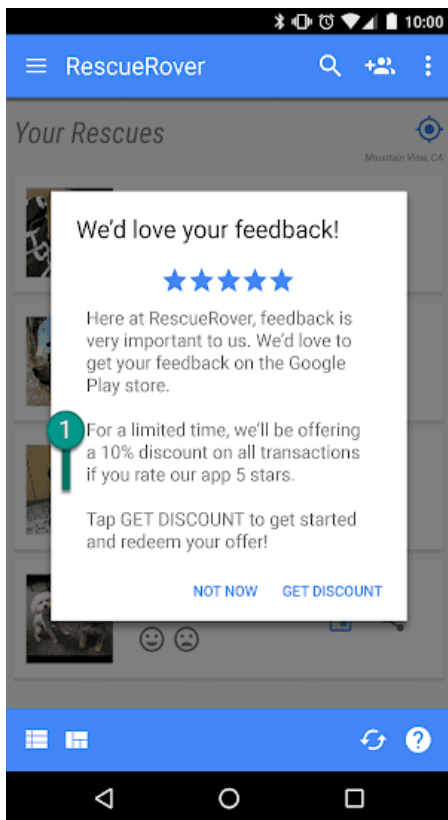
- Istaknite ono što vašu aplikaciju čini izvrsnom. Podijelite zanimljive i uzbudljive informacije o aplikaciji kako biste objasnili korisnicima po čemu je posebna.
- Neka naslov i opis aplikacije točno opisuju funkcije vaše aplikacije.
- Nemojte upotrebljavati ponavljajuće ili nepovezane ključne riječi ili reference.
- Neka opis aplikacije bude jezgrovit i jednostavan. Kraći opisi često imaju bolji korisnički doživljaj na uređajima s manjim zaslonima. Predugački, predetaljni, nepravilno formatirani opisi i ponavljanja mogu rezultirati kršenjem ovog pravila.
- Ne zaboravite da vaš unos mora biti prikladan za opću publiku. U unosu izbjegavajte neprimjeren tekst, slike i videozapise te se pridržavajte prethodno navedenih smjernica.

Korisničke ocjene, recenzije i instaliranja

Razvojni programeri ne smiju pokušati manipulirati položajem aplikacija na Google Playu. To između ostalog uključuje preuveličavanje ocjena, recenzija ili broja instaliranja proizvoda na nedopuštene načine kao što su lažna ili poticana instaliranja, recenzije i ocjene.

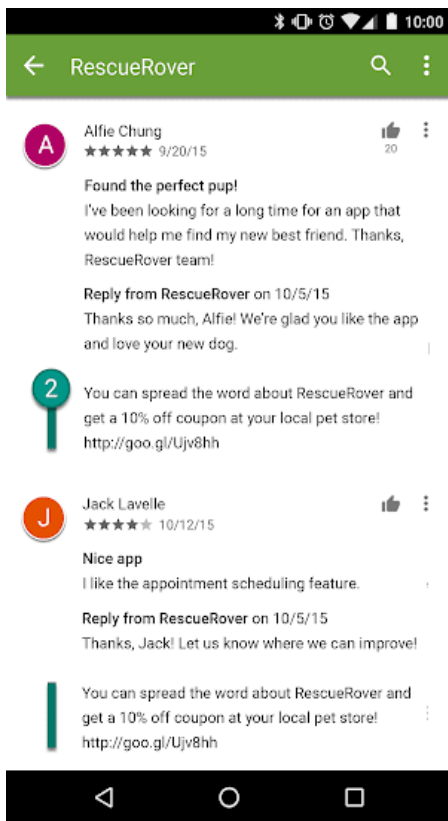
Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Traženje korisnika da ocijene aplikaciju uz ponudu poticaja:



① Ta obavijest korisnicima nudi popust u zamjenu za visoku ocjenu.

- Višestruko slanje ocjena radi utjecaja na položaj aplikacije na Google Playu.
- Slanje ili poticanje korisnika na slanje recenzija koje sadrže neprimjereni sadržaj, uključujući afilijacijske sadržaje, kupone, kodove za igre, e-adrese ili veze na web-lokacije ili druge aplikacije:



② Ta recenzija ponudom kupona potiče korisnike da promoviraju aplikaciju RescueRover.

Ocjene i recenzije mjerilo su kvalitete aplikacije. Korisnici se pouzdaju u to da su autentične i relevantne. Evo nekoliko najboljih primjera iz prakse pri odgovaranju na recenzije korisnika:

- Usredotočite se na probleme navedene u komentarima korisnika i ne tražite višu ocjenu.
- Navedite korisne resurse kao što su adresa za podršku ili stranica s čestim pitanjima.

Ocjene sadržaja

Ocjene sadržaja na Google Playu pruža Međunarodna udruga za klasifikaciju po dobnim skupinama (IARC), a osmišljene su kako bi razvojnim programerima pomogle da korisnicima prenesu lokalno relevantne ocjene sadržaja. Regionalna tijela IARC-a daju smjernice pomoću kojih se određuje razina zrelosti sadržaja u aplikaciji. Na Google Playu ne dopuštamo aplikacije bez ocjene sadržaja.

Kako se upotrebljavaju ocjene sadržaja

Ocjene sadržaja upozoravaju korisnike, a naročito roditelje, na potencijalno nepoželjan sadržaj u aplikaciji. Također filtriraju ili blokiraju vaš sadržaj na određenim teritorijima ili za određene korisnike na temelju lokalnih zakona te utvrđuju ispunjava li aplikacija uvjete za posebne programe za razvojne programere.

Kako se dodjeljuju ocjene sadržaja

Da biste dobili ocjenu sadržaja, morate ispuniti [upitnik za ocjenjivanje na Play konzoli](#) koji sadrži pitanja o prirodi sadržaja vaše aplikacije. Na temelju vaših odgovora u upitniku aplikaciji će se dodijeliti ocjena sadržaja od više ovlaštenih tijela za ocjenjivanje. Pogrešno predstavljanje sadržaja vaše aplikacije može dovesti do uklanjanja ili obustavljanja, stoga je važno navesti točne odgovore u upitniku za ocjenjivanje sadržaja.

Kako biste spriječili da aplikacija bude navedena kao "neocijenjena", ispunite upitnik za ocjenjivanje sadržaja za svaku novu aplikaciju koju pošaljete na Play konzolu, kao i za postojeće aplikacije koje su aktivne na Google Playu.

Ako izmijenite sadržaj ili značajke aplikacije na način koji utječe na odgovore u upitniku za ocjenjivanje, morate poslati novi upitnik za ocjenjivanje sadržaja na Play konzoli.

Posjetite [centar za pomoć](#) kako biste pronašli više informacija o različitim [tijelima za ocjenjivanje](#) i saznali kako ispuniti upitnik za ocjenjivanje sadržaja.

Žalbe na ocjenu

Ako se ne slažete s ocjenom koja je dodijeljena aplikaciji, možete se žaliti izravno tijelu za ocjenjivanje IARC-a putem veze u e-poruci s certifikatom.

Vijesti

Aplikacije za koje je odabrana kategorija "Vijesti", ali prikazuju sadržaj koji ne ispunjava te zahtjeve, nisu dopuštene u kategoriji Vijesti u Trgovini Play. Aplikacije za vijesti koje od korisnika zahtijevaju da kupe pretplatu moraju korisnicima omogućiti pregled sadržaja prije kupnje.

Aplikacije za vijesti MORAJU:

- pružiti odgovarajuće informacije o izdavaču vijesti i njegovim suradnicima, uključujući jasne informacije o vlasništvu, te
- imati web-lokaciju ili stranicu u aplikaciji koja sadrži važeće podatke za kontakt izdavača vijesti.

Aplikacije za vijesti NE SMIJU:

- sadržavati značajne pravopisne i gramatičke pogreške,
- sadržavati samo statički sadržaj, te
- primarno služiti za marketing putem podružnica ili prihod od oglasa.

Aplikacije koje su agregatori vijesti moraju biti transparentne u pogledu izvora koji je objavio sadržaj u aplikaciji, a svaki izvor mora biti u skladu sa zahtjevima pravila za Vijesti.

Neželjeni sadržaj i minimalna funkcionalnost

Aplikacije korisnicima trebaju pružati barem osnovnu razinu funkcionalnosti i zadovoljavajući korisnički doživljaj. Aplikacije koje se ruše, ne ponašaju se u skladu s funkcionalnim korisničkim doživljajem ili služe samo za slanje neželjenog sadržaja korisnicima ili Google Playu nisu aplikacije koje proširuju katalog na odgovarajući način.

Neželjena pošta

Ne dopuštamo aplikacije koje korisnicima ili na Google Play šalju neželjeni sadržaj, primjerice aplikacije koje korisnicima šalju nezatražene poruke ili aplikacije koje su repetitivne ili su niske kvalitete.

Neželjene poruke

Ne dopuštamo aplikacije koje šalju SMS-ove, e-poruke ili druge vrste poruka u ime korisnika, a da korisniku ne pružaju mogućnost potvrde sadržaja i primatelja.

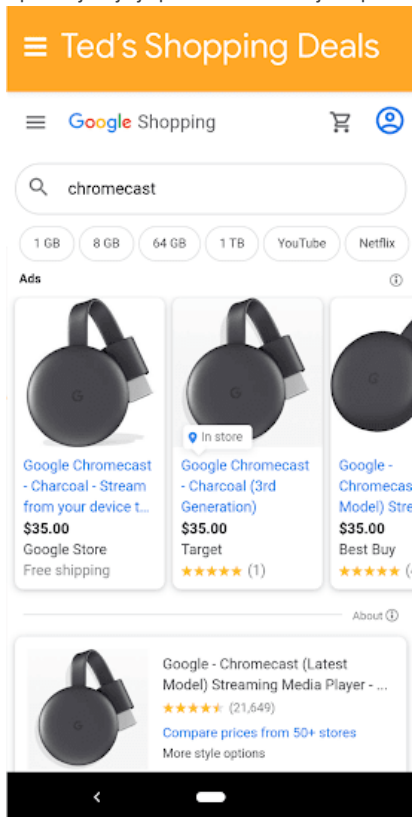
Neželjeni web-prikaz i afilijacije

Ne dopuštamo aplikacije čija je osnovna namjena usmjeravanje afilijacijskog prometa na web-lokaciju ili pružanje web-prikaza web-lokacije bez dopuštenja vlasnika ili administratora web-lokacije.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Aplikacija čija je prvenstvena namjena usmjeravanje prometa putem preporuke na neku web-lokaciju radi primanja nagrade za registracije korisnika ili kupnje na toj web-lokaciji.

- Aplikacije čija je prvenstvena namjena pružanje web-prikaza web-lokacije bez dopuštenja:



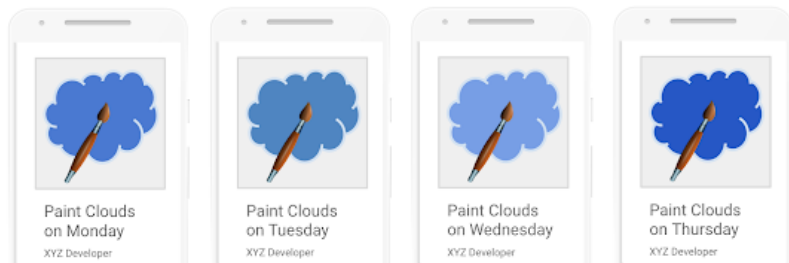
Ova je aplikacija nazvana "Ted's Shopping Deals" (Tedova ponude za kupnju). Njome se pruža samo web-prikaz Google Shoppinga.

Repetitivan sadržaj

Ne dopuštamo aplikacije koje pružaju samo isti doživljaj kao druge aplikacije koje su već dostupne na Google Playu. Aplikacije bi korisnicima trebale pružati vrijednost stvaranjem jedinstvenog sadržaja ili usluga.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Kopiranje sadržaja drugih aplikacija bez dodavanja originalnog sadržaja ili vrijednosti.
- Izrada više aplikacija s vrlo sličnom funkcijom, sadržajem i korisničkim doživljajem. Ako sve te aplikacije imaju malu količinu sadržaja, razvojnim se programerima preporučuje da izrade jednu aplikaciju koja će obuhvatiti sav taj sadržaj.



Napravljeno za oglase

Ne dopuštamo aplikacije čija je primarna svrha posluživanje oglasa.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Aplikacije u kojima su međuprostorni oglasi postavljeni nakon svake korisničke radnje, uključujući između ostalog klikove, prelaske prstom itd.

Minimalna funkcionalnost

Vaša aplikacija mora pružati stabilan, zanimljiv i responzivan korisnički doživljaj.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Aplikacije koje su osmišljene da ne rade ništa ili nemaju funkciju

Prekinuta funkcionalnost

Ne dopuštamo aplikacije koje se ruše, prisilno zatvaraju, zamrzavaju ili na bilo koji drugi način nepravilno funkcioniraju.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Aplikacije koje se ne instaliraju
- Aplikacije koje se instaliraju, ali se ne učitavaju
- Aplikacije koje se učitavaju, ali nisu responzivne

Drugi programi

Osim usklađenosti s pravilima o sadržaju navedenima drugdje u ovom centru za pravila, aplikacije koje su osmišljene za druge doživljaje Androida i koje se distribuiraju putem Google Playa mogu podlijegati i pravilima za određene programe. Pregledajte popis u nastavku da biste utvrdili primjenjuju li se neka od tih pravila na vašu aplikaciju.

Instant aplikacije za Android

Instant aplikacijama za Android korisnicima želimo pružiti prekrasan, kontinuiran doživljaj istodobno se pridržavajući najviših standarda privatnosti i sigurnosti. Naša su pravila osmišljena tako da podržavaju taj cilj.

Razvojni programeri koji žele distribuirati Instant aplikacije za Android putem Google Playa moraju se pridržavati sljedećih pravila, uz sva ostala [Programska pravila za razvojne programere Google Playa](#).

Identitet

Za instant aplikacije koje uključuju funkciju prijave razvojni programeri moraju integrirati [Smart Lock za zaporke](#).

Podrška za veze

Razvojni programeri Instant aplikacija za Android obavezni su pružiti odgovarajuću podršku za veze za druge aplikacije. Ako instant ili instalirana aplikacija razvojnog programera sadrži veze koje imaju potencijal otvaranja instant aplikacije, razvojni programer mora poslati korisnike na tu instant aplikaciju, a ne, na primjer, otvoriti veze u [web-prikazu](#).

Tehničke specifikacije

Razvojni programeri moraju se pridržavati Googleovih tehničkih specifikacija i zahtjeva za Instant aplikacije za Android, koji se povremeno mogu izmijeniti i dopuniti, uključujući one navedene u [našoj javnoj dokumentaciji](#).

Ponuda instaliranja aplikacije

Instant aplikacija može korisniku ponuditi aplikaciju za instaliranje, no to ne smije biti primarna svrha instant aplikacije. Kada nude instaliranje, razvojni programeri:

- moraju upotrijebiti ikonu [materijalnog dizajna "Preuzimanje aplikacije"](#) i oznaku "Instaliraj" za gumb za instaliranje
- ne smiju imati više od 2 do 3 implicitna poziva na instaliranje u instant aplikaciji
- ne smiju upotrebljavati natpise ni druge tehnike slične oglasima da bi korisnicima prikazali poziv na instaliranje.

Dodatne pojedinosti o instant aplikacijama i smjernice za korisnički doživljaj možete pronaći u [Najboljim primjerima iz prakse za korisnički doživljaj](#).

Promjena stanja uređaja

Instant aplikacije ne smiju izmjenjivati korisnikov uređaj dulje od trajanja sesije instant aplikacije. Na primjer, instant aplikacije ne smiju izmijeniti korisnikovu pozadinu niti izraditi widget na početnom zaslonu.

Vidljivost aplikacije

Razvojni se programeri moraju pobrinuti da su instant aplikacije vidljive korisniku, odnosno da je korisnik cijelo vrijeme svjestan da se instant aplikacija izvodi na uređaju.

Identifikatori uređaja

Instant aplikacijama zabranjeno je pristupanje identifikatorima uređaja (1) koji se zadržavaju nakon prestanka izvođenja instant aplikacije i (2) koje korisnik ne može poništiti. Primjeri, između ostalog, uključuju:

- serijski broj međuverzije
- MAC adrese bilo kojeg mrežnog čipa
- IMEI i IMSI.

Instant aplikacije mogu pristupiti telefonskom broju ako je dobiven uz dopuštenje za vrijeme izvođenja. Razvojni programer ne smije pokušavati identificirati korisnika pomoću tih identifikatora ni na bilo koji drugi način.

Mrežni promet

Mrežni promet iz instant aplikacije mora biti kriptiran TLS protokolom kao što je HTTPS.

Obitelji

Google Play nudi bogatu platformu na kojoj razvojni programeri mogu prezentirati kvalitetan i dobnog primjeren sadržaj za cijelu obitelj. Prije slanja aplikacije u program Aplikacije za obitelj ili slanja aplikacije koja cilja dječju publiku u Trgovinu Google Play, dužni ste osigurati njezinu primjerenost za djecu i usklađenost sa svim relevantnim zakonima i propisima.

Saznajte više o postupku za aplikacije za obitelj i pregledajte interaktivni kontrolni popis na Akademiji za programere aplikacija.

Izrada aplikacija za djecu i obitelj

Upotreba tehnologije kao alata za obogaćivanje obiteljskog života stalno raste i roditelji traže siguran i kvalitetan sadržaj koji će dijeliti sa svojom djecom. Možda i vi dizajnirate aplikacije posebno namijenjene djeci ili vaša aplikacija možda samo privlači njihovu pažnju. Google Play želi vam pomoći da vaša aplikacija bude sigurna za sve korisnike, uključujući obitelji.

Riječ "djeca" može imati različita značenja u različitim jezicima i različitim kontekstima. Važno je da se posavjetujete sa svojim pravnim savjetnikom koji će vam pomoći utvrditi koje se obaveze i/ili dobnog ograničenja mogu primjenjivati na vašu aplikaciju. Vi najbolje znate kako vaša aplikacija funkcionira, stoga se oslanjamo na vašu pomoć kako bismo osigurali da su aplikacije na Google Playu sigurne za obitelji.

Aplikacije koje su posebno namijenjene djeci moraju sudjelovati u programu Aplikacije za obitelj. Ako vaša aplikacija cilja i djecu i stariju publiku, i dalje možete sudjelovati u programu Aplikacije za obitelj. Sve aplikacije koje se uključe u program Aplikacije za obitelj ispunjavat će uvjete za ocjenjivanje za [program Odobrili nastavnici](#), no ne možemo jamčiti da će vaša aplikacija biti uključena u program Odobrili nastavnici. Ako odlučite ne sudjelovati u programu Aplikacije za obitelj, i dalje se morate pridržavati zahtjeva pravila Google Playa za obitelji navedenih u nastavku, kao i svih ostalih [Programskih pravila Google Playa za razvojne programere](#) te [Ugovora o distribuciji za razvojne programere](#).

Zahtjevi Play konzole

[Ciljna publika i sadržaj](#)

Prije objavljivanja aplikacije, u odjeljku [Ciljna publika i sadržaj](#) na Google Play konzoli morate navesti ciljnu publiku za svoju aplikaciju. Odaberite je s ponuđenog popisa dobnih skupina. Ako u aplikaciju uključite slike i pojmove za koje se može smatrati da ciljaju djecu, to može utjecati na Google Playevu ocjenu deklarirane ciljne publike neovisno o tome koju ste ciljnu publiku naznačili na Google Play konzoli. Google Play pridržava pravo provesti vlastiti pregled informacija o aplikaciji koje navedete kako bi utvrdio je li naznačena ciljna publika zaista točna.

Ako odaberete ciljnu publiku koja samo uključuje odrasle, ali Google utvrdi da to nije točno jer aplikacija cilja djecu i odrasle, korisnicima ćete moći ukazati na to da aplikacija ne cilja djecu tako što ćete prihvatiti da se uz nju prikazuje oznaka upozorenja.

Za ciljnu publiku svoje aplikacije trebali biste odabrati više od jedne dobne skupine samo ako ste je namijenili i izradili tako da bude primjerena za korisnike u odabranoj dobnog skupini. Na primjer, za aplikacije za bebe, malu i predškolsku djecu potrebno je odabrati samo dobnog skupinu "Mlađi od pet godina" kao dobnog skupinu koju ciljaju te aplikacije. Ako je vaša aplikacija namijenjena za određeni školski uzrast, odaberite dobnog skupinu koja ga najbolje predstavlja. Dobne skupine koje uključuju i odrasle i djecu trebali biste odabrati samo ako ste je zaista napravili za sve uzraste.

Ažuriranja odjeljka Ciljna publika i sadržaj

Informacije o aplikaciji uvijek možete ažurirati u odjeljku Ciljna publika i sadržaj na Google Play konzoli. Da bi se te informacije prikazivale u Trgovini Google Play, potrebno je [ažurirati aplikaciju](#). No sve promjene koje napravite u tom odjeljku Google Play konzole mogu se pregledati radi provjere usklađenosti s pravilima čak i prije slanja ažuriranja aplikacije.

Preporučujemo da obavijestite postojeće korisnike ako promijenite dobnu skupinu aplikacije ili počnete upotrebljavati oglase ili kupnje putem aplikacije, bilo putem odjeljka "Što je novo" u unosu aplikacije u trgovini ili obavijesti u aplikaciji.

Obmanjivanje na Play konzoli

Pogrešno predstavljanje informacija o vašoj aplikaciji na Play konzoli, uključujući u odjeljku Ciljna publika i sadržaj, može dovesti do uklanjanja ili obustavljanja aplikacije, stoga je važno navesti točne informacije.

Zahtjevi pravila za obitelji

Ako vaša ciljna publika uključuje i djecu, morate se pridržavati sljedećih zahtjeva. Neudovoljavanje tim zahtjevima može dovesti do uklanjanja ili obustavljanja aplikacije.

- Sadržaj aplikacije:** sadržaj aplikacije kojem djeca mogu pristupiti mora biti primjeren djeci.
- Odgovori na Google Play konzoli:** morate precizno odgovoriti na pitanja na Google Play konzoli koja se odnose na vašu aplikaciju i ažurirati te odgovore kako bi točno odražavali sve promjene koje napravite u aplikaciji.
- Oglasi:** ako vaša aplikacija prikazuje oglase djeci ili korisnicima nepoznatog uzrasta, morate se pridržavati sljedećeg:
 - za prikazivanje oglasa tim korisnicima upotrebljavajte samo [certificirane oglasne SDK-ove Google Playa](#)
 - pazite da oglasi koji se prikazuju tim korisnicima ne uključuju oglašavanje na temelju interesa (oglašavanje ciljano na pojedinačne korisnike koji posjeduju određene karakteristike temeljene na njihovom ponašanju tijekom pregledavanja na webu) ili remarketinga (oglašavanje ciljano na pojedinačne korisnike na temelju njihove prethodne interakcije s aplikacijom ili web-lokacijom)
 - pobrinite se da oglasi koji se prikazuju tim korisnicima predstavljaju sadržaj koji je primjeren za djecu
 - pobrinite se da oglasi koji se prikazuju tim korisnicima slijede zahtjeve za format oglasa za obitelji
 - pridržavajte se svih primjenjivih zakonskih propisa i standarda djelatnosti u vezi s oglašavanjem djeci.
- Prikupljanje podataka:** morate otkriti ako u svojoj aplikaciji prikupljate bilo kakve [osobne i osjetljive podatke](#) od djece, uključujući putem API-ja i SDK-ova koji se pozivaju ili upotrebljavaju u aplikaciji. Osjetljivi podaci djece između ostalog uključuju podatke za autentifikaciju, podatke senzora mikrofona i fotoaparata, podatke o uređaju, Android ID, podatke o upotrebi oglasa i ID za oglašavanje.
- API-ji i SDK-ovi:** API-ji i SDK-ovi u vašoj aplikaciji moraju biti pravilno implementirani.
 - Aplikacije koje isključivo ciljaju djecu ne smiju sadržavati API-je ili SDK-ove koji nisu odobreni za upotrebu u uslugama usmjerenim na djecu. To uključuje Prijavu Google računom (ili bilo koju drugu uslugu Google API-ja koja pristupa podacima povezanim s Google računom), Google Play usluge za igre i sve druge usluge API-ja koje upotrebljavaju tehnologiju OAuth za autentifikaciju i autorizaciju.
 - Aplikacije koje istovremeno ciljaju i djecu i stariju publiku ne smiju implementirati API-je ili SDK-ove koji nisu odobreni za upotrebu u uslugama namijenjenima djeci osim ako se upotrebljavaju iza [dobno neutralnog zaslona](#) ili se implementiraju na način koji ne dovodi do prikupljanja podataka od djece (npr. prijava Google računom pruža se kao opcionalna značajka). Aplikacije koje ciljaju djecu i stariju publiku ne smiju zahtijevati od korisnika da se prijavljuju ili pristupaju sadržaju aplikacije putem API-ja ili SDK-a koji nije odobren za upotrebu u uslugama namijenjenima djeci.
- Pravila o privatnosti:** morate postaviti vezu do pravila o privatnosti aplikacije na stranici unosa aplikacije u trgovini. Ta se veza mora održavati tijekom cijelog vremena dostupnosti aplikacije u Trgovini i mora voditi na pravila o privatnosti u kojima je, između ostalog, točno opisano kako vaša aplikacija prikuplja i upotrebljava podatke.
- Posebna ograničenja:**
 - Ako vaša aplikacija upotrebljava proširenu stvarnost, morate prikazati sigurnosno upozorenje odmah nakon pokretanja AR dijela. Upozorenje treba sadržavati sljedeće:
 - odgovarajuću poruku o važnosti roditeljskog nadzora
 - podsjetnik na fizičke opasnosti u stvarnom svijetu (svjesnost o okolini).
 - Aplikacija ne smije zahtijevati upotrebu uređaja čija se upotreba ne savjetuje djeci (npr. Daydream, Oculus).
- Usklađenost sa zakonima:** vaša aplikacija, uključujući API-je ili SDK-ove koje poziva ili upotrebljava, mora se pridržavati [američkog Zakona o zaštiti privatnosti djece na internetu \(COPPA\)](#), [Opće uredbe o zaštiti podataka EU-a \(GDPR\)](#) i svih drugih primjenjivih zakona i propisa.

Evo nekoliko primjera uobičajenih kršenja:

- Aplikacije koje u unosu u trgovini promiču igru za djecu, ali je sadržaj aplikacije primjeren samo za odrasle.
- Aplikacije koje implementiraju API-je čiji uvjeti pružanja usluge zabranjuju njihovu upotrebu u aplikacijama namijenjenima djeci.
- Aplikacije koje veličaju konzumaciju alkohola, duhana ili kontroliranih tvari.
- Aplikacije koje uključuju stvarno ili simulirano kockanje.
- Aplikacije s nasilnim, krvavim ili potresnim sadržajem nisu prikladne za djecu.
- Aplikacije koje pružaju usluge pronalaženja partnera ili nude seksualno ili bračno savjetovanje.

- Aplikacije s vezama na web-lokacije koje prikazuju sadržaj koji krši [Programska pravila za razvojne programere](#) Google Playa.
- Aplikacije koje djeci prikazuju oglase za odrasle (npr. nasilan sadržaj, seksualni sadržaj, kockanje). Više informacija o pravilima Google Playa o oglašavanju, kupnji putem aplikacije i komercijalnom sadržaju za djecu potražite u [pravilima o oglašavanju za obitelji i unovčavanju](#).

Program Aplikacije za obitelj

Aplikacije koje su posebno namijenjene djeci moraju sudjelovati u programu Aplikacije za obitelj. Ako je vaša aplikacija namijenjena za svaku publiku, uključujući djecu i obitelj, i vi možete sudjelovati u programu.

Da bi bila primljena u program, vaša aplikacija mora udovoljavati svim zahtjevima pravila za obitelji i preduvjetima za Aplikacije za obitelj, kao i pravilima navedenima u [Programskim pravilima Google Playa za razvojne programere](#) i [Ugovoru o distribuciji za razvojne programere](#).

Za više informacija o postupku slanja aplikacije za uključivanje u program kliknite [ovdje](#).

Ispunjavanje uvjeta za program

Sve aplikacije koje sudjeluju u programu Aplikacije za obitelj moraju imati sadržaj aplikacije i oglasa koji je relevantan i primjeren za djecu te moraju udovoljavati svim zahtjevima u nastavku. Aplikacije koje se prihvate u program Aplikacije za obitelj moraju se cijelo vrijeme pridržavati svih programskih zahtjeva. Google Play može odbiti, ukloniti ili obustaviti sve aplikacije za koje se utvrdi da nisu prikladne za program Aplikacije za obitelj.

Zahtjevi programa Aplikacije za obitelj

1. Aplikacije moraju imati ESRB-ovu ocjenu Svi, Svi stariji od deset godina ili ekvivalent tih ocjena.
2. U upitniku za ocjenjivanje sadržaja na Google Play konzoli morate točno otkriti interaktivne elemente aplikacije, uključujući sljedeće:
 - mogu li korisnici komunicirati ili razmjenjivati informacije
 - dijeli li vaša aplikacija korisničke osobne podatke s trećim stranama
 - dijeli li vaša aplikacija fizičku lokaciju korisnika s drugim korisnicima.
3. Ako vaša aplikacija koristi [Android Speech API](#), RecognizerIntent.EXTRA_CALLING_PACKAGE vaše aplikacije mora biti postavljen na PackageName.
4. Aplikacije moraju koristiti samo [certificirane oglasne SDK-ove Google Playa](#).
5. Aplikacije koje su posebno namijenjene djeci ne mogu zahtijevati dopuštenja za lokaciju.
6. Aplikacije moraju koristiti [Companion Device Manager \(CDM\)](#) kad zahtijevaju Bluetooth, osim ako aplikacija cilja samo one verzije operativnog sustava uređaja koje nisu kompatibilne s CDM-om.

Evo nekih primjera uobičajenih aplikacija koje ne ispunjavaju uvjete programa:

- aplikacije koje imaju ESRB-ovu ocjenu Svi, ali sadrže oglase za kockanje
- aplikacije za roditelje ili skrbnike (npr. za praćenje dojenja, odgojni priručnik)
- roditeljski vodiči ili aplikacije za upravljanje uređajima koji su namijenjeni samo roditeljima ili skrbnicima
- aplikacije koje upotrebljavaju ikonu aplikacije ili ikonu pokretača koja nije prikladna za djecu.

Kategorije

Ako vam se odobri sudjelovanje u programu Aplikacije za obitelj, možete odabrati i drugu obiteljsku kategoriju koja opisuje vašu aplikaciju. Ovo su kategorije koje su dostupne za aplikacije koje sudjeluju u programu Aplikacije za obitelj:

Akcija i avantura: aplikacije/igre koje su usmjerene na akciju, a uključuju sve od jednostavnih trkaćih igara, bajkovitih pustolovina te drugih aplikacija i igara osmišljenih za izazivanje uzbuđenja.

Mozgalice: igre koje potiču razmišljanje, a uključuju slagalice, igre traženja podudaranja, kvizove i druge igre koje predstavljaju izazov za pamćenje, inteligenciju ili logiku.

Kreativnost: aplikacije i igre koje potiču kreativnost, a uključuju aplikacije za crtanje, slikanje, kodiranje i druge aplikacije i igre u kojima možete nešto graditi i izrađivati.

Obrazovanje: aplikacije i igre osmišljene uz pomoć stručnjaka za obrazovanje (npr. pedagoga, nastavnika ili istraživača) koje promiču učenje, uključujući akademsko, socijalno-emocionalno, fizičko i kreativno učenje, kao i učenje povezano s osnovnim životnim vještinama, kritičkim razmišljanjem i rješavanjem problema.

Glazba i videozapisi: aplikacije i igre s glazbenim ili videokomponentama, a uključuju sve od aplikacija za simulaciju instrumenata do aplikacija s video i glazbenim audiosadržajem.

Igranje uloga: aplikacije i igre u kojima korisnik može odabrati ulogu, primjerice glavnog kuhara, njegovatelja, princa/princeze, vatrogasca, policajca ili izmišljenog lika.

Oglasi i unovčavanje

Sljedeća pravila primjenjuju se na cjelokupno oglašavanje unutar vaše aplikacije, uključujući oglase za vaše aplikacije i aplikacije trećih strana, ponude za kupnje putem aplikacije ili bilo koji drugi komercijalni sadržaj (kao što je plaćeno spominjanje proizvoda) koji se poslužuju korisnicima aplikacija koje podliježu zahtjevima pravila za obitelji i/ili zahtjevima programa Aplikacije za obitelj. Svi oglasi, ponude za kupnje putem aplikacije i komercijalni sadržaji u tim aplikacijama moraju biti usklađeni sa svim primjenjivim zakonima i propisima (uključujući sve relevantne samoregulatorne smjernice ili smjernice djelatnosti).

Google Play pridržava pravo odbiti, ukloniti ili obustaviti aplikacije s prekomjerno agresivnom komercijalnom taktikom.

Zahtjevi za format oglasa

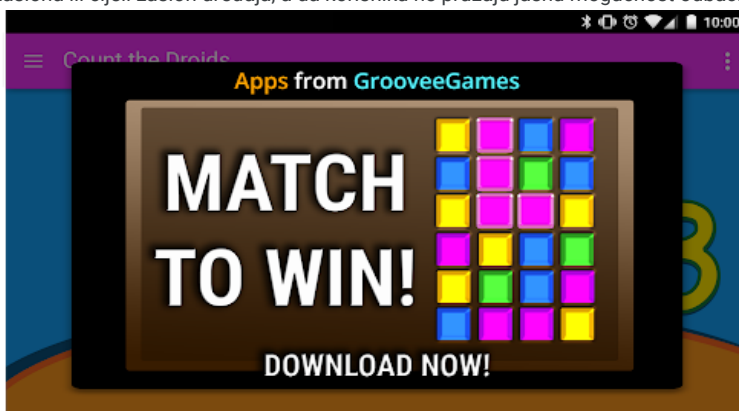
Oglasi i ponude za kupnje putem aplikacije ne smiju imati obmanjujući sadržaj ili biti dizajnirani na način da ih djeca mogu nehotice kliknuti. Zabranjuje se sljedeće:

- ometajući oglasi, uključujući oglase koji zauzimaju cijeli zaslon ili ometaju uobičajeno korištenje i ne pružaju jasan način odbacivanja oglasa (npr. [oglasni zidovi](#))
- oglasi koji ometaju normalnu upotrebu aplikacije ili igranje igre i koji se ne mogu zatvoriti nakon pet sekundi oglasi koji ne ometaju normalnu upotrebu aplikacije ili igranje igre mogu trajati dulje od 5 sekundi (npr. videosadržaj s integriranim oglasima)
- međuprostorni oglasi ili ponude za kupnje putem aplikacije koji se prikazuju odmah nakon pokretanja aplikacije
- više položaja oglasa na stranici (npr. banner oglasi koji prikazuju više ponuda na jednom položaju nisu dopušteni, kao ni prikazivanje više od jednog banner oglasa ili videooglasa)
- oglasi ili ponude za kupnje putem aplikacije koji se ne mogu jasno razlučiti od sadržaja aplikacije
- upotreba potresnih ili emocionalno manipulativnih taktika radi poticanja na prikaz oglasa ili kupnju putem aplikacije
- nepružanje razlike između upotrebe virtualnih kovanica u igri i pravog novca za kupnje putem aplikacije.

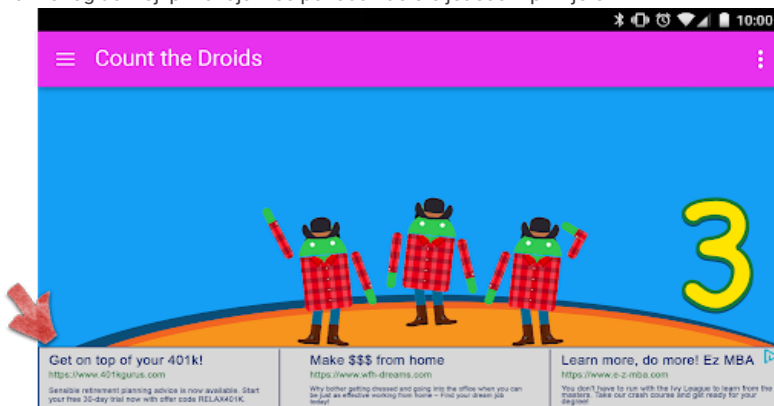
Primjeri uobičajenih kršenja u vezi s formatom oglasa

- Oglasi koji se izmiču ispod prsta kada ih korisnik pokuša zatvoriti
- Oglasi koji zauzimaju većinu zaslona ili cijeli zaslon uređaja, a da korisniku ne pružaju jasnu mogućnost odbacivanja

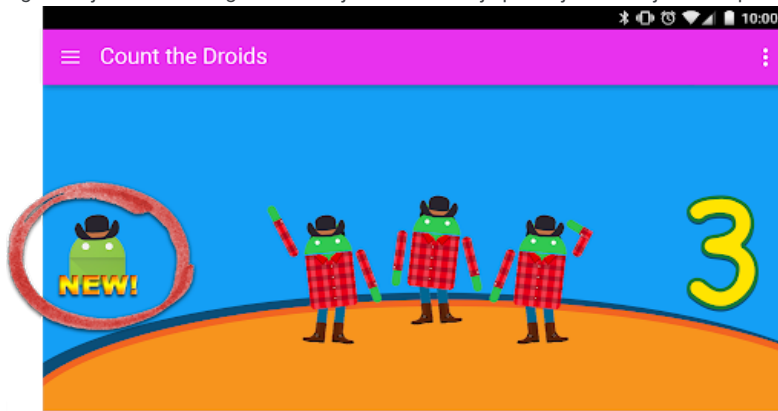
kao u sljedećem primjeru:



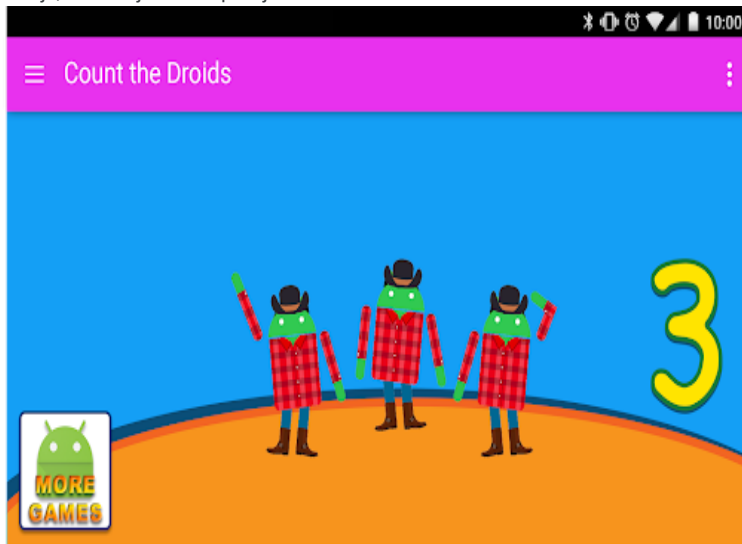
- Banner oglasi koji prikazuju više ponuda kao u sljedećem primjeru:



- Oglasi koje korisnici mogu lako zamijeniti za sadržaj aplikacije kao u sljedećem primjeru:



- Gumbi ili oglasi koji promiču vaše druge unose u Trgovini Google Play, ali ih nije moguće razlikovati od sadržaja aplikacije, kao u sljedećem primjeru:



Evo nekoliko primjera neprimjerenog sadržaja oglasa koji se ne smije prikazivati djeci.

- Neprijemljeni multimedijски sadržaj:** oglasi za TV emisije, filmove, glazbene albume ili bilo koji drugi medijski sadržaj koji nije primjeren djeci.
- Neprijemljene videoigre i softver za preuzimanje:** oglasi za videoigre i softver koji se može preuzeti koji nisu primjereni djeci.
- Kontrolirane ili štetne tvari:** oglasi za alkohol, duhan, kontrolirane tvari ili bilo koje druge štetne tvari.
- Kockanje:** oglasi za simulirano kockanje, natjecanja ili promocije nagradnih igara, čak i ako je sudjelovanje besplatno.
- Sadržaj za odrasle i seksualno sugestivni sadržaj:** oglasi sa seksualnim sadržajem, seksualno sugestivnim sadržajem i sadržajem za odrasle.
- Pronalaženje partnera ili ljubavne veze:** oglasi za web-lokacije za pronalaženje partnera i odnose između odraslih.
- Nasilni sadržaj:** oglasi s nasilnim i eksplicitnim sadržajem koji nisu primjereni djeci.

SDK-ovi oglasa

Ako poslužujete oglase u svojoj aplikaciji, a ciljana publika uključuje samo djecu, morate upotrebljavati [certificirane oglasne SDK-ove Google Playa](#). Ako ciljna publika za vašu aplikaciju uključuje i djecu i starije korisnike, morate implementirati mjere za provjeru dobi, kao što je [dobno neutralni zaslon](#), i osigurati da oglasi koji se prikazuju djeci dolaze isključivo od certificiranih oglasnih SDK-ova Google Playa. Aplikacije u programu Aplikacije za obitelj smiju upotrebljavati samo samopotvrđene oglasne SDK-ove.

Više pojedinosti o tim zahtjevima potražite na stranici [pravila za Program oglašavanja za obitelji](#) na kojoj je dostupan i trenutni popis odobrenih oglasnih SDK-ova.

Ako upotrebljavate AdMob, u [centru za pomoć za AdMob](#) potražite više informacija o njihovim proizvodima.

Vaša je odgovornost osigurati da aplikacija udovoljava svim zahtjevima koji se tiču oglašavanja, kupnji putem aplikacije i komercijalnog sadržaja. Obratite se svom davatelju oglasnih SDK-ova da biste saznali više o njegovim pravilima o sadržaju i praksama oglašavanja.

Kupnje putem aplikacije

Google Play tražit će ponovnu autentifikaciju za sve korisnike prije bilo koje kupnje putem aplikacije koja sudjeluje u programu Aplikacije za obitelj. Ta mjera služi tome da kupnje odobravaju financijski odgovorne osobe, a ne djeca.

Provedba

Izbjegavanje kršenja pravila uvijek je bolje od njegovog rješavanja, no kad ipak dođe do kršenja, želja nam je i cilj pokazati razvojnim programerima kako uskladiti aplikaciju s pravilima. Obavijestite nas ako [primijetite kršenja](#) ili ako imate pitanja o [rješavanju kršenja](#).

Djelokrug pravila

Naša se pravila primjenjuju na sve sadržaje koje vaša aplikacija prikazuje ili s kojima se povezuje, uključujući oglase koje prikazuje korisnicima i sadržaje koje su izradili korisnici, a koje vaša aplikacija hostira ili s kojima se povezuje. Osim toga, primjenjuju se na sve sadržaje s vašeg računala razvojnog programera koji se javno prikazuju na Google Playu, uključujući ime razvojnog programera i određenu stranicu navedene web-lokacije razvojnog programera.

Ne dopuštamo aplikacije koje korisnicima omogućuju da na svoje uređaje instaliraju druge aplikacije. Aplikacije koje pružaju pristup drugim aplikacijama, igrama ili softveru bez instaliranja, uključujući značajke i doživljaje koje pružaju treće strane, moraju osigurati da se sav sadržaj kojem pružaju pristup pridržava svih [pravila Google Playa](#) te mogu podlijegati i dodatnim pregledima u vezi s pravilima.

Definirani izrazi koji se upotrebljavaju u ovim pravilima imaju isto značenje kao i u [Ugovoru o distribuciji za razvojne programere](#) (DDA). Osim što se treba pridržavati ovih pravila i DDA-a, sadržaj vaše aplikacije mora biti ocijenjen u skladu s našim [Smjernicama za ocjenjivanje sadržaja](#).

Prilikom procjene hoćemo li neku aplikaciju uključiti na Google Play ili ukloniti s njega, u obzir uzimamo više čimbenika uključujući, između ostalog, obrazac štetnog ponašanja ili veliku opasnost od zloupotrebe. Otkrivanje opasnosti od zloupotrebe obuhvaća, između ostalog, čimbenike kao što su prethodna povijest kršenja, povratne informacije korisnika i upotreba popularnih robnih marki, likova i drugih elemenata.

Kako funkcionira Google Play Protect

Google Play Protect provjerava aplikacije kada ih instalirate. Povremeno i pretražuje vaš uređaj. Ako pronađe potencijalno štetnu aplikaciju, može učiniti sljedeće:

- Može vam poslati obavijest. Da biste uklonili aplikaciju, dodirnite tu obavijest, a zatim dodirnite Deinstaliraj.
- Može onemogućiti aplikaciju dok je ne deinstalirate.
- Može automatski ukloniti aplikaciju. Ako se otkrije štetna aplikacija, u većini slučajeva dobit ćete obavijest da je aplikacija uklonjena.

Kako funkcionira zaštita od zlonamjernog softvera

Da bi vas zaštitio od zlonamjernog softvera trećih strana, URL-ova i drugih sigurnosnih poteškoća, Google može primiti podatke:

- o mrežnim vezama vašeg uređaja
- o potencijalno štetnim URL-ovima
- o operativnom sustavu i aplikacijama instaliranim na vašem uređaju putem Google Playa ili drugih izvora.

Možete dobiti Googleovo upozorenje o aplikaciji ili URL-u koji možda nisu sigurni. Google može ukloniti tu aplikaciju ili taj URL ili blokirati instaliranje ako je poznato da su štetni za uređaje, podatke ili korisnike.

Neke od tih zaštita možete onemogućiti u postavkama uređaja. Međutim, Google može i dalje dobivati informacije o aplikacijama instaliranim putem Google Playa, a aplikacije koje su na vaš uređaj instalirane iz drugih izvora i dalje se mogu provjeravati kako bi se otkrili sigurnosni problemi bez slanja informacija Googleu.

Kako funkcioniraju upozorenja o privatnosti

Ako je aplikacija uklonjena iz Trgovine Google Play jer može pristupiti vašim osobnim podacima, Google Play Protect upozorit će vas na to i pružiti vam mogućnost deinstaliranja aplikacije.

Postupak provedbe

Ako vaša aplikacija krši neko od naših pravila, poduzet ćemo odgovarajuće mjere navedene u nastavku. Osim toga, putem e-pošte pružit ćemo vam relevantne informacije o mjerama koju smo poduzeli, kao i upute za podnošenje žalbe ako smatrate da smo mjere poduzeli pogreškom.

Obavijesti o uklanjanju ili administrativne obavijesti možda ne navode svako pojedino kršenje pravila prisutno u vašoj aplikaciji ili širem katalogu aplikacije. Razvojni programeri odgovorni su za rješavanje svih kršenja pravila i s posebnom pažnjom moraju provjeriti je li ostatak aplikacije u potpunosti usklađen s pravilima. Ako kršenja pravila ne riješite u svim svojim aplikacijama, može doći do primjene daljnjih provedbenih mjera.

Ponovljena ili teška kršenja (kao što su zlonamjerni softver, prijevarena i aplikacije koje mogu nanijeti štetu korisniku ili uređaju) tih pravila ili [Ugovora o distribuciji za razvojne programere](#) (DDA) rezultirat će ukidanjem pojedinačnih ili povezanih računa razvojnog programera na Google Playu.

Provedbene mjere

Različite provedbene mjere mogu utjecati na vašu aplikaciju na različite načine. Sljedeći odjeljak opisuje različite mjere koje Google Play može poduzeti i utjecaj na vašu aplikaciju i/ili račun razvojnog programera na Google Playu. Te su informacije također objašnjene u [ovom videozapisu](#).

Odbijanje

- Nova aplikacija ili ažuriranje aplikacije poslano na pregled neće biti dostupno na Google Playu.
- Ako je ažuriranje postojeće aplikacije odbijeno, verzija aplikacije objavljena prije ažuriranja ostat će dostupna na Google Playu.
- Odbijanja ne utječu na vaš pristup postojećim instaliranjima po korisniku, statistikama i ocjenama odbijene aplikacije.
- Odbijanja ne utječu na reputaciju vašeg računa razvojnog programera na Google Playu.

Napomena: ne pokušavajte ponovno poslati odbijenu aplikaciju dok ne ispravite sva kršenja pravila.

Uklanjanje

- Aplikacija se, kao i sve prethodne verzije aplikacije, uklanja s Google Playa i više neće biti dostupna korisnicima za preuzimanje.
- Budući da je aplikacija uklonjena, korisnici neće moći vidjeti unos aplikacije u trgovini, instaliranja po korisniku, statističke podatke i ocjene. Ti će podaci biti vraćeni nakon što pošaljete ažuriranje uklonjene aplikacije koje je u skladu s pravilima.
- Korisnici možda neće moći kupovati putem aplikacije ili upotrebljavati značajke naplate putem Playa iz aplikacije dok Google Play ne odobri verziju koja je usklađena s pravilima.
- Uklanjanja ne utječu odmah na reputaciju vašeg računa razvojnog programera na Google Playu, no nekoliko uklanjanja može rezultirati obustavljanjem.

Napomena: ne pokušavajte ponovo objaviti uklonjenu aplikaciju dok ne ispravite sva kršenja pravila.

Obustavljanje

- Aplikacija se, kao i sve prethodne verzije aplikacije, uklanja s Google Playa i više neće biti dostupna korisnicima za preuzimanje.
- Do obustavljanja može doći zbog ozbiljnog ili višestrukog kršenja pravila, kao i zbog opetovanih odbijanja ili uklanjanja aplikacije.
- Budući da je aplikacija obustavljena, korisnici neće moći vidjeti unos aplikacije u trgovini, postojeća instaliranja po korisniku, statističke podatke i ocjene. Ti će podaci biti vraćeni nakon što pošaljete ažuriranje koje je u skladu s pravilima.
- Više ne možete upotrebljavati APK ili paket aplikacije obustavljene aplikacije.
- Korisnici neće moći kupovati putem aplikacije ili upotrebljavati značajke naplate putem Playa iz aplikacije dok Google Play ne odobri verziju koja je usklađena s pravilima.
- Obustavljanja se računaju kao opomene koje utječu na reputaciju vašeg računa razvojnog programera na Google Playu. Više opomena može rezultirati ukidanjem pojedinačnih i povezanih računa razvojnog programera na Google Playu.

Napomena: ne pokušavajte ponovo objaviti obustavljenu aplikaciju osim ako vam Google Play nije javio da to možete učiniti.

Ograničena vidljivost

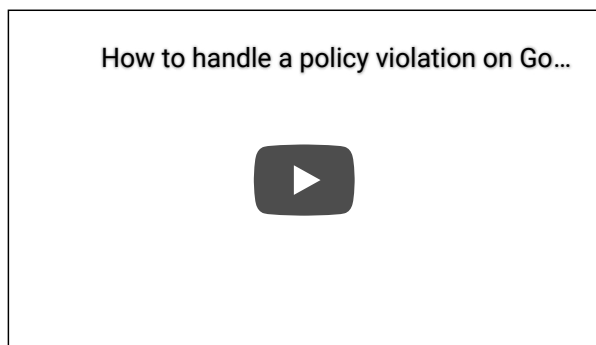
- Vidljivost vaše aplikacije na Google Playu je ograničena. Vaša će aplikacija ostati dostupna na Google Playu te će joj moći pristupiti korisnici s izravnom vezom na njen unos u Trgovini Play.
- Stavljanje aplikacije u stanje ograničene vidljivosti ne utječe na reputaciju vašeg računa razvojnog programera na Google Playu.
- Stavljanje aplikacije u stanje ograničene vidljivosti ne utječe na mogućnost korisnika da vide postojeći unos u trgovini, instaliranja po korisniku, statističke podatke i ocjene aplikacije.

Ukidanje računa

- Nakon ukidanja vašeg računa razvojnog programera, sve aplikacije u vašem katalogu bit će uklonjene s Google Playa i više nećete moći objavljivati nove aplikacije. To znači i da će svi povezani računi razvojnog programera na Google Playu biti trajno obustavljeni.
- Višestruka obustavljanja ili obustavljanja zbog pretjeranih kršenja pravila mogu rezultirati i ukidanjem vašeg računa na Play konzoli.
- Budući da se aplikacije unutar ukinutih računa uklanjaju, korisnici neće moći vidjeti unos u trgovini, postojeća instaliranja po korisniku, statističke podatke i ocjene aplikacije.

Napomena: uklonit će se i svi novi računi koje pokušate otvoriti (bez povrata naknade za registraciju razvojnog programera), stoga se nemojte pokušavati registrirati za novi račun na Play konzoli dok je neki od vaših drugih računa ukinut.

Rješavanje i prijavljivanje kršenja pravila



Podnošenje žalbe na provedbenu mjeru

Vratit ćemo aplikacije ako je došlo do pogreške, pa se utvrdi da vaša aplikacija ne krši Programska pravila Google Playa i Ugovor o distribuciji za razvojne programere. Ako ste pažljivo pregledali pravila i smatrate da je naša odluka možda donesena pogreškom, slijedite upute navedene u obavijesti o mjeri poslanoj e-poštom kako biste podnijeli žalbu na našu odluku.

Dodatni resursi

Ako vam je potrebno više informacija o provedbenoj mjeri ili ocjeni/komentaru korisnika, pogledajte neke od resursa navedenih u nastavku ili nam se obratite putem [centra za pomoć za Google Play](#). No ne možemo vam ponuditi pravni savjet. Ako vam je potreban pravni savjet, obratite se svom pravnom savjetniku.

- [Provjera aplikacije i žalbe](#)
- [Prijava kršenja pravila](#)
- [Kontaktiranje Google Playa u vezi s ukidanjem računa ili uklanjanjem aplikacije](#)
- [Upozorenja](#)
- [Prijava neprimjerenih aplikacija i komentara](#)
- [Moja je aplikacija uklonjena s Google Playa](#)
- [Ukidanje računa razvojnog programera na Google Playu](#)



Pošaljite povratne informacije o ovom članku

Je li to bilo korisno?

Da

Ne

Trebate li dodatnu pomoć?

Slijedite ove upute:

Kontaktirajte nas

Recite nam više i pomoći ćemo vam da pronađete rješenje