

REGULAMIN

Przedmiotowy regulamin określa zasady korzystania z Serwisu <https://slubne-gry.pl/> i powiązaniach z nim - następujących Aplikacji: Ślubne Bingo <https://slubne-bingo.pl/>. Jeśli masz jakiegokolwiek pytania lub wątpliwości związane z jego treścią – napisz do nas na adres e-mail: slubnegry@gmail.com. Postaramy się pomóc, tak szybko jak to możliwe!

Zawartość Regulaminu

DEFINICJE	2
§1. UMOWA	4
§2. ŚWIADCZONE USŁUGI	4
§3. WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI USŁUGODAWCY	5
§4. WYMAGANIA TECHNICZNE	5
§5. DOSTĘPNOŚĆ	5
§6. SPOSÓB KORZYSTANIA Z APLIKACJI PRZEZ KLIENTA	6
§7. SPOSÓB KORZYSTANIA Z APLIKACJI PRZEZ UCZESTNIKA	7
§8. PŁATNOŚCI	7
§9. WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA	8
§10. ODSTĄPIENIE OD UMOWY	8
§11. OPINIE	8
§12. PROCES ZGŁASZANIA NIEDOZWOLONYCH I NIELEGALNYCH TREŚCI	9
§15. POSTANOWIENIA KOŃCOWE	10

DEFINICJE

Aplikacja/Serwis/Gra	Dedykowane dla Klienta i Uczestników przyjęć weselnych lub powiązanych wydarzeń - oprogramowanie i system z wszystkimi jego funkcjonalnościami, w celu organizacji gier online - oferowane i obsługiwane przez Usługodawcę, pod nazwą Ślubne Gry, dostępne w sieci Internet pod adresem https://slubne-gry.pl/, w tym wszelkie powiązane z serwisem pozostałe aplikacje i serwisy związane z grami oferowanymi przez Usługodawcę pod następującymi nazwami i adresami: Ślubne Bingo (https://slubne-bingo.pl/). Na potrzeby Regulaminu wszystkie wskazane aplikacje, gry i serwisy, nazywane są łącznie i wymiennie Aplikacją lub Serwisem lub Grą. Aktywacja konta Klienta lub konta Uczestnika w Aplikacji wymaga zaakceptowania Regulaminu, Polityki Prywatności. Aplikacje służą do organizacji gier towarzyskich przez Klienta w trakcie wydarzeń typu wesele.
Usługodawca	czyz.it Bartłomiej Czyż z siedzibą w Ostoi ., ul. Ostoja 78C 72-005 Ostoja, NIP: 8392988475 , REGON: 321531170
Oferta	Oferta Aplikacji i gier prezentowana w Serwisie.
Oprogramowanie	Zestaw algorytmów i skryptów, które składają się na software Aplikacji i gier.
Regulamin	Przedmiotowy Regulamin określający warunki i zasady świadczenia usług drogą elektroniczną na rzecz Klienta.
RODO	Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady (EU) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia

	dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) wraz z późniejszymi zmianami.
Umowa	Umowa o świadczenie Usług elektronicznych zawierana na warunkach opisanych w Regulaminie.
Uczestnik	Osoba fizyczna, która jest uczestnikiem wydarzenia organizowanego przez Klienta.
Klient	Osoba fizyczna, która ukończyła 18 lat, posiada pełną zdolność do czynności prawnych i na podstawie Umowy korzysta z Aplikacji w związku z organizowanym przez siebie przyjęciem weselnym lub innym wydarzeniem, zarejestrowała się i utworzyła Konto Klienta.
Wydarzenie /Przyjęcie	Przyjęcie weselne lub inne podobne wydarzenie organizowane przez Klienta podczas, którego wykorzystana jest przez Klienta i Uczestników Aplikacja w celu organizacji gier.

§1. UMOWA

1. Umowa zawierana jest między Usługodawcą, a Klientem za pośrednictwem danej Aplikacji lub Serwisu.
2. W celu zakupu Gry należy wejść na adres danego Serwisu i kliknąć w przycisk "Kup teraz" lub bezpośrednio Serwis <http://slubne-gry.pl/>. Następnie należy się zalogować. Kolejno należy wybrać produkt do zakupu poprzez kliknięcie w przycisk "Kup". Następnie należy przejść do płatności i uzupełnić formularz zamówienia o dane osobowe niezbędne do realizacji zamówienia oraz wybrać dostępną formę płatności. Po zaksięgowaniu wpłaty do konta zostanie przypisana Aplikacja oraz dostęp do Formularza Aplikacji. Na wskazany przez Klienta w trakcie rejestracji adres e-mailowy, zostanie przesłany przez Usługodawcę link potwierdzający.
3. Umowa zostaje zawarta z chwilą dokonania skutecznej płatności przez Klienta za wybraną Aplikację.
4. Umowa ma charakter jednorazowy w zakresie jednego Wydarzenia.
5. Po zawarciu Umowy i dokonaniu płatności, Klient otrzyma dostęp do Aplikacji i konta Klienta w celu personalizacji Aplikacji i korzystania z innych dostęp usług.
6. W przypadku, gdy w Serwisie dostępna jest opcja bezpłatnego okresu próbnego, Usługodawca wskaże - ilość dni, zakres funkcjonalności i inne istotne szczegóły korzystania z bezpłatnego okresu. Po jego zakończeniu – dostęp do Aplikacji zostaje zablokowany.
7. W celu zawarcia Umowy niezbędne jest zaakceptowanie przez Klienta Regulaminu i [Polityki Prywatności](#).
8. Podanie przez Klienta danych osobowych podczas zawierania Umowy jest dobrowolne, jednak niezbędnego do jej skutecznego zawarcia. Szczegóły związane z przetwarzaniem danych zostały opisane w Polityce Prywatności.
9. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za podanie przez Klienta niekompletnych lub nieprawdziwych informacji, w szczególności w zakresie bezprawnego posłużenia się danymi osób trzecich.

§2. ŚWIADCZONE USŁUGI

1. Usługodawca w ramach Umowy udostępnia Klientowi:
 - wybraną Aplikację w jednym z pięciu stylów;
 - indywidualny link oraz kod QR PDF do wydruku kart z kodem QR;
 - możliwość stworzenia od 9 do 35 zadań dla Uczestników;
 - dostęp do galerii przez okres 1 – miesiąca;
2. W ramach dodatkowo płatnych usług Klient ma możliwość m.in. wybrać indywidualny styl Gry dostosowany do Wydarzenia.
3. Aktualny zakres Usług, opisany jest w Serwisie <https://slubne-gry.pl/> lub na stronie danej Aplikacji.
4. Usługodawca zastrzega sobie możliwość indywidualizowania ofert, w tym cen dla danego Klienta.

5. Usługodawca zastrzega sobie prawo do dodawania, aktualizacji i modyfikacji warstwy wizualnej, graficznej i funkcjonalnej Aplikacji, bez zgody Klienta. Zmiany pozostają bez wpływu na prawidłowe działanie Aplikacji i nie uniemożliwiają korzystania z nich w trakcie Wydarzenia.

§3. WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI USŁUGODAWCY

1. Usługodawca w żadnym przypadku nie jest stroną umowy oraz jakiegokolwiek innego stosunku zobowiązaniowego pomiędzy Klientem, a Uczestnikami Wydarzenia.
2. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za treści, w tym graficzne, tekstowe, video – wprowadzane przez Klienta i Uczestników w trakcie Przyjęcia.
3. Usługodawca ponosi odpowiedzialność ograniczoną do świadczonych przez siebie zgodnie z Regulaminem usług tj. w zakresie udostępniania Klientowi wykupionej Aplikacji i gier, możliwości personalizacji wybranych modułów Aplikacji. W takim zakresie odpowiada również za usługi tzw. wsparcia technicznego (supportu).
4. Usługodawca nie odpowiada za brak działania, lub nieprawidłowe działanie Aplikacji, które są wynikiem niedostępności lub braku zasięgu sieci komórkowej bądź braku dostępu do Internetu.
5. Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za przebieg Gry, zainteresowanie Uczestników Wydarzenia Aplikacją, liczbę osób które wezmą udział w Grze czy ogólnej satysfakcji z Aplikacji w trakcie Wydarzenia.

§4. WYMAGANIA TECHNICZNE

1. Brak dostępności smartfonów po stronie Klienta i Uczestników oraz działającej sieci Internet w czasie Wydarzenia, nie zwalnia Klienta z obowiązku zapłaty wynagrodzenia zgodnie z Regulaminem.
2. Klient powinien samodzielnie i we własnym zakresie zweryfikować czy smartfon Klienta i Uczestników spełnia niezbędne wymagania, jest prawidłowo skonfigurowany, posiada certyfikaty oraz dostęp do sieci internetowej – umożliwiające korzystanie z Aplikacji.
3. Zabronione są jakiekolwiek działania, które mogą mieć negatywny wpływ na funkcjonowanie Aplikacji, w szczególności poprzez ingerowanie w jej infrastrukturę i kod źródłowy.
4. Usługodawca zastrzega, że korzystanie z usług świadczonych drogą elektroniczną może wiązać się z ryzykiem, nieprzekraczającym jednak standardowego ryzyka wiążącego się z korzystaniem z Internetu. Klient powinien wziąć to pod uwagę, nawet pomimo stosowania przez siebie systemów zabezpieczających jego infrastrukturę przed nieuprawnionym oddziaływaniem osób trzecich czy złośliwego oprogramowania.

§5. DOSTĘPNOŚĆ

1. Usługodawca na bieżąco w trakcie Przyjęcia, w miarę swoich możliwości i dostępności, udzieli wsparcia w obsłudze Aplikacji bądź naprawie jej drobnych błędów, w takim zakresie w jakim będzie to możliwe w sposób zdalny.

2. W przypadku przerwy w dostępności Aplikacji, spowodowanej po stronie Usługodawcy, dłuższej niż 2,5 godziny w trakcie Wydarzenia, Usługodawca może zwrócić Klientowi 100% uiszczonej opłaty.
3. Usługodawca nie odpowiada za szkody będące skutkiem przerw w świadczeniu Usług spowodowanych niewywiązaniem się ze zobowiązań przez osoby trzecie, w tym dostawcy usług internetowych.
 - spowodowane brakiem ciągłości Usług z przyczyn leżących po stronie Klienta;
 - spowodowane przez niemożność korzystania z Gry, wynikającą ze słabej jakości połączenia, błędnej konfiguracji urządzenia Klienta lub Uczestnika, awarii sieci energetycznej, braku zasięgu sieci komórkowej lub przerw w dostawie Internetu;
 - spowodowane w wyniku działania siły wyższej;
 - wynikające z korzystania z Aplikacji w sposób niezgodny z jej przeznaczeniem lub w sposób niezgodny z Regulaminem;
6. Usługodawca w żadnym wypadku nie ponosi odpowiedzialności wobec Klienta z tytułu utraconych korzyści.

§6. SPOSÓB KORZYSTANIA Z APLIKACJI PRZEZ KLIENTA

1. Klient w ramach dostępu do Aplikacji ma możliwość utworzenia jednego Konta Klienta, z poziomu którego może personalizować dane funkcjonalności/wygląd Aplikacji i konfigurować Grę.
2. Klient ma prawo użyć wybranej Gry wyłącznie w trakcie jednego Przyjęcia.
3. Zabronione jest udostępnianie Aplikacji osobom trzecim, które nie są Klientami lub Uczestnikami Wydarzenia. W przypadku stwierdzenia takiego naruszenia Klient ponosi odpowiedzialność cywilną za szkody, w tym za utracone korzyści.
4. Klient posiada dostęp do Aplikacji przez okres 180 dni, w tym dnia Wydarzenia oraz w zakresie modułów związanych z przechowywaniem zdjęć przez 30 dni po zakończeniu Przyjęcia.
5. Klient ponosi odpowiedzialność za działania lub zaniechania osób trzecich, jak za własne, w szczególności za działania Uczestników Wydarzenia i wprowadzane przez nich treści w Aplikacji.
6. Klient ponosi wyłączną odpowiedzialność za wszystkie treści, dane i komunikaty zamieszczane, wyświetlane lub przesyłane w ramach Aplikacji podczas Wydarzenia.
7. Usługodawca nie ma obowiązku monitorowania w trakcie Wydarzenia, treści zamieszczanych przez Uczestników w Aplikacji, w tym pod kątem ich zgodności z prawem.
8. Klient w trakcie korzystania z Aplikacji zobowiązany jest do przestrzegania Regulaminu, dobrych obyczajów, zasad współżycia społecznego, a także przepisów powszechnie obowiązującego prawa, w tym przestrzegania praw własności intelektualnej Usługodawcy. Zabronione jest umieszczanie w Aplikacji treści (w tym wszelkich grafik, opisów, informacji, zdjęć i innych) niezgodnych z obowiązującym powszechnie prawem, sprzecznych z dobrymi obyczajami, zasadami współżycia społecznego lub Regulaminem, w tym m.in. treści: o charakterze pornograficznym, o zabarwieniu seksualnym, związane z alkoholem, narkotykami lub innymi używkami, o charakterze terrorystycznym, rasistowskim czy ksenofobicznym; naruszające prawa własności intelektualnej i przemysłowej Usługodawcy, Salonu

Współpracującego bądź innych osób trzecich, którym te prawa przysługują; naruszające dane osobowe, dobra osobiste, prywatność; związane z grami hazardowymi.

§7. SPOSÓB KORZYSTANIA Z APLIKACJI PRZEZ UCZESTNIKA

1. Uczestnik jest uprawniony do korzystania ze wszystkich udostępnionych mu funkcji w celu korzystania z Aplikacji w trakcie Wydarzenia, w tym celu zakłada on konto Uczestnika.
2. Uczestnik może korzystać z Aplikacji przez cały czas trwania Wydarzenia. Dostęp do galerii zdjęć jest dostępny dla Uczestników przez okres 30 dni.
3. Podczas rejestracji Uczestnik zobowiązany jest do podania wymyślnego pseudonimu/nazwy lub może dobrowolnie wskazać swoje prawdziwe dane jak imię i nazwisko, nie jest to jednak na żadnym etapie obowiązkowe.
4. Uczestnik w trakcie korzystania z Aplikacji zobowiązany jest do przestrzegania Regulaminu, dobrych obyczajów, zasad współżycia społecznego, a także przepisów powszechnie obowiązującego prawa, w tym przestrzegania praw własności intelektualnej Usługodawcy. Zabronione jest umieszczanie w Aplikacji treści (w tym wszelkich grafik, opisów, informacji, zdjęć i innych) niezgodnych z obowiązującym powszechnie prawem, sprzecznych z dobrymi obyczajami, zasadami współżycia społecznego lub Regulaminem, w tym m.in. treści: o charakterze pornograficznym, o zabarwieniu seksualnym, związane z alkoholem, narkotykami lub innymi używkami, o charakterze terrorystycznym, rasistowskim czy ksenofobicznym; naruszające prawa własności intelektualnej i przemysłowej Usługodawcy, Salonu Współpracującego bądź innych osób trzecich, którym te prawa przysługują; naruszające dane osobowe, dobra osobiste, prywatność; związane z grami hazardowymi.
5. Podczas korzystania z Aplikacji zabronione jest podejmowanie jakichkolwiek działań mogących:
 - powodować szkody w kodzie źródłowym/komponentach i systemach informatycznych Usługodawcy,
 - naruszać prawa dobra osobiste innych Uczestników, Klienta lub Usługodawcy,
 - powodować utrudnienia w korzystaniu z Aplikacji przez innych Uczestników i Klienta.

§8. PŁATNOŚCI

1. Aktualna oferta i ceny danych Gier widoczne są w Aplikacji. Podane ceny są cenami brutto.
2. Usługodawca zastrzega sobie prawo do zmian i aktualizacji cen w każdym czasie. Zmiana ceny nie dotyczy Umów zawartych przed wprowadzeniem zmiany.
3. W Serwisie akceptowane są następujące sposoby płatności: przelewy online, BLIK, karty płatnicze.
4. Płatność realizowana jest z góry, a rachunek/faktura potwierdzająca zakup zostanie wysłana w formacie PDF – na adres e-mail podany w trakcie dokonywania zakupu. Akceptując Regulamin wyrażasz zgodę na otrzymanie faktury w formie elektronicznej.

5. Usługi płatnicze w Aplikacji są dostarczane przez zewnętrznego dostawcę i nie są częścią umowy z Usługodawcą. Usługodawca nie zbiera danych kart płatniczych, nie przetwarza ich, ani nie przechowuje. Usługodawca nie jest dostawcą usług płatniczych ani instytucją płatniczą w rozumieniu właściwych przepisów prawa.
6. W ramach Serwisu mogą być organizowane okazjonalne lub czasowe promocje, których warunki każdorazowo zostaną podane w Serwisie. Jeżeli warunki danej promocji nie stanowią inaczej – promocje nie łączą się.

§9. WŁASNOŚĆ INTELEKTUALNA

1. Klient nie może kopiować, powielać, rozpowszechniać, dokonywać dekompresji lub modyfikować w jakiejkolwiek formie lub w jakikolwiek sposób oprogramowania i innych elementów składających się na Aplikację w całości lub w części, w tym w zakresie w jakim prawa własności intelektualnej i prawa autorskie - przysługują Usługodawcy lub podmiotom trzecim.
2. Wszelkie treści przygotowane przez Usługodawcę, w tym wszelkiego rodzaju oferty, grafiki, materiały reklamowe, komponenty Serwisu, w przypadku, gdy stanowią one utwór w rozumieniu Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych – są chronione prawem autorskim i prawa te – zarówno majątkowe, jak i osobiste przysługują wyłącznie Usługodawcy.

§10. ODSTĄPIENIE OD UMOWY

1. Klient będący Konsumentem może w terminie 14 dni kalendarzowych odstąpić od Umowy zawartej z Usługodawcą, bez podawania przyczyny i bez ponoszenia kosztów innych niż przewidziane przepisami prawa i wskazane w Regulaminie. Do zachowania terminu wystarczy wysłanie oświadczenia Usługodawcy o odstąpieniu od umowy przed jego upływem. [Wzór oświadczenia o odstąpieniu od Umowy](#) stanowi załącznik do Regulaminu. Oświadczenie można wysłać na adres siedziby Usługodawcy bądź na adres e-mail slubnegry@gmail.com.
2. Usługodawca informuje, że świadczone usługi polegają na dostarczaniu treści cyfrowych, które nie są zarejestrowane na materialnym nośniku. Konsument nie jest uprawniony do odstąpienia od Umowy, jeżeli świadczenie usług na rzecz konsumenta rozpoczęło się za jego wyraźną zgodą przed upływem terminu odstąpienia od Umowy.
3. W ramach Serwisu dostarczanie Klientowi Aplikacji następuje co do zasady natychmiast (maksymalnie do 48 h). Rozpoczęcie korzystania z Aplikacji przed upływem wskazanych 14 dni od dnia dokonania zakupu – powoduje utratę prawa do odstąpienia od Umowy.

§11. OPINIE

1. Jeśli w Serwisie widoczne są Opinie to pochodzą one wyłącznie od podmiotów, które faktycznie korzystały z Aplikacji.
2. Usługodawca nie płaci za wystawienie pozytywnych opinii.
3. Na stronie nie ma możliwości automatycznego publikowania opinii. Usługodawca każdorazowo zwraca się bezpośrednio do Klienta lub Uczestnika o przesłanie/przekazanie opinii. Klient lub Uczestnik może dobrowolnie podjąć decyzję o przesłaniu opinii w wiadomości zwrotnej, lub może przesłać ją samodzielnie bez uprzedniej prośby ze strony Usługodawcy.
4. Nie wszystkie opinie, które Usługodawca otrzymuje, podlegają publikacji. Usługodawca we własnym zakresie decyduje o publikacji danej opinii.
5. Jeśli masz wątpliwości co do rzetelności i wiarygodności danej opinii, prześlij na adres wiadomość: slubnegry@gmail.com zgłoszeniem/skargą, do której Usługodawca odniesie się niezwłocznie, nie później niż w terminie 30 dni od dnia jej otrzymania.
6. Jeżeli masz podejrzenie, że ktoś podszył się pod Ciebie w opublikowanej opinii, napisz niezwłocznie wiadomość na adres: slubnegry@gmail.com ze wskazaniem treści opinii co do której masz wątpliwości/zastrzeżenia.

§12. PROCES ZGŁASZANIA NIEDOZWOLONYCH I NIELEGALNYCH TREŚCI

1. Klient, który uważa opublikowaną w Serwisie treść za nielegalną lub naruszającą warunki Regulaminu lub za treść o charakterze bezprawnym, może przesłać do Usługodawcy zgłoszenie dotyczące tej treści. W przypadku gdy zgłoszenie zawiera elektroniczne dane kontaktowe do osoby zgłaszającej, Usługodawca bez zbędnej zwłoki przesyła potwierdzenie otrzymania tego zgłoszenia.
2. Usługodawca rozpatruje przesłane zgłoszenie i podejmuje decyzję niezwłocznie i terminowo tj. nie później niż w terminie 30 dni od daty dostarczenia zgłoszenia, w sposób niearbitralny, obiektywny, z zachowaniem należytej staranności. O podjętej decyzji Usługodawca powiadamia Klienta bez zbędnej zwłoki.
3. Decyzja Usługodawcy może polegać na usunięciu treści lub pozostawieniu treści na Stronie. Klient ma prawo odwołać się od decyzji Usługodawcy w terminie 14 dni od otrzymania uzasadnienia co do jej usunięcia/pozostawienia. Odwołanie takie powinno zawierać wyczerpujące uzasadnienie. Usługodawca rozpatruje odwołanie w terminie 14 dni od dnia jego otrzymania.
4. [Wzór formularza zgłaszania treści](#) stanowi załącznik do Regulaminu.

§13. PUNKT KONTAKTOWY

1. Usługodawca wyznaczył elektroniczny punkt kontaktowy związany z Serwisem przeznaczony do bezpośredniej komunikacji z organami państw członkowskich, Komisją, Radą Usług Cyfrowych i innymi organami – pod adresem e-mail: slubnegry@gmail.com.
2. Wskazany punkt kontaktowy może być wykorzystywany do kontaktu dla Klientów.

§14. REKLAMACJE

1. Reklamację w związku ze świadczonymi Usługami, należy złożyć na adres e-mail lub pisemnie na adres siedziby Usługodawcy, który ustosunkuje się do reklamacji nie później niż w terminie 30 dni od dnia jej otrzymania.
2. Reklamacja powinna zawierać dane pozwalające na identyfikację Klienta, szczegóły dotyczące reklamacji oraz żądania z nią związane. [Wzór formularza reklamacyjnego](#) stanowi załącznik do Regulaminu.

§15. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

2. Prawem właściwym dla stosunku umownego łączącego Strony, wynikającego z Regulaminu, jak również dla samego Regulaminu, jest prawo polskie, a sądem właściwym miejscowo jest sąd siedziby Usługodawcy.
3. Usługodawca ma prawo zaprzestać świadczenia Usług opisanych w Regulaminie w każdym czasie, jeżeli wobec Usługodawcy zostanie w tym zakresie zgłoszone uzasadnione żądanie, przez uprawniony polski, europejski lub międzynarodowy organ publiczny.

§16. ZMIANY REGULAMINU

1. Regulamin obowiązuje **od dnia 1.07. 2024 r.** Nie ma jego wersji archiwalnych.
2. Regulamin może zostać zmieniony z ważnych powodów takich jak: zmiana przepisów obowiązującego prawa, zmiana danych Usługodawcy, zmiana biznesowa i techniczna Usługodawcy, konieczność modyfikacji lub usunięcia błędów pisarskich w treści Regulaminu.
3. W przypadku rozszerzenia Regulaminu na nową grę (bez wprowadzania nowych zapisów lub dokonywania zmian istniejących) w ramach Aplikacji nie ma konieczności zmiany Regulaminu.
4. W przypadku wersji archiwalnych umożliwiony zostanie dostęp do ich treści. Do umów zawartych przed zmianą Regulaminu stosuje się regulamin w brzmieniu obowiązującym w chwili zawarcia Umowy.

[\[Załącznik nr 1 – Formularz odstąpienia od Umowy\]](#)

[\[Załącznik nr 1 – Formularz reklamacyjny\]](#)

[\[Załącznik nr 2 – Formularz zgłoszenia treści\]](#)