



**REGULAMIN SPRZEDAŻY
PRODUKTÓW CYFROWYCH
PRZEZ PORTAL Naffy**

§ 1

POSTANOWIENIA WSTĘPNE

1. Regulamin określa ogóle zasady i warunki dostarczania Treści cyfrowych za pośrednictwem profilu Slay Store przez portal Naffy dostępny pod adresem: <https://www.naffy.io/slay-firm>
2. Oferowane na stronie produkty sprzedawane są przez Daryna Halytska SLAY, określaną / określanego w dalszej części Regulaminu jako „**Sprzedawca**”.
3. Postanowienia Regulaminu stosuje się do wszystkich Klientów, chyba że Regulamin wyraźnie wskazuje, że część postanowień nie odnosi się do konkretnej grupy – w szczególności do Przedsiębiorców w rozumieniu postanowień niniejszego Regulaminu.
4. Sprzedawca udostępnia następujące formy komunikacji online z Klientem w celu szybkiego i efektywnego kontaktu:
 - a. za pośrednictwem poczty elektronicznej poprzez adres e-mail: slay.firm@gmail.com
 - b. kontakt ze Sprzedawcą jest możliwy w Dni robocze w godzinach 9 – 17.

§ 2

SŁOWNICZEK POJĘĆ

1. Pojęcia zapisane w niniejszym Regulaminie wielką literą mają znaczenie wskazane poniżej lub zdefiniowane bezpośrednio w tekście (w takim przypadku zdefiniowane pojęcia są zaznaczone w cudzysłowie). Używanie definicji powoduje, że postanowienia niniejszego Regulaminu są bardziej precyzyjne i krótsze.
 - a. „**Aplikacja**” – platforma internetowa prowadzona pod domeną Naffy umożliwiającą Sprzedawcy sprzedaż Produktów i Produktów elektronicznych;
 - b. „**Cena**” – określona w złotych polskich lub w innej walucie kwota wynagrodzenia brutto (uwzględniająca podatek) należnego Sprzedawcy tytułem sprzedaży Towaru lub Usług Klientowi zgodnie z Umową;
 - c. „**Dni Robocze**” – oznaczają wszystkie dni, z wyłączeniem sobót i niedziel oraz dni ustawowo wolnych od pracy na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej;
 - d. „**Dowód zapłaty**” - dokument potwierdzający dokonanie przez Klienta płatności na rzecz Sprzedawcy, w szczególności potwierdzenie przelewu, paragon lub faktura;



- e. **„Klient”** - osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych, osoba fizyczna prowadząca działalność gospodarczą, osoba prawna lub jednostka organizacyjna nieposiadająca osobowości prawnej, której przepisy przyznają zdolność prawną, korzystająca z Produktów oferowanych przez Sprzedawcę;
- f. **„Konsument”** - osoba fizyczna dokonująca zakupu od Sprzedawcy w celu niezwiązanym bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową;
- g. **„Oferta”** - propozycja zawarcia umowy przedstawiająca kluczowe informacje o Produkcie, w tym jego opis oraz warunki sprzedaży zaproponowane przez Sprzedawcę;
- h. **„Produkt”** - każda płatna treść cyfrowa oferowana przez Sprzedawcę w ramach Sklepu, chyba że wyraźnie zaznaczono, że jest bezpłatna;
- i. **„Produkt elektroniczny”** - treść udostępniana Klientowi po zakupie w formie elektronicznej, w szczególności jako plik PDF, nagranie audio lub wideo, ebook czy inny format odpowiadający zawartości materiału;
- j. **„Przedsiębiorca na prawach konsumenta”** - osoba fizyczna zawierająca umowę ze Sprzedawcą bezpośrednio związaną z jej działalnością gospodarczą, gdy z treści tej umowy wynika, że nie posiada ona dla tej osoby charakteru zawodowego, co oceniane jest w szczególności na podstawie przedmiotu działalności ujawnionego w Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej;
- k. **„Regulamin”** - dokument określający zasady korzystania, składania i realizacji zamówień oraz zasady sprzedaży prowadzonej przez Sprzedawcę;
- l. **„Stripe”** - platforma internetowa umożliwiająca realizację płatności bezgotówkowych online, dostępna pod adresem www.stripe.com;
- m. **„System teleinformatyczny”** - zespół współpracujących urządzeń i oprogramowania umożliwiający przetwarzanie, przechowywanie, wysyłanie i odbieranie danych za pośrednictwem sieci telekomunikacyjnych przy użyciu odpowiednich narzędzi;
- n. **„Trwały nośnik”** - nośnik danych lub narzędzie pozwalające na zapisanie informacji w sposób umożliwiający ich odtworzenie w niezmienionej formie przez czas odpowiedni do celu, dla którego zostały zapisane;
- o. **„Umowa”** - wzajemne ustalenia między Klientem a Sprzedawcą określające prawa i obowiązki każdej ze stron.

§ 3

ZASADY KORZYSTANIA Z APLIKACJI

1. Aby korzystać z Aplikacji w pełni funkcjonalnie, Klient powinien we własnym zakresie, na własny koszt i odpowiedzialność, zapewnić sobie spełnienie następujących minimalnych wymagań technicznych:
 - a. stały dostęp do Internetu;
 - b. aktywne konto e-mail;
 - c. urządzenie elektroniczne umożliwiające przeglądanie zasobów sieciowych (np. komputer, tablet, smartfon);
 - d. sprzęt wyposażony w funkcję odtwarzania dźwięku i obrazu;



- e. aktualną wersję przeglądarki internetowej z włączoną obsługą JavaScript oraz wsparciem standardów HTML.
2. Przez korzystanie z Aplikacji rozumie się każdą czynność Klienta, która prowadzi do zapoznania się z materiałami lub funkcjonalnościami dostępnymi w jej obrębie.
3. Klient zobowiązuje się w szczególności do:
 - a. powstrzymania się od dostarczania treści niezgodnych z prawem, w tym promujących przemoc, naruszających dobra osobiste lub prawa osób trzecich;
 - b. korzystania z Aplikacji w sposób, który nie zakłóca jej prawidłowego działania, w szczególności poprzez niewykorzystywanie nieautoryzowanego oprogramowania czy urządzeń;
 - c. nieprowadzenia działań spamerskich, w tym rozesyłania niezamówionych informacji handlowych za pośrednictwem Aplikacji;
 - d. użytkowania Aplikacji w sposób nieuciążliwy dla innych Klientów ani dla Sprzedawcy;
 - e. wykorzystywania treści dostępnych lub zakupionych w Aplikacji wyłącznie na własne potrzeby osobiste;
 - f. nieprzekazywania osobom trzecim materiałów zakupionych w ramach Aplikacji;
 - g. przestrzegania przepisów obowiązujących w Polsce oraz postanowień Regulaminu.

§ 4

ZAWARCIE UMOWY

1. Współpraca pomiędzy Klientem a Sprzedawcą opiera się na zasadach określonych w Regulaminie oraz w treści Oferty.
2. Postanowienia Regulaminu i Oferty nie uchybiają prawom przysługującym Konsumentom i Przedsiębiorcom korzystającym z uprawnień konsumenckich, które wynikają z przepisów powszechnie obowiązującego prawa.
3. W przypadku sprzeczności pomiędzy Regulaminem a Ofertą, obowiązuje treść Oferty.
4. Umowa zostaje zawarta w momencie, gdy Klient:
 - a. zaakceptuje Regulamin;
 - b. zatwierdzi zamówienie;
 - c. uiszcza płatność, o ile nie postanowiono inaczej.
5. Jeżeli płatność ma nastąpić po złożeniu zamówienia, Umowę uważa się za zawartą z chwilą akceptacji Regulaminu i potwierdzenia zamówienia przez Klienta.
6. Za skuteczne dokonanie płatności uznaje się moment, w którym środki zostaną zaksięgowane na koncie Sprzedawcy lub pośrednika płatności.
7. Podczas zakupu Klient ma obowiązek podać prawdziwe i aktualne dane wymagane przez Aplikację, w tym:
 - a. działający adres e-mail do przesłania potwierdzenia;
 - b. numer telefonu – jeśli wymagany (opcjonalnie).
8. Sprzedawca może zażądać od Klienta uzupełnienia brakujących informacji lub przekazania dokumentów niezbędnych do prawidłowego zrealizowania zamówienia. W przypadku ich braku w wyznaczonym czasie, Sprzedawca może odmówić realizacji zamówienia i zwrócić Klientowi wpłaconą kwotę.



9. Składając zamówienie, Klient oświadcza, że:
 - a. zapoznał się z Regulaminem i w pełni go akceptuje;
 - b. podane dane są rzetelne i zgodne z rzeczywistością;
 - c. zapoznał się z dodatkowymi zasadami przekazanymi przez Sprzedawcę;
 - d. wyraża zgodę na zawarcie umowy w formie elektronicznej;
 - e. otrzymał informacje o przetwarzaniu jego danych osobowych przez Sprzedawcę.

§ 5

CENA I PŁATNOŚCI

1. Wszystkie ceny Produktów cyfrowych dostępnych w Aplikacji są kwotami brutto, uwzględniającymi obowiązujące podatki, o ile wyraźnie nie wskazano inaczej.
2. Ceny prezentowane w Aplikacji są aktualne w momencie składania zamówienia. Sprzedawca zastrzega sobie prawo do ich zmiany w przyszłości, przy czym zmiany cen nie mają wpływu na zamówienia złożone przed ich wprowadzeniem.
3. Ceny nie obejmują ewentualnych dodatkowych kosztów, o których Klient zostanie poinformowany przed złożeniem zamówienia.
4. Ceną promocyjną jest cena obowiązująca w czasie okresowej obniżki.
5. Ceną najniższą jest najniższa cena danego Produktu obowiązująca w ciągu 30 dni przed wprowadzeniem obniżki. W przypadku Produktu oferowanego krócej niż 30 dni, ceną najniższą jest najniższa cena obowiązująca od rozpoczęcia sprzedaży do dnia obniżki.
6. Płatność za zakupione Produkty cyfrowe odbywa się wyłącznie poprzez formularz płatności udostępniony w Aplikacji.
7. Obsługą płatności online zajmuje się operator płatności Stripe, który zapewnia bezpieczną realizację transakcji.
8. Za datę dokonania płatności uznaje się dzień, w którym pełna kwota należności zostanie zaksięgowana przez Stripe na rachunku przypisanym Sprzedawcy.
9. Środki przekazane przez Klienta za pośrednictwem Stripe przekazywane są Sprzedawcy w terminie do 7 dni roboczych od momentu zaksięgowania płatności przez operatora płatności.
10. Klient wyraża zgodę na otrzymywanie faktur w formie elektronicznej, zgodnie z przepisami prawa.
11. Klient będący przedsiębiorcą, który chce otrzymać fakturę VAT, powinien zgłosić takie żądanie oraz podać niezbędne dane najpóźniej do 15. dnia miesiąca następującego po miesiącu, w którym dokonano zakupu.
12. Klient nieprowadzący działalności gospodarczej może wystąpić o wystawienie faktury VAT w terminie do 3 miesięcy od dnia zakupu, pod warunkiem przekazania prawidłowych danych do jej wystawienia.
13. Faktura VAT zostanie przesłana na adres e-mail wskazany przez Klienta podczas składania zamówienia, chyba że Klient wskaże inny adres do jej doręczenia.
14. Zwrot środków, jeśli jest należny, nastąpi na rachunek bankowy Klienta lub w innej formie uzgodnionej ze Sprzedawcą.

§ 6



ZASADY SKŁADANIA I REALIZACJI ZAMÓWIEŃ

1. Klient może korzystać z Aplikacji przez całą dobę, we wszystkie dni tygodnia.
2. Sprzedawca umożliwi dokonanie płatności za pośrednictwem operatorów płatności online, w szczególności Stripe oraz Przelewy24.
3. Klient jest zobowiązany do dokonania płatności niezwłocznie po złożeniu zamówienia, o ile wybrana przez Klienta forma płatności lub warunki Oferty nie stanowią inaczej.
4. W celu zakupu Produktu cyfrowego w Aplikacji, Klient powinien:
 - a. wybrać Produkt spośród dostępnych w Aplikacji;
 - b. podać wymagane dane niezbędne do realizacji zamówienia (np. dane kontaktowe, forma płatności);
 - c. zapoznać się z podsumowaniem zamówienia, w tym łączną ceną oraz ewentualnymi dodatkowymi kosztami,
 - d. zaakceptować Regulamin i sfinalizować zamówienie poprzez dokonanie płatności.
5. Alternatywnie, Klient może złożyć zamówienie kontaktując się ze Sprzedawcą drogą elektroniczną, np. przez e-mail lub komunikatory internetowe. W takiej sytuacji:
 - a. Klient wskazuje wybrany Produkt i zapoznaje się z jego opisem;
 - b. podaje wymagane dane potrzebne do realizacji zamówienia;
 - c. po zapoznaniu się z całkowitą ceną, Klient akceptuje warunki zamówienia oraz dokonuje płatności;
 - d. Sprzedawca potwierdza przyjęcie zamówienia do realizacji.
6. Po zawarciu Umowy Sprzedawca przekazuje Klientowi jej warunki, o ile nie zostały one udostępnione wcześniej.
7. W przypadku braku płatności w terminie 3 dni roboczych od dnia złożenia zamówienia, Sprzedawca ma prawo anulować zamówienie. Sprzedawca może także anulować zamówienie, jeżeli dane podane przez Klienta są niekompletne lub błędne, a Klient nie uzupełnił ich pomimo wezwania.
8. Po zaksięgowaniu płatności Sprzedawca udostępnia Klientowi Produkt cyfrowy niezwłocznie, jednak nie później niż w terminie 48 godzin, o ile Oferta nie wskazuje inaczej.
9. Produkt cyfrowy jest przekazywany Klientowi poprzez Aplikację, w ramach utworzonego konta lub przesyłany na adres e-mail wskazany przy składaniu zamówienia.
10. O ile nie postanowiono inaczej, dostęp do Produktów cyfrowych jest udzielany na okres 12 miesięcy od dnia zawarcia Umowy.
11. W przypadku trudności z dostępem do materiałów lub ich odtworzeniem, Klient powinien skontaktować się ze Sprzedawcą w celu uzyskania pomocy.
12. Sprzedawca może informować Klienta o aktualizacjach Produktów cyfrowych, w szczególności o zmianach zapewniających zgodność Produktu z Umową oraz bezpieczeństwo korzystania.

§ 7

PRAWA AUTORSKIE I LICENCJE

1. Wszelkie materiały udostępniane Klientowi przez Sprzedawcę, w tym w szczególności Produkty cyfrowe, teksty, zdjęcia, grafiki, nagrania wideo i audio, pliki multimedialne,



prezentacje oraz znaki towarowe są utworami w rozumieniu przepisów o prawie autorskim i podlegają ochronie prawnej.

2. Autorskie prawa majątkowe do udostępnionych materiałów przysługują Sprzedawcy lub innym podmiotom, które udzieliły Sprzedawcy odpowiednich licencji bądź zezwoleń. W niektórych przypadkach Sprzedawca korzysta z materiałów na podstawie odrębnych podstaw prawnych umożliwiających ich legalne udostępnienie.
3. Zakup Produktu cyfrowego nie oznacza przeniesienia praw autorskich na Klienta. Klient uzyskuje jedynie prawo do korzystania z Produktu cyfrowego w formie licencji, na zasadach określonych w Regulaminie i Ofertach.
4. Sprzedawca udziela Klientowi niewyłącznej, nieprzenoszalnej, niezbywalnej licencji na korzystanie z zakupionych Produktów cyfrowych, bez ograniczeń terytorialnych. Czas trwania licencji wynika z treści Oferty lub Regulaminu, o ile nie wskazano inaczej – dostęp jest ograniczony do okresu 12 miesięcy od zawarcia Umowy.
5. Licencja obejmuje następujące pola eksploatacji:
 - a. zapisanie i przechowywanie Produktu cyfrowego na urządzeniach elektronicznych należących do Klienta;
 - b. odtwarzanie, wyświetlanie i przeglądanie Produktu na własny użytek;
 - c. sporządzenie kopii zapasowej wyłącznie w zakresie zabezpieczenia dostępu na potrzeby osobiste Klienta lub wewnętrzne potrzeby działalności Klienta.
6. Klient może korzystać z zakupionych materiałów na własne potrzeby osobiste lub zawodowe w ramach prowadzonej działalności, o ile Oferta nie wskazuje ograniczeń w tym zakresie.
7. Licencja nie uprawnia Klienta do:
 - a. trwałego lub czasowego zwielokrotniania Produktu w innym celu niż wykonanie kopii zapasowej;
 - b. ingerowania w treść Produktu poprzez zmiany, tłumaczenia, przeróbki, adaptacje czy inne modyfikacje;
 - c. udostępniania Produktu osobom trzecim w jakiegokolwiek formie — zarówno odpłatnie, jak i nieodpłatnie;
 - d. dalszej odsprzedaży, najmu, użyczenia lub publicznego rozpowszechniania materiałów w całości lub w części.
8. Udostępnianie Produktów cyfrowych osobom trzecim wymaga każdorazowej pisemnej zgody Sprzedawcy.
9. Klient zobowiązuje się dołożyć wszelkich starań, aby uniemożliwić osobom nieuprawnionym dostęp do zakupionych Produktów cyfrowych oraz do korzystania z nich w sposób sprzeczny z Regulaminem lub przepisami prawa.
10. Produkty cyfrowe mogą być zabezpieczone technicznie przed nieuprawnionym kopiowaniem lub udostępnianiem, m.in. poprzez znak wodny lub inne zabezpieczenia cyfrowe. Usuwanie, obchodzenie lub dezaktywowanie tych zabezpieczeń jest zabronione.
11. Naruszenie warunków licencji lub praw autorskich może skutkować odpowiedzialnością cywilną i karną po stronie Klienta. Sprzedawca zastrzega sobie prawo dochodzenia roszczeń, w tym odszkodowania i zadośćuczynienia za naruszenia praw własności intelektualnej.
12. Sprzedawca zastrzega sobie prawo do aktualizacji Produktów cyfrowych, w tym w szczególności w zakresie treści, formatu czy zabezpieczeń technicznych, w celu zapewnienia zgodności z przepisami prawa oraz podniesienia jakości Produktu.



13. Wszelkie elementy składowe Aplikacji, w tym nazwa, logo, struktura, opisy, projekt graficzny, Regulamin oraz inne materiały opracowane przez Sprzedawcę są chronione przepisami prawa autorskiego, prawa własności przemysłowej oraz przepisami dotyczącymi zwalczania nieuczciwej konkurencji.
14. Jakikolwiek wykorzystanie treści Aplikacji, Produktów cyfrowych lub innych materiałów Sprzedawcy wykraczające poza udzieloną licencję, bez uprzedniej pisemnej zgody Sprzedawcy, jest zabronione.

§ 8

NIEZGODNOŚĆ TOWARU Z UMOWĄ

1. Ten paragraf określa zasady odpowiedzialności Sprzedawcy wobec Klientów będących Konsumentami oraz Przedsiębiorcami korzystającymi z praw konsumenta, w przypadku gdy Produkt cyfrowy okazuje się niezgodny z umową zawartą od dnia 1 stycznia 2023 roku.
2. Odpowiedzialność Sprzedawcy wobec Klienta regulują przepisy ustawy o prawach konsumenta. Sprzedawca nie ponosi odpowiedzialności z tytułu rękojmi przewidzianej w Kodeksie cywilnym.
3. Jeżeli dostarczony Produkt cyfrowy nie odpowiada warunkom umowy, Klient może domagać się przywrócenia zgodności Produktu z umową poprzez jego poprawienie, uzupełnienie lub ponowne udostępnienie.
4. Sprzedawca ma prawo odmówić spełnienia żądania Klienta, jeżeli przywrócenie zgodności Produktu z umową byłoby niemożliwe lub wiązałoby się z nadmiernymi kosztami w porównaniu do innych dostępnych rozwiązań.
5. Jeżeli pomimo interwencji Sprzedawcy Produkt nadal nie spełnia wymogów umowy, Klient może:
 - a. żądać stosownego obniżenia ceny, lub
 - b. odstąpić od umowy, jeżeli brak zgodności Produktu jest istotny.
6. Klient może także odstąpić od umowy bez wcześniejszego żądania naprawy, jeśli:
 - a. Sprzedawca jednoznacznie odmówił doprowadzenia Produktu do zgodności;
 - b. z okoliczności wynika, że Sprzedawca nie zdąży z naprawą w rozsądnym czasie lub bez znacznych niedogodności dla Klienta;
 - c. niezgodność Produktu jest poważna i uzasadnia natychmiastowe odstąpienie od umowy.
7. Odstąpienie od umowy nie przysługuje, gdy brak zgodności Produktu z umową ma charakter nieistotny.
8. Jeżeli Produkt cyfrowy nie został udostępniony w umówionym terminie, Klient może wezwać Sprzedawcę do jego dostarczenia. W przypadku dalszej zwłoki, Klient ma prawo do odstąpienia od umowy.
9. W sytuacji, gdy z komunikacji Sprzedawcy lub okoliczności wynika, że Produkt nie zostanie w ogóle udostępniony, Klient może odstąpić od umowy bez uprzedniego wezwania.
10. Reklamacje związane z niezgodnością Produktu cyfrowego z umową można składać drogą mailową lub pocztową na adresy wskazane w Regulaminie. Zgłoszenie powinno zawierać dane umożliwiające identyfikację Klienta, opis zastrzeżeń oraz wskazanie



preferowanego sposobu ich rozwiązania. W sytuacji wystąpienia niekompletnej reklamacji, która uniemożliwia jej rozpatrzenie, Sprzedawca wezwie Klienta do jej uzupełnienia pod rygorem pozostawienia reklamacji bez rozpoznania.

11. Sprzedawca ustosunkuje się do reklamacji w terminie 14 dni od jej otrzymania, a odpowiedź zostanie przesłana na adres e-mail lub w inny sposób wskazany przez Klienta.
12. Powyższe zasady nie mają zastosowania w przypadku Produktów cyfrowych dostarczanych na nośnikach fizycznych.

§ 9

OPINIE O PRODUKTACH

1. Wszystkie opinie na temat Produktów cyfrowych udostępnione przez Sprzedawcę podlegają weryfikacji przed ich opublikowaniem.
2. Weryfikacja odbywa się m.in. poprzez sprawdzenie danych osobowych lub informacji dotyczących zamówienia, które pozwalają potwierdzić, że osoba wystawiająca opinię faktycznie nabyła Produkt u Sprzedawcy.
3. Sprzedawca może również weryfikować autentyczność opinii poprzez bezpośredni kontakt z osobą, która ją wystawiła, wysyłając podziękowanie lub link do pozostawienia opinii po dokonanym zakupie. Opinie mogą być również pozyskiwane w ramach indywidualnej korespondencji z Klientem.
4. Opinie, których pochodzenie budzi wątpliwości lub nie da się potwierdzić, że pochodzą od osoby, która korzystała z Produktu cyfrowego, nie są publikowane.
5. Celem publikowania opinii jest przedstawienie rzeczywistych doświadczeń Klientów i wskazanie, jakie efekty lub korzyści zauważyli oni po skorzystaniu z Produktów Sprzedawcy.
6. Sprzedawca nie zamieszcza opinii sponsorowanych ani pozyskiwanych w ramach współpracy barterowej. Opinie pochodzą wyłącznie od osób fizycznych lub przedsiębiorców, którzy faktycznie zakupili Produkt cyfrowy.

§ 10

ODSTĄPIENIE OD UMOWY

1. Ten paragraf określa zasady korzystania przez Klientów będących Konsumentami oraz Przedsiębiorcami na prawach konsumenta z prawa do odstąpienia od umowy zawartej na odległość.
2. Klient uprawniony do odstąpienia od umowy może złożyć stosowne oświadczenie w terminie 14 dni od dnia zawarcia umowy. Oświadczenie to może być przesłane w formie pisemnej lub elektronicznej na adres wskazany w Regulaminie. Wzór oświadczenia o odstąpieniu od umowy dostępny jest w załączniku do Regulaminu, przy czym skorzystanie z niego nie jest obowiązkowe.
3. Klientowi nie przysługuje prawo odstąpienia od umowy w przypadkach określonych w przepisach ustawy o prawach konsumenta, w szczególności gdy:



- a. przedmiotem umowy jest dostarczenie treści cyfrowej niedostarczanej na nośniku materialnym, za którą Klient zobowiązany jest zapłacić cenę, a realizacja świadczenia rozpoczęła się za wyraźną zgodą Klienta i po jego uprzednim poinformowaniu, że z chwilą spełnienia świadczenia przez Sprzedawcę traci on prawo do odstąpienia od umowy, przy czym Sprzedawca potwierdził Klientowi otrzymanie tej zgody,
 - b. umowa dotyczy produktu lub usługi wykonanej według specyfikacji przekazanej przez Klienta albo wyraźnie dostosowanej do jego indywidualnych potrzeb, czyli tzw. produktu na zamówienie;
 - c. świadczenie dotyczy nagrań dźwiękowych, nagrań wideo lub programów komputerowych dostarczonych w zabezpieczonym opakowaniu, jeśli Klient po ich dostarczeniu usunął zabezpieczenie lub otworzył opakowanie.
4. Klient, który skorzystał z Produktu cyfrowego w sposób wykraczający poza niezbędny zakres pozwalający na zapoznanie się z jego charakterem, cechami i funkcjonalnością, odpowiada za zmniejszenie jego wartości.
 5. W przypadku odstąpienia od umowy obejmującej dostarczenie treści cyfrowej, Klient jest zobowiązany do powstrzymania się od dalszego korzystania z otrzymanych materiałów oraz do niewprowadzania ich do obrotu ani nieudostępniania osobom trzecim.

§ 11

POSTANOWIENIA DOTYCZĄCE PRZEDSIĘBIORCÓW

1. Ten paragraf reguluje zasady współpracy z Przedsiębiorcami, którzy nie korzystają z uprawnień przysługujących Przedsiębiorcy na prawach konsumenta.
2. W przypadku zaistnienia sporu pomiędzy Sprzedawcą a takim Przedsiębiorcą, sądem właściwym do jego rozstrzygnięcia jest sąd właściwy miejscowo dla siedziby Sprzedawcy.
3. W relacjach z Przedsiębiorcami, o których mowa w ust. 1, Sprzedawca wyłącza swoją odpowiedzialność z tytułu rękojmi za wady Produktów cyfrowych, a także za ich niezgodność z umową.
4. Sprzedawca zastrzega sobie prawo do wypowiedzenia umowy zawartej z Przedsiębiorcą niebędącym Przedsiębiorcą na prawach konsumenta ze skutkiem natychmiastowym. W tym celu wystarczy przesłanie stosownego oświadczenia na adres e-mail lub korespondencyjny Przedsiębiorcy. Przedsiębiorca zrzeka się wszelkich roszczeń mogących powstać z tego tytułu.
5. Sprzedawca nie ponosi wobec Przedsiębiorców, o których mowa w niniejszym paragrafie, odpowiedzialności za utracone korzyści, zarówno w związku z zawartą umową, jak i w przypadku jej rozwiązania.

§ 12

WYMAGANIA TECHNICZNE

1. Klient korzysta z Aplikacji oraz zawiera umowy na zasadach określonych w Regulaminie i w zgodzie z obowiązującymi przepisami prawa.



2. Sprzedawca informuje, że korzystanie z usług świadczonych drogą elektroniczną, z uwagi na publiczny charakter Internetu, może wiązać się z ryzykiem nieuprawnionego przechwycenia lub modyfikacji danych przez osoby trzecie. Klient powinien stosować środki bezpieczeństwa minimalizujące to ryzyko, takie jak aktualne oprogramowanie antywirusowe czy bezpieczne połączenia sieciowe.
3. Aby korzystać z Aplikacji i dokonywać zakupu Produktów cyfrowych, Klient powinien dysponować:
 - a. aktualną wersją przeglądarki internetowej wspieranej przez jej producenta oraz dostępem do Internetu (np. Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera);
 - b. aktywnym kontem poczty elektronicznej umożliwiającym odbiór wiadomości od Sprzedawcy.
4. W celu prawidłowego korzystania z Produktów cyfrowych zakupionych w Aplikacji Klient musi dodatkowo posiadać:
 - a. aktualne oprogramowanie umożliwiające otwieranie plików w formatach wskazanych w Ofercie (np. .pdf, .zip, .doc, .docx, .epub, .mobi);
 - b. dostęp do platformy społecznościowej lub komunikatora, jeśli Produkt obejmuje np. dostęp do zamkniętej grupy na Facebooku lub inne formy kontaktu wymagane w Ofercie.
5. W przypadku, gdy skorzystanie z Aplikacji lub Produktu wymaga spełnienia dodatkowych wymagań technicznych, Klient zostanie o tym każdorazowo poinformowany przed zawarciem umowy lub rozpoczęciem korzystania z Produktu.

§ 13

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin wchodzi w życie z dniem 5.02.2026
2. Wszelkie kwestie związane z przetwarzaniem danych osobowych Klientów zostały uregulowane w odrębnym dokumencie – Polityce Prywatności, dostępnym w Aplikacji.
3. Prawem właściwym dla zawieranych umów jest prawo polskie, z zastrzeżeniem sytuacji określonych w ust. 5.
4. Wszelkie spory pomiędzy Sprzedawcą a Klientem, który nie korzysta z uprawnień konsumenckich, podlegają rozpoznaniu przez sąd właściwy dla siedziby Sprzedawcy.
5. W przypadku Klientów będących Konsumentami, Regulamin nie wyłącza ani nie ogranicza ich praw wynikających z prawa państwa, w którym mają miejsce zamieszkania. Jeśli obowiązujące tam przepisy są dla nich korzystniejsze i nie mogą być wyłączone w drodze umowy – znajdą zastosowanie.
6. W razie zmiany przepisów prawa, decyzji urzędowych, orzeczeń sądowych lub istotnych zmian w okolicznościach gospodarczych, Sprzedawca zastrzega sobie możliwość aktualizacji treści Regulaminu. Zmiana może nastąpić także w przypadku konieczności dostosowania Regulaminu do nowych rozwiązań technicznych lub modeli świadczenia usług.
7. Nowa wersja Regulaminu obowiązuje od momentu jej publikacji, jednak umowy zawarte przed jej wejściem w życie realizowane są na warunkach obowiązujących w dniu ich zawarcia.



8. Niedopuszczalne jest wykorzystywanie Aplikacji lub Produktów cyfrowych w sposób sprzeczny z przepisami prawa, zasadami współżycia społecznego lub naruszający prawa osób trzecich, w tym poprzez publikację treści bezprawnych.
9. W sytuacji, gdy realizacja zobowiązań stron stanie się niemożliwa lub nadmiernie utrudniona z powodu zdarzeń zewnętrznych o nadzwyczajnym charakterze, strony nie będą ponosiły odpowiedzialności za niewykonanie umowy w okresie trwania takiego stanu oraz bezpośrednio przed lub po jego wystąpieniu, jeśli skutki zdarzenia nadal utrudniają wykonanie zobowiązania.
10. Przez zdarzenie losowe (siłę wyższą) rozumie się sytuacje niezależne od woli stron, którym nie można było zapobiec ani ich przewidzieć — w tym np. katastrofy naturalne, działania wojenne, ataki hakerskie, wprowadzenie stanu wyjątkowego czy akty wandalizmu.
11. Klient, którego miejsce zamieszkania lub siedziba znajduje się poza granicami Polski, powinien poinformować o tym Sprzedawcę w celu prawidłowego ustalenia obowiązków podatkowych wynikających z obowiązujących przepisów jego jurysdykcji.
12. Konsument może skorzystać z pozasądowych form rozwiązania sporu. W tym celu może:
 - a. złożyć wniosek do stałego polubownego sądu konsumenckiego;
 - b. zwrócić się do wojewódzkiego inspektora Inspekcji Handlowej o mediację;
 - c. skorzystać ze wsparcia miejskiego lub powiatowego rzecznika praw konsumenta bądź organizacji chroniącej prawa konsumentów.
13. Sprzedawca może w każdym czasie wprowadzić do Regulaminu zmiany prostujące omyłki pisarskie albo zmiany redakcyjne, które nie wpływają na prawa i obowiązki Stron.

PRAWA AUTORSKIE

Hej! Spodobał Ci się ten dokument? Fajnie, ale nie kopiuj go.
Wszystkie treści na tej stronie – w tym ten dokument – są chronione prawem autorskim.
Jeśli chcesz mieć podobny dokument dopasowany do swojej strony, napisz do nas na:

kontakt@majadlugosz.pl



Załącznik nr 1 do Regulaminu – Wzór formularza odstąpienia od umowy

Daryna Halytska Slay

ul. Tysiąclecia 18/130 Katowice
40-871

slay.firm@gmail.com

Formularz odstąpienia od umowy

Ja, niżej podpisany, informuję o moim odstąpieniu od umowy dostarczenia Produktów cyfrowych [_____] zawartej w dniu [_____] z ustalonym terminem wykonania umowy na dzień [_____].

Imię i nazwisko: _____

Adres e-mail: _____

Numer rachunku bankowego i nazwa banku do zwrotu środków:

Podpis: _____

Data _____