REGULAMIN SERWISU

§ 1.
Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin (dalej: „**Regulamin**"), określa zasady i warunki korzystania z Serwisu internetowego Sprzedawcy działającego pod adresem internetowym https://twoj-plan-na-dodatkowe-5-duk2kgt.gamma.site/ wraz z dedykowanymi podstronami (dalej: „**Serwis**").
2. Regulamin jest regulaminem, o którym mowa w art. 8 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (dalej: „**Ustawa o świadczeniu usług drogą elektroniczną**")
3. Serwis stanowi własność BIALKOWSKI FINTESS MEDIA spółka ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Warszawie (adres siedziby: ul. Stefana Batorego 18/108, 02-591 Warszawa), wpisanej do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Warszawy-Mokotowa w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0001125269, posiadającej NIP: 7011221346, numer REGON: 52957609300000, posiadającej kapitał zakładowy w wysokości 5 000 zł (pięć tysięcy złotych) opłacony w całości (dalej: „**Sprzedawca**").
4. Kontakt ze Sprzedawcą jest możliwy za pomocą:
    1) poczty elektronicznej – pod adresem: bialkowskimedia@gmail.com;
    2) poczty tradycyjnej – pod adresem: ul. Stefana Batorego 18/108, 02-591 Warszawa;
    3) telefonu – pod numerem (+48) [791 431 888].
5. W ramach wykonywanej działalności, Sprzedawca prowadzi sprzedaż Towarów cyfrowych, które mogą być nabywane przez Kupujących.
6. Zgodnie z przepisami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2065 z dnia 19 października 2022 r. w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych oraz zmiany dyrektywy 2000/31/WE (akt o usługach cyfrowych) (dalej: „**DSA**"), Sprzedawca wyznaczył punkt kontaktowy służący do bezpośredniej komunikacji z organami państw członkowskich UE, Komisją Europejską, Radą ds. Usług Cyfrowych oraz Użytkownikami Serwisu w sprawach objętych regulacją DSA. Punkt kontaktowy jest dostępny pod adresem: bialkowskimedia@gmail.com.
7. Informacje o Towarach cyfrowych dostępnych w Sklepie, w szczególności ich opisy, parametry techniczne i użytkowe oraz ceny, stanowią zaproszenie do zawarcia Umowy o dostarczanie Towaru cyfrowego w rozumieniu art. 71 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny (dalej: „**Kodeks cywilny**").
8. Przed rozpoczęciem korzystania z Serwisu, Kupujący zobowiązany jest zapoznać się z Regulaminem oraz Polityką prywatności.

§ 2.
Definicje

Użyte w Regulaminie wyrazy pisane wielką literą mają następujące znaczenie:

1) **Kupujący** - Przedsiębiorca lub osoba fizyczna dokonująca zakupu w celu bezpośrednio związanym z prowadzoną działalnością gospodarczą lub zawodową (również nierejestrowaną), która zawarła ze Sprzedawcą Umowę o dostarczenie Towaru Cyfrowego lub podjęła działania zmierzające do jej zawarcia;
2) **Licencja** – termin zdefiniowany w § 6 ust. 1 Regulaminu;
3) **Platforma** - prowadzone przez Sprzedawcę środowisko techniczne dostępne po zalogowaniu, za pośrednictwem którego Kupujący korzysta z Programu, w tym z materiałów szkoleniowych, konferencji LIVE, komunikatora CIRCLE, funkcji społeczności oraz innych funkcjonalności;
4) **Kodeks cywilny** - termin zdefiniowany w § 1 ust. 7 Regulaminu;

5) **Polityka prywatności** - dokument zawierający informacje o przetwarzaniu danych osobowych Kupujących przez Sprzedawcę;
6) **Przedsiębiorca** - osoba fizyczna, osoba prawna lub jednostka organizacyjna nieposiadająca osobowości prawnej, której przepisy szczególne przyznają zdolność prawną, prowadząca we własnym imieniu działalność gospodarczą lub zawodową;
7) **Regulamin** - termin zdefiniowany w § 1 ust. 1 Regulaminu;
8) **Sprzedawca** - termin zdefiniowany w § 1 ust. 3 Regulaminu;
9) **Towar cyfrowy/Program** - treść cyfrowa, rozumiana jako dane wytwarzane i dostarczane w postaci cyfrowej, którą może nabyć Kupujący, obejmująca 3-miesięczny lub 6-miesięczny program szkoleniowy online pn. „Grow and Flow" realizowany za pośrednictwem Platformy;
10) **Umowa o dostarczanie Towaru cyfrowego** - umowa o dostarczanie treści cyfrowych rozumianych jako dane wytwarzane i dostarczane w postaci cyfrowej, na podstawie której Sprzedawca zobowiązuje dostarczyć Kupującemu Towar cyfrowy, a Kupujący zobowiązuje się zapłacić Sprzedawcy cenę;
11) **Ustawa o świadczeniu usług drogą elektroniczną** - termin zdefiniowany w § 1 ust. 2 Regulaminu;
12) **Użytkownik** - Kupujący, który po zawarciu Umowy o dostarczenie Towaru Cyfrowego uzyskał dostęp do Platformy;
13) **Zamówienie** – oświadczenie woli Kupującego wyrażone za pośrednictwem Serwisu, zmierzające do zawarcia ze Sprzedawcą Umowy o dostarczenie Towaru Cyfrowego, określające w szczególności rodzaj i wariant wybranego Programu oraz sposób płatności.
14) **Przedłużenie** – termin zdefiniowany w § 5 ust. 9 Regulaminu.

§ 3.
Wymagania techniczne

1. W celu prawidłowego korzystania przez Kupujących z Serwisu, niezbędne jest łącznie:
   1) połączenie z siecią Internet;
   2) posiadanie urządzeń pozwalających na korzystanie z zasobów sieci Internet;
   3) korzystanie z przeglądarki internetowej umożliwiającej wyświetlanie na ekranie urządzenia dokumentów hipertekstowych, powiązanych w sieci Internet przez sieciową usługę WWW oraz obsługującej język programowania JavaScript, a ponadto akceptującej pliki typu cookies;
   4) posiadanie aktywnego konta poczty elektronicznej;
   5) posiadanie oprogramowania umożliwiającego odczytywanie plików w formacie PDF;
   6) posiadanie oprogramowania umożliwiającego odtwarzanie materiałów audio i audiowizualnych,
   7) Aktywne konto prywatne na Facebooku bez ograniczeń
2. W ramach Serwisu zabronione jest korzystanie przez Kupujących z wirusów, botów, robaków bądź innych kodów komputerowych, plików lub programów (w szczególności automatyzujących procesy skryptów i aplikacji bądź innych kodów, plików lub narzędzi).
3. Sprzedawca informuje, że wykorzystuje kryptograficzną ochronę transferu elektronicznego oraz treści cyfrowych przez zastosowanie właściwych środków logicznych, organizacyjnych i technicznych, w szczególności w celu uniemożliwienia dostępu osobom trzecim do danych, w tym przez szyfrowanie SSL, stosowanie haseł dostępu oraz programów antywirusowych czy przeciw niechcianemu oprogramowaniu.
4. Sprzedawca informuje, że pomimo stosowania zabezpieczeń, o których mowa ust. 3 powyżej korzystanie z sieci Internet oraz usług świadczonych drogą elektroniczną może być zagrożone dostaniem się do systemu teleinformatycznego oraz urządzenia Kupującego, szkodliwego oprogramowania lub uzyskaniem dostępu do danych znajdującym się na tym urządzeniu przez osoby trzecie. W celu zminimalizowania powołanego zagrożenia Sprzedawca zaleca stosowanie programów antywirusowych lub środków chroniących identyfikację w sieci Internet.

5. Sprzedawca nie ponosi odpowiedzialności za niemożność lub ograniczenia w korzystaniu z Serwisu lub Platformy wynikające z niespełnienia przez Kupującego wymagań technicznych określonych w niniejszym paragrafie.

§ 4.

Zasady korzystania ze Serwisu

1. Kupujący jest zobowiązany do korzystania z Serwisu w sposób zgodny z przepisami prawa powszechnie obowiązującego, postanowieniami Regulaminu, a także z dobrymi obyczajami.
2. Dostarczanie przez Kupującego treści o charakterze bezprawnym jest zabronione.
3. Ceny Towarów cyfrowych dostępnych w Serwisie są wrażone w złotych polskich (PLN) i stanowią wartość brutto (zawierają wszystkie obowiązkowe składniki ceny).
4. Kupujący może nabywać Towary cyfrowe bezpośrednio za pośrednictwem dedykowanej podstrony Serwisu przeznaczonej do składania Zamówień o której mowa w § 5 ust. 1 lub po uprzednim skontaktowaniu się ze Sprzedawcą.
5. Kupującym może być wyłącznie Przedsiębiorca lub osoba fizyczna dokonująca zakupu w celu bezpośrednio związanym z prowadzoną działalnością gospodarczą lub zawodową. W związku z brakiem prowadzenia sprzedaży na rzecz konsumentów i przedsiębiorców na prawach konsumenta do zawieranych w Serwisie umów nie mają zastosowania przepisy ustawa z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta.
6. Składając Zamówienie, Kupujący oświadcza, że zakup Towaru cyfrowego jest bezpośrednio związany z jego działalnością gospodarczą i ma dla niego charakter zawodowy.

§ 5.

Umowa sprzedaży

1. Sprzedawca informuje, że sprzedaż Towarów cyfrowych odbywa się za pośrednictwem dedykowanej podstrony Serwisu, działającej pod adresem internetowym: https://zakup-programu-grow-and--puprl0v.gamma.site/.
2. W celu zawarcia Umowy o dostarczenie Towaru cyfrowego, Kupujący powinien:
    1) wejść na stronę internetową wskazaną w ust.1 powyżej;
    2) wybrać jeden z dostępnych wariantów Programu;
    3) wybrać sposób zapłaty - płatność jednorazowa lub płatność ratalna.
3. W przypadku wyboru płatności jednorazowej - Kupujący zostanie automatycznie przekierowany do podstrony, zawierającej dane do przelewu bankowego na rachunek Sprzedawcy oraz dalsze instrukcje niezbędne do realizacji Zamówienia. Do zawarcia Umowy o dostarczanie Towaru cyfrowego dochodzi z chwilą zaksięgowania pełnej kwoty na rachunku bankowym Sprzedawcy. Zapłaty ceny za Towar Cyfrowy Kupujący może dokonać wyłącznie przelewem bankowym na wskazany numer konta bankowego Sprzedawcy.
4. W przypadku wyboru płatności ratalnej - Kupujący zostanie automatycznie przekierowany do strony internetowej operatora płatności, który obsługuje proces płatności w systemie ratalnym. Kupujący powinien postępować zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na stronie operatora. Do zawarcia Umowy o dostarczanie Towaru cyfrowego dochodzi z chwilą otrzymania przez Sprzedawcę elektronicznego potwierdzenia dokonania płatności od operatora.
5. Wszelkie sprawy związane z płatnością ratalną, w tym reklamacje dotyczące procesu płatności, niewykonanie lub nienależyte wykonanie transakcji płatniczej oraz kwestie związane z ewentualną niewypłacalnością Kupującego, regulowane są przez regulamin i politykę prywatności danego operatora płatności i powinny być kierowane bezpośrednio do tego operatora. Sprzedawca nie ponosi odpowiedzialności za działania lub zaniechania operatora płatności.
6. Złożenie Zamówienia jest równoznaczne z oświadczeniem Kupującego o zapoznaniu się z Regulaminem i Polityką prywatności oraz akceptacją ich postanowień.
7. Po zawarciu Umowy o dostarczenie Towary Cyfrowego, Sprzedawca przesyła Kupującemu na podany adres poczty elektronicznej link aktywacyjny umożliwiający dostęp do Platformy z

pełnym dostępem do zakupionego Towaru Cyfrowego jak i innych dogodności oferowanych przez Sprzedawcę w ramach Programu.

8. Okres dostępu do Programu wynosi – w zależności od wybranego przez Kupującego wariantu – 2 miesiące i jest liczony od dnia wysłania Kupującemu Linku aktywacyjnego.
9. Po upływie okresu, na który Kupujący nabył dostęp do Programu (2 miesiące), Kupujący ma możliwość przedłużenia dostępu do Programu na kolejne okresy (dalej: „**Przedłużenie**"). Opłata za Przedłużenie wynosi 500 zł (pięćset złotych) miesięcznie.
10. Przedłużenie stanowi kontynuację Programu na kolejny okres ustalony indywidualnie pomiędzy Kupującym a Sprzedawcą, w ramach którego Kupujący zachowuje pełny dostęp do Platformy, w tym do wszystkich materiałów szkoleniowych, nagrań, komunikatora CIRCLE, konferencji LIVE, spotkań grupowych oraz stałego kontaktu ze Sprzedawcą.
11. W celu Przedłużenia Kupujący powinien skontaktować się ze Sprzedawcą za pośrednictwem danych kontaktowych wskazanych w § 1 ust. 4 Regulaminu, nie później niż 7 dni przed upływem bieżącego okresu dostępu do Programu.
12. Przedłużenie następuje po dokonaniu przez Kupującego płatności zgodnie z warunkami uzgodnionymi ze Sprzedawcą. Brak dokonania płatności w uzgodnionym terminie oznacza rezygnację z Przedłużenia.
13. Do Przedłużenia stosuje się odpowiednio pozostałe postanowienia Regulaminu, w tym w szczególności postanowienia dotyczące Licencji.
14. Sprzedawca nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienie w rozpoczęciu korzystania z Programu wynikające z przyczyn leżących po stronie Kupującego, w szczególności z tytułu nieuruchomienia Linku aktywacyjnego. Okres dostępu, o którym mowa w ust. 8, nie ulega w takim przypadku przedłużeniu.
15. Sprzedawca informuje, a Kupujący przyjmuje do wiadomości, że Towar cyfrowy nie podlega aktualizacji.
16. W przypadku braku możliwości realizacji Zamówienia, Sprzedawca zawiadamia o tym Kupującego za pomocą wiadomości przesłanej pod podany przez niego adres poczty elektronicznej. W przypadku, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym, pomiędzy Sprzedawcą a Kupującym nie dochodzi do zawarcia Umowy o dostarczenie Towaru Cyfrowego. Jeżeli Zamówienie zostało wcześniej opłacone przez Kupującego, Sprzedawca niezwłocznie zwraca mu wszystkie dokonane przez niego płatności.
17. Rezygnacja z korzystania z Programu nie uprawnia Kupującego do zwrotu jakichkolwiek środków na jego rzecz.

§ 6.
Licencja

1. Z chwilą dokonania przez Kupującego zapłaty za Towar cyfrowy, Sprzedawca udziela Kupującemu licencji niewyłącznej na korzystanie z tego Towaru cyfrowego na warunkach określonych w Regulaminie (dalej: „**Licencja**").
2. Licencja udzielana jest na czas nieoznaczony.
3. Licencja uprawnia Kupującego do korzystania z Towaru cyfrowego wyłącznie na następujących polach eksploatacji:
    1) zapisanie w pamięci urządzeń elektronicznych należących do Kupującego;
    2) odtwarzanie i przeglądanie Towaru cyfrowego;
    3) zwielokrotnianie Towaru cyfrowego, jednak wyłącznie w zakresie uzasadnionym osobistymi potrzebami Kupującego.
4. Kupujący może wykorzystywać wiedzę i wskazówki zawarte w Towarze cyfrowym w życiu prywatnym oraz na potrzeby prowadzonej przez siebie działalności gospodarczej. Licencja nie upoważnia jednak Kupującego do udostępniania Towaru cyfrowego jakimkolwiek innym osobom, z wyłączeniem przypadków udostępniania Towaru cyfrowego na podstawie przepisów oddziału 3 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych o dozwolonym użytku chronionych utworów. Udostępnianie Towaru cyfrowego innym osobom poza przypadkami

dozwolonego użytku chronionych utworów wymaga uzyskania uprzedniej zgody Sprzedawcy.

5. Licencja nie uprawnia Kupującego do udzielania dalszych licencji.
6. Korzystanie przez Kupującego z Towaru cyfrowego z naruszeniem warunków Licencji stanowi naruszenie autorskich praw majątkowych przysługujących Sprzedawcy, uprawniające go (w zależności od charakteru naruszenia) do wystąpienia wobec Kupującego z roszczeniami na drodze postępowania sądowego.
7. Kupujący zobowiązuje się, że nie będzie wykorzystywał Towaru cyfrowego, w tym w szczególności zawartego w nim know-how, materiałów szkoleniowych, metodologii, struktury Programu, scenariuszy oraz innych treści merytorycznych, w celu tworzenia, prowadzenia lub współprowadzenia działalności konkurencyjnej wobec Sprzedawcy, polegającej w szczególności na:
    1) tworzeniu i sprzedaży kursów, szkoleń lub programów edukacyjnych o analogicznej lub zbliżonej tematyce;
    2) odtwarzaniu struktury, metodologii lub koncepcji Programu w ramach własnej lub cudzej oferty szkoleniowej;
    3) wykorzystywaniu materiałów udostępnionych w ramach Programu do świadczenia usług doradczych, mentoringowych lub coachingowych opartych na treściach Programu.
8. W przypadku naruszenia przez Kupującego zakazu, o którym mowa w ust. 7, Sprzedawca jest uprawniony do natychmiastowego zablokowania Kupującemu dostępu do Platformy, o ile w chwili stwierdzenia naruszenia Kupujący nadal posiada aktywny dostęp do Platformy.

§ 7.
Reklamacje

1. Na podstawie art. 558 § 1 Kodeksu cywilnego, odpowiedzialność Sprzedawcy z tytułu rękojmi względem Kupujących będących Przedsiębiorcami jest wyłączona.
2. Kupujący ma prawo złożyć reklamację w przypadku wystąpienia problemów technicznych uniemożliwiających lub utrudniających korzystanie z Programu, w szczególności dotyczących:
    1) braku lub przerw w dostępie do Platformy lub poszczególnych funkcjonalności udostępnianych w ramach Programu;
    2) nieprawidłowego wyświetlania lub odtwarzania materiałów szkoleniowych;
    3) innych usterek technicznych leżących po stronie Sprzedawcy, uniemożliwiających prawidłowe korzystanie z Programu;
3. Reklamację należy złożyć Sprzedawcy niezwłocznie po wystąpieniu problemu, nie później jednak niż w ciągu 7 (siedmiu) dni od daty jego wystąpienia. W przypadku uchybienia przez Kupującego wskazanemu terminowi, traci on uprawnienia wynikające z niniejszego paragrafu.
4. Reklamację Kupujący może złożyć pisemnie lub za pomocą poczty elektronicznej, za pomocą danych wskazanych w § 1 ust. 4 pkt. 1 i 2 powyżej.
5. Reklamacja powinna zawierać:
    1) dane kontaktowe;
    2) dokładny opis zaistniałego problemu/ niedogodności;
    3) datę wystąpienia problemu/ niedogodności;
    4) numer zamówienia lub faktury.
6. Sprzedawca rozpatruje reklamację w terminie 14 dni od dnia jej otrzymania.
7. Po rozpatrzeniu Reklamacji, Sprzedawca podejmuje decyzję o:
    1) przyjęciu Reklamacji albo
    2) odrzuceniu Reklamacji jako niezasadnej.
8. Decyzja wskazana w ust. 7 powyżej jest ostateczna i nie przysługuje od niej odwołanie.
9. W przypadku przyjęcia Reklamacji, Sprzedawca według swojego wyboru:
    1) usunie zgłoszoną nieprawidłowość techniczną w najkrótszym możliwym terminie;
    2) zaproponuje Kupującemu inne równoważne rozwiązanie dopasowane do rodzaju reklamacji;
10. Złożenie Zawiadomienia o Reklamacji nie uprawnia do wstrzymania regulowania należności na

rzecz Sprzedawcy.

11. Kupującemu nie przysługują żadne inne roszczenia z tytułu niezgodności Towaru Cyfrowego z Umową o dostarczanie Towaru cyfrowego, w tym w szczególności Sprzedawca nie jest odpowiedzialny za szkody poniesione przez Kupującego wskutek niezgodności Towaru z Umową o dostarczanie Towaru cyfrowego.

§ 8.

Funkcjonowanie Serwisu

1. W zakresie dozwolonym przez przepisy Kodeksu cywilnego, Sprzedawca nie ponosi odpowiedzialności za zakłócenia w funkcjonowaniu Serwisu i Platfomy wynikające z:
    1) działania siły wyższej;
    2) prowadzonych w Serwisie/Platformie niezbędnych prac konserwatorskich i modernizacyjnych;
    3) przyczyn leżących po stronie Użytkownika;
    4) przyczyn niezależnych od Sprzedawcy, w szczególności działania osób trzecich, za które Sprzedawca nie ponosi odpowiedzialności.
2. Sprzedawca zobowiązuje się przeprowadzać prace, o których mowa w ust. 1 pkt 2 powyżej, w sposób możliwie najmniej uciążliwy dla Użytkowników oraz w miarę możliwości z wyprzedzeniem informować ich o planowanych pracach.
3. Sprzedawca zobowiązuje się w miarę możliwości na bieżąco usuwać zakłócenia w funkcjonowaniu Serwisu i Platformy.

§ 9.

Własność intelektualna oraz dobra osobiste Sprzedawcy

1. Wszystkie elementy składowe Serwisu, w szczególności:
    1) Nazwa Serwisu;
    2) Logo Serwisu;
    3) Zdjęcia i opisy Towarów Cyfrowych;
    4) Materiały na Platformie;
    5) Zasady działania strony internetowej Serwisu wszystkie jej elementy graficzne, interfejs, oprogramowanie, kod źródłowy oraz bazy danych;

    - podlegają ochronie prawnej na podstawie przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, ustawy z dnia 30 czerwca 2000 r. - Prawo własności przemysłowej, ustawy z dnia 16 kwietnia 1993 r. o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji oraz innych przepisów prawa powszechnie obowiązującego, w tym przepisów prawa Unii Europejskiej.
2. Jakiekolwiek korzystanie z własności intelektualnej Sprzedawcy bez upoważnienia wynikającego z Regulaminu lub uprzedniego, wyraźnego zezwolenia Sprzedawcy jest zabronione.
3. Sprzedawca nie gwarantuje osiągnięcia przez Kupującego jakichkolwiek konkretnych rezultatów w wyniku korzystania z Programu. Efekty udziału w Programie zależą wyłącznie od indywidualnego zaangażowania i działań Kupującego. Sprzedawca zobowiązuje się jednakże do dołożenia należytej staranności w realizacji Programu, w tym do przekazania Kupującemu wiedzy i know-how w sposób rzetelny, merytoryczny i zgodny z opisem Programu.
4. Kupujący zobowiązuje się, że w przypadku niezadowolenia z efektów Programu skieruje swoje zastrzeżenia bezpośrednio do Sprzedawcy za pośrednictwem danych kontaktowych wskazanych w § 1 ust. 4 Regulaminu, przed podjęciem jakichkolwiek działań w przestrzeni publicznej.
5. Kupujący zobowiązuje się do powstrzymania od publicznego rozpowszechniania treści naruszających dobre imię lub renomę Sprzedawcy, w szczególności poprzez:
    1) publikowanie nieprawdziwych, wprowadzających w błąd lub oczerniających opinii o Sprzedawcy lub Programie w mediach społecznościowych, na forach internetowych lub w innych ogólnodostępnych serwisach;

2) zamieszczanie na Platformie treści zniechęcających innych użytkowników do udziału w Programie lub podważających kompetencje Sprzedawcy.

6. Powyższe zobowiązanie nie ogranicza prawa Kupującego do wyrażania rzetelnych i opartych na faktach opinii, w tym konstruktywnej krytyki, ani do dochodzenia swoich roszczeń na drodze przewidzianej w Regulaminie lub przepisach prawa.
7. W przypadku naruszenia przez Kupującego zobowiązań, o których mowa w ust. 5 powyżej, Sprzedawca może żądać niezwłocznego usunięcia takich treści, a w razie bezskutecznego wezwania – dochodzić roszczeń z tytułu naruszenia dóbr osobistych na zasadach ogólnych.

§ 10.

Przetwarzanie danych osobowych

Informacje o przetwarzaniu danych osobowych przez Sprzedawcę znajdują się w Polityce prywatności dostępnej pod adresem: [Polityka prywatności Serwisu Białkowski_2026.02.24.docx].

§ 11.

Zmiana Regulaminu

8. Sprzedawca może dokonać zmiany w Regulaminie w przypadku:
   1) zmiany danych Sprzedawcy;
   2) zmiany przedmiotu działalności Sprzedawcy;
   3) rozpoczęcia dostarczania przez Sprzedawcę nowych usług, modyfikacji usług dotychczas dostarczanych lub zaprzestania ich dostarczania;
   4) dokonania technicznej modyfikacji Serwisu wymagających dostosowania do nich postanowień Regulaminu;
   5) prawnego obowiązku dokonania zmian, w tym obowiązku dostosowania Regulaminu do aktualnego stanu prawnego.
9. O zmianie Regulaminu Klienci zostaną poinformowani poprzez opublikowanie jego zmienionej wersji na stronie internetowej Serwisu. Równocześnie, zmieniona ona wersja Regulaminu zostanie przesłana Użytkownikom pocztą elektroniczną.
10. Do Umów o dostarczanie Towaru cyfrowego zawartych przed dniem publikacji nowego Regulaminu na stronie internetowej Serwisu, stosuje się postanowienia ówcześnie obowiązującego Regulaminu.

§ 12.

Postanowienia końcowe

1. Prawem właściwym dla Regulaminu oraz wskazanych w nim Umów jest prawo polskie.
2. Aktualna wersja Regulaminu obowiązuje od dnia 01.03.2026 r.