

# Regulamin Świadczenia Usług przez InterScript

Enderchest.pl

## § 1. Definicje

1. Awaria - niepoprawne działanie lub niedziałanie jednej lub kilku Usług.
2. Biuro Obsługi Klienta (BOK) - możliwy kontakt z BOK poprzez Panel Klienta dla zalogowanych Użytkowników. BOK pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 16:00 -24:00. Biuro Obsługi Klienta nie pracuje w święta. BOK nie ma obowiązku odpisywać na zgłoszenia w godzinach i dniach innych niż tych przedstawionych powyżej.
3. Cennik Usług – dokument określający ceny Usług świadczonych przez InterScript oraz wysokość Opłat.
4. Dane kontaktowe – informacje dotyczące Klienta, umożliwiające kontakt z nim.
5. Gracze serwera - osoby, które grają na serwerze zakupionym przez Klienta.
6. Informacja handlowa - informacja zdefiniowana w art. 9 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. 2002 Nr 144, poz. 1204 z późn. zm.).
7. Klient – podmiot zlecający InterScript świadczenie Usług.
8. Konto w Panelu Klienta – przypisany każdemu Klientowi panel do zamawiania Usług poprzez Internet, za pośrednictwem którego Klient ma dostęp do zamawianych przez siebie Usług.
9. Limity – ustalone w Specyfikacji limity obciążenia/korzystania dotyczące określonej Usługi.
10. Logi – zapis w bazie danych potwierdzający działania użytkowników serwera.
11. Minecraft – niezależna gra komputerowa stworzona przez firmę Mojang AB.
12. Okres abonamentowy – okres, na który Klient wykupił wybraną usługę, a InterScript rozlicza wynagrodzenie za Usługi hostingowe świadczone na rzecz Klienta. Klient może wykupić usługę na okres: 3 dni, 7 dni, 14 dni, 30 dni lub 60 dni.
13. Operator płatności PaySafeCard – firma Prepaid Service Company Ltd., International House 1 Yarmouth Place London, W1J 7BU Wielka Brytania, adres strony: [www.paysafecard.com](http://www.paysafecard.com)
14. Płatność – określona kwota w Cenniku Usług na wybrany Okres abonamentowy, pobierana z góry z tytułu korzystania przez Klienta z Usług hostingowych świadczonych przez InterScript.
15. Panel klienta - System zarządzania wykupioną Usługą. Panel klienta znajduje się pod adresem [www.enderchest.pl/account/services/](http://www.enderchest.pl/account/services/) .
16. Regulamin – przedmiotowy Regulamin Ogólny Świadczenia Usług Firmy InterScript zawierający zasady korzystania przez Klienta z Usług świadczonych oraz zasady świadczenia tych Usług przez InterScript.
17. Sklep Serwera - możliwe jest utworzenie przez Użytkownika sklepu, w którym Gracze serwera będą mogli otrzymać dodatkowe przedmioty itp. w grze za dodatkową opłatę.
18. Spam – niezamówiona informacja handlowa w rozumieniu art. 10 ust. 1 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. 2002 Nr 144, poz. 1204 z późn. zm.).
19. Specyfikacja – dokładne określenie parametrów Usług świadczonych przez InterScript na rzecz Klienta.
20. Strona www – strona internetowa, która utworzona może zostać w Panelu Klienta [enderchest.pl](http://enderchest.pl) dla każdego zakupionego serwera.
21. System ostrzeżeń – system polegający na informowaniu Klienta o przekroczeniu Limitów określonych w Specyfikacji.
22. Umowa – Umowa o świadczenie Usług zawarta pomiędzy Klientem a InterScript, której integralną częścią stanowi Regulamin.
23. Usługi – świadczenia realizowane przez InterScript na rzecz Klienta na podstawie zawartej Umowy.
24. Usługodawca – inaczej InterScript - Firma InterScript NIP PL6010066860. Adres wykonywania działalności: Chmielna 2/31, 00-020 Warszawa, Polska.

25. Usunięcie konta w Panelu Klienta – skasowanie wszystkich plików Klienta znajdujących się na serwerach InterScript i zaprzestanie świadczenia Usług na rzecz Klienta.
26. Uwierzytelnienie (Logowanie) - podanie adresu e-mail wskazanego podczas rejestracji konta w Panelu klienta oraz przypisanego do niego hasła.
27. Użytkownik – osoba fizyczna, osoba prawna, jednostka organizacyjna nie posiadająca osobowości prawnej korzystająca z Usług InterScript na podstawie pisemnego upoważnienia udzielonego przez Klienta, podanego do wiadomości InterScript, której e-mail został podany InterScript w Panelu klienta.
28. Zamówienie – wskazanie przez Klienta za pośrednictwem strony internetowej <https://www.enderchest.pl/> zapotrzebowania na Usługi świadczone przez InterScript stanowiące podstawę zawarcia Umowy o świadczenie Usług pomiędzy Klientem a InterScript.

## § 2. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin stanowi regulamin świadczenia usług drogą elektroniczną w rozumieniu art. 8 ust. 1 pkt. 1 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. 2002 Nr 144, poz. 1204 z późn.zm.).
2. Podstawą do korzystania z usług InterScript jest akceptacja niniejszego Regulaminu. Regulamin stanowi integralną część Umowy zawartej pomiędzy InterScript i Klientem. Złożenie przez Klienta zapotrzebowania na Usługi, niezależnie od tego, czy nastąpiło w formie elektronicznej czy pisemnej, jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu.
3. Regulamin określa prawa i obowiązki InterScript i Klienta wynikające z zawartej Umowy.
4. Poprzez zaakceptowanie Regulaminu, Klient wyraża zgodę na to, iż InterScript zrealizuje wszelkie dyspozycje dotyczące Usług i odpowie na pytania dotyczące usług wyłącznie w przypadku, gdy Klient do wydania dyspozycji lub przesłania pytania użyje adresu e-mail Użytkownika wskazanego w Panelu Klienta lub skorzysta z Systemu zgłoszeń.
5. InterScript zastrzega sobie prawo do zmian Regulaminu. InterScript poinformuje Klienta drogą elektroniczną (za pośrednictwem e-mail) o każdej zmianie Regulaminu na 30 dni przed wejściem w życie danej zmiany. Klient, który nie akceptuje zmiany Regulaminu jest zobowiązany poinformować o tym InterScript drogą elektroniczną (za pośrednictwem e-mail), pisemną w ciągu 14 dni od otrzymania informacji o zmianie Regulaminu, z której korzysta. Nieustosunkowanie się przez Klienta do zmiany w tym terminie jest równoznaczne z jej zaakceptowaniem. Brak akceptacji zmiany przez Klienta jest równoznaczny z rozwiązaniem Umowy, z końcem okresu, za który Klient uiszczył opłatę.

## § 3. Rejestracja Konta w Panelu Klienta

1. Rejestracja Konta jest dobrowolna, jednak jest ona konieczna do zamawiania i opłacania Usług w Hostingu. Rejestracja odbywa się pod adresem <https://www.enderchest.pl/account/signup/>.
2. Do wykonania rejestracji konta niezbędne jest posiadanie aktywnego adresu e-mail oraz ustalenie hasła do Panelu klienta.
3. Podczas rejestracji wymagane jest również potwierdzenie zapoznania się z treścią oraz zaakceptowanie warunków powyższego Regulaminu.
4. Podczas rejestracji konta, Klient może określić czy chce otrzymywać od Usługodawcy informacje na temat nowości i promocji InterScript.
5. Aby zakończyć proces rejestracji Konta, należy aktywować Konto w Panelu Klienta przechodząc na stronę podaną w wiadomości wysłanej na adres e-mail podany podczas procesu rejestracji Konta.
6. W przypadku, gdy mail z linkiem aktywacyjnym nie został dostarczony Klient powinien zapoznać się z informacjami zawartymi w sekcji "Brak maila aktywacyjnego?" znajdującej się pod adresem <https://www.enderchest.pl/account/signup/>.

#### § 4. Logowanie do Panelu Klienta

1. Logowanie do Panelu Klienta odbywa się na stronie <https://www.enderchest.pl/account/signin/>
2. Procesu Uwierzytelniania może dokonywać tylko Użytkownik.
3. InterScript nie odpowiada za wszelkie szkody wynikłe z udostępnienia danych do logowania (e-maila i hasła), osobom trzecim.
4. Formularz logowania jest odpowiednio zabezpieczony szyfrowaniem SSL.
5. W przypadku problemów z logowaniem, w każdym momencie Użytkownik może dokonać resetu hasła pod adresem <https://www.enderchest.pl/account/signin/> w sekcji „Zapomniałeś hasła?”. Reszta instrukcji Użytkownik otrzyma pocztą elektroniczną na adres e-mail podany podczas procesu rejestracji.

#### § 5. Portfel

1. Niezbędne do realizacji Zamowień lub przedłużenia aktywnej Usługi, jest doładowanie Portfela czyli wirtualnego konta, z którego opłacane będą zamówienia.
2. Aby doładować Portfel niezbędne jest posiadanie Konta w Panelu Klienta (§3), Zalogowanie się (§4) oraz przejście na stronę <https://www.enderchest.pl/account/wallet/>.
3. Portfel informuje Użytkownika o aktualnym stanie portfela i historii operacji na Koncie takie jak zakup Usług, zakup przedmiotu w Sklepie Serwera itp.
4. Doładowanie portfela jest możliwe poprzez następujące formy płatności: szybki przelew bankowy (Przelewy24), przelew w placówce Banku/Poczty Polskiej, PayPal, PaySafeCard.
  - 4.1. Doładowanie portfela przez szybki przelew bankowy: czas realizacji poprawnie wykonanego przelewu bankowego, to około 15 minut. Jednak w zależności od banku, czas ten może się wydłużyć.
  - 4.2. Przelew bankowy / Poczta Polska: w przypadku przelewu w placówce banku/Poczty Polskiej, zaksięgowanie wpłaty może potrwać około 3 dni (roboczych).
  - 4.3. Przy szybkich i standardowych przelewach Usługodawca nie pobiera żadnych opłat czy prowizji. Minimalna kwota doładowania to 1 zł. Operatorem tych metod płatności jest firma DialCom24 Sp. z o.o. W przypadku pytań dotyczących daty planowanej realizacji przelewu lub innych, należy się kontaktować bezpośrednio z operatorem płatności. Dane kontaktowe znajdują się na stronie <https://www.przelewy24.pl/kontakt>.
  - 4.4. Doładowanie portfela przez PayPal: czas realizacji poprawnie wykonanego przelewu tą metodą, to około 15 minut. PayPal pobiera od Usługodawcy prowizję, informacje o ich wysokości znajdują się na stronie doładowania tą metodą <https://www.enderchest.pl/account/wallet/paypal/>.
  - 4.5. Doładowanie przez PaySafeCard: ogólne informacje dotyczące tej metody płatności znajdują się między innymi na stronie <https://www.paysafecard.com/plpl/produkty/paysafecard/>. PaySafeCard pobiera od Usługodawcy prowizję, informacje o ich wysokości znajdują się na stronie doładowania tą metodą <https://www.enderchest.pl/account/wallet/paysafecard/>.
5. Środki zebrane w Portfelu mogą zostać wykorzystane tylko do zakupu przedłużenia zakupionych wcześniej Usług na stronie [www.enderchest.pl](http://www.enderchest.pl). Środki te nie mogą zostać wypłacone na rachunek bankowy Klienta.

#### § 6. Biuro Obsługi Klienta

1. Biuro Obsługi Klienta (BOK) pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 16:00 – 24:00.
2. BOK nie pracuje w święta.

3. BOK nie ma obowiązku odpisywania na wiadomości w dni niepracujące oraz poza godzinami pracy.
4. BOK nie ma obowiązku odpowiadać na pytania związane z problemami z konfiguracją serwerów, bowiem Klient powinien być w posiadaniu wiedzy na temat zarządzania i konfigurowania serwera gier Minecraft.

#### § 7. Proces Zamawiania Usługi

1. W trakcie procesu zamawiania Usługi, Klient powinien:
  - 1.1. Wybrać jeden z dostępnych pakietów: „Starter”, „Professional”, „Dla graczy”.
    - 1.1.1. Dla pakietu „Starter”, „Dla graczy” InterScript przygotowało szereg zabezpieczeń ograniczających występowanie najczęściej pojawiających się błędów wynikających z nieprawidłowej konfiguracji serwera.
    - 1.1.2. Każdy Klient, który zakupi serwer „Starter”, „Dla graczy”:
      - 1.1.2.1. Będzie miał dostęp do systemu wykrywania błędów zamiast listy Logów serwera. System wykrywania błędów podpowiada jak naprawić występujące błędy na serwerze.
      - 1.1.2.2. Będzie monitorowany przez system prawidłowej konfiguracji, który w przypadku występowania błędów konfiguracyjnych wyłączy serwer i poinformuje o tym fakcie Klienta.
    - 1.1.3. Wybrać Okres abonamentowy.
    - 1.1.4. Wybrać zalecaną ilość graczy (w zależności od wyboru pakietu).
    - 1.1.5. Sprawdzić podsumowanie zamówienia.
2. Cennik Usług dostępny jest na stronie <https://www.enderchest.pl/> po wybraniu odpowiedniego pakietu dla serwerów gier.

#### § 8. Czas trwania umowy

1. Umowa zawierana jest na czas trwania Okresu abonamentowego danej Usługi.
2. Na 3 dni przed końcem Okresu abonamentowego danej Usługi InterScript codziennie informuje Klienta za pośrednictwem poczty elektronicznej o zbliżającym się upływie Okresu abonamentowego. Na 2 dni przed końcem Okresu abonamentowego Usługodawca rozpocznie informowanie Klienta o zbliżającym się końcu Okresu abonamentowego poprzez wysyłanie komunikatów bezpośrednio na serwer gry.
3. Przedłużenie aktywności Usługi jest równoznaczne z zawarciem następnej Umowy o świadczenie Usług w kolejnym Okresie abonamentowym.
4. Po zakończeniu Okresu abonamentowego, Usługa zostaje zablokowana co jest jednoznaczne z brakiem do niej dostępu.
5. Po zakończeniu Okresu abonamentowego i zablokowaniu Usługi z tego powodu, dane Klienta przetrzymywane są na serwerach InterScript jeszcze przez 12 godzin. Jeśli po 12 godzinach od momentu zakończenia Okresu abonamentowego Klient nie przedłuży aktywności Usługi, zostaje ona usunięta bez możliwości odzyskania tych danych.

#### § 9. Obowiązki InterScript

1. InterScript zobowiązany jest zapewnić pełną dostępność Usług, świadczyć Usługi z należytą starannością, zgodnie z postanowieniami Umowy oraz Regulaminu.
2. InterScript zobowiązuje się do informowania Klienta za pośrednictwem Panelu Klienta o planowanych przerwach w świadczeniu Usługi z co najmniej 24 godzinnym wyprzedzeniem.
3. InterScript zobowiązany jest do informowania Klienta o każdorazowej zmianie Regulaminu.
4. InterScript zobowiązany jest do nie przysyłania Klientowi Spamów.

## § 10. Obowiązki Klienta

1. Klient zobowiązany jest do korzystania z Usług świadczonych przez InterScript w sposób nienaruszający praw osób trzecich, a w szczególności prawa autorskiego i praw pokrewnych oraz dóbr osobistych, przestrzegania przepisów prawa, poszanowania zasad współżycia społecznego i dobrych obyczajów, postanowień Umowy, Regulaminu, powstrzymywania się od wykorzystywania Usług do zamieszczania, udostępniania i rozpowszechniania bezprawnych treści, naruszających cudze prawa i dobra osobiste, dobre obyczaje i zasady współżycia społecznego, a także rozsyłania Spamów.
2. Klient jest zobowiązany do nie podejmowania działań mogących spowodować powstanie szkody innym Klientom lub Użytkownikom. Klient zobligowany jest także do nie zamieszczania na serwerze InterScript plików, skryptów lub programów mogących spowodować nieprawidłowe funkcjonowanie serwera, łączy lub kont innych osób.

## § 11. Odpowiedzialność InterScript

1. InterScript ponosi odpowiedzialność za niewykonanie lub nienależyte wykonanie powierzonych mu Usług, chyba że nastąpiło ono z przyczyn, za które InterScript nie ponosi odpowiedzialności.
2. InterScript nie ponosi odpowiedzialności za niewykonanie lub nienależyte wykonanie Usług, jeżeli było ono następstwem okoliczności w szczególności takich, jak:
  - 2.1. Wywołanym działaniem lub zaniechaniem podmiotów innych niż InterScript brakiem ciągłości świadczenia Usług.
  - 2.2. Awarii sprzętu lub oprogramowania, której InterScript nie mógł zapobiec i na powstanie której nie miał wpływu.
  - 2.3. Działania siły wyższej.
  - 2.4. Nieprawidłowym korzystaniem z Usług przez Użytkownika
    - 2.4.1. Nieumyślne instalowanie pluginów/modów z niepewnych źródeł oraz instalowanie pluginów/modów kompatybilnych z oprogramowaniem, które umieszcza InterScript w panelu zarządzania serwerem.
    - 2.4.2. Nieumiejętne konfigurowanie serwera. Popęlnienie wielu błędów w konfiguracji ze względu na brak wiedzy Użytkownika niezbędnej do poprawnego działania Usługi.
    - 2.4.3. Niedostosowanie ilości Graczy online do zalecanej liczby dla danego serwera.
    - 2.4.4. Naruszenia przez Klienta postanowień Umowy, Regulaminu, przepisów prawa.
    - 2.4.5. Uzyskania dostępu do Konta Klienta przez niepowołane osoby.
    - 2.4.6. Innych nieprzewidzianych przez Regulamin nieprawidłowości generowanych przez Użytkownika.
  - 2.5. Działanie wirusa komputerowego.
  - 2.6. Informacji, programów, aplikacji, plików pobranych przez Klienta z sieci Internet
  - 2.7. Atak DDoS, który jest atakiem na system komputerowy lub usługę sieciową w celu uniemożliwienia działania poprzez zajęcie wszystkich wolnych zasobów, przeprowadzany równocześnie z wielu komputerów.
3. InterScript nie ponosi żadnej odpowiedzialności za treści umieszczone przez Klienta na udostępnionym mu serwerze.
4. InterScript nie ponosi odpowiedzialności za utracone korzyści Klienta, a jego ewentualna odpowiedzialność z tytułu niewykonania lub nienależytego wykonania Umowy jest ograniczona do wysokości Opłaty abonamentowej uiszczanej przez Klienta.
5. InterScript ma prawo do robienia przerw w świadczeniu Usług w związku z koniecznością dokonania czynności technicznych związanych z obsługą, rozbudową i konserwacją systemu

informatycznego. Tego typu przerwy nie będą kwalifikowane jako awaria. W przypadku zaistnienia przerwy z przyczyn wymienionych w zdaniu pierwszym niniejszego ustępu, które trwać będą dłużej niż 24 godziny, InterScript nieodpłatnie przedłuży Okres abonamentowy o czas trwania przerwy lub dłuższy okres, według uznania InterScript. Przedłużenie okresu abonamentowego będzie jednak określane jako 1 dzień za każde pełne 24 godziny przerwy technicznej.

## § 12. Odpowiedzialność Klienta

1. Klient ponosi pełną odpowiedzialność za treści znajdujące się na udostępnionej mu części serwera.
2. Klient ponosi pełną odpowiedzialność za sposób korzystania z Usług przez Użytkownika, w tym za naruszenia postanowień Umowy, Regulaminu, przepisów powszechnie obowiązującego prawa, zasad współżycia społecznego i dobrych obyczajów, których Użytkownik się dopuścił, a także rozsyłanie Spamów. W razie powzięcia przez InterScript informacji o dopuszczeniu się naruszenia przez Użytkownika, Klient zobowiązuje się do współpracy w zwalczaniu bezprawnego działania Użytkownika, w tym do podania danych Użytkownika umożliwiających jego identyfikację.
3. Klient ponosi wyłączną i nieograniczoną odpowiedzialność za dane przechowywane na serwerze InterScript.
4. InterScript może dochodzić odszkodowania z tytułu szkody, jaką poniosł w związku z nieprawidłowym korzystaniem przez Klienta z Usług, naruszeniem postanowień Umowy, Regulaminu, przepisów powszechnie obowiązującego prawa, zasad współżycia społecznego i dobrych obyczajów, których Klient lub Użytkownik się dopuścił.

## § 13. Prawa Klienta

1. Klient ma prawo do pełnego korzystania z zamówionych Usług, aczkolwiek w sposób nienaruszający przepisów prawa, postanowień Umowy, Regulaminu, praw innych osób, dobrych obyczajów, zasad współżycia społecznego.
2. Klient ma prawo do udzielenia innemu podmiotowi (Użytkownikowi) upoważnienia do korzystania z zamówionych przez Klienta Usług InterScript w zakresie wskazanym w upoważnieniu, jednak za wszelkie szkody wynikłe z udzielenia dostępu, Klient ponosi pełną odpowiedzialność.
3. Klient ma prawo do reklamowania Usług świadczonych przez InterScript.
4. Klient ma prawo do zmiany parametrów serwera jeśli pakiet z którego Klient korzysta jest przystosowany do innych niż standardowe parametry. Zmiana może zostać wykonana w Panelu Klienta.
  - 4.1. Chcąc zmienić pakiet lub zwiększyć przydział zasobów serwera, Klient zostanie poinformowany o konieczności dopłaty. Zmniejszenie przydziału zasobów serwera jest natomiast darmowe, a różnica środków pieniężnych nie jest zwracana do Portfela.
  - 4.2. Zmiana pakietu w niektórych przypadkach powoduje usunięcie niektórych plików lub katalogów. O liście usuwanych plików lub katalogów Klient jest informowany podczas procesu zmiany pakietu.
  - 4.3. Zmiany pakietu nie można cofnąć.

## § 14. Ograniczenia

1. Klient nie może wykorzystywać Usług świadczonych przez InterScript do zamieszczania, udostępniania i rozpowszechniania bezprawnych treści, naruszających cudze prawa i dobra

osobiste, dobre obyczaje i zasady współżycia społecznego, a także rozsyłania Spamu. Klient nie może odpłatnie udostępniać zasobów, które zostały mu przydzielone przez InterScript.

2. W razie, gdy InterScript powezmie informacje, iż Klient dopuścił się naruszenia ust. 1 niniejszego paragrafu, InterScript jest uprawniony do zablokowania Usług świadczonych na rzecz Klienta i zaprzestania ich świadczenia bez możliwości zwrotu pieniędzy oraz zawiadomienia odpowiednich organów o naruszeniu prawa, którego dopuścił się Klient.
3. W szczególnych przypadkach, jeżeli świadczenie Usług na rzecz Klienta powoduje nadmierne obciążenie serwera InterScript, a w konsekwencji pogorszenie jakości Usług świadczonych na rzecz innych Klientów, InterScript ma prawo zablokować Usługi Klienta, o czym zawiadamiany jest w Panelu Klienta.

#### § 15. Bezpieczeństwo

1. InterScript będzie odpowiednio zabezpieczał dane Klientów i Użytkowników.
2. InterScript będzie odpowiednio zabezpieczał połączenia Użytkownika z serwerem.
3. Klient zobowiązany jest do utrzymywania danych do logowania w Panelu klienta w tajemnicy i nie rozpowszechniania i nieudostępniania ich osobom trzecim.

#### § 16. Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje należy wysłać drogą mailową na adres [contact@enderchest.global](mailto:contact@enderchest.global) w temacie wpisując „REKLAMACJA” lub pisemnie na adres Usługodawcy.
2. Reklamacja, bez względu na formę dostarczenia do InterScript, powinna zawierać: imię i nazwisko, dokładny adres (ulica, numer domu, numer mieszkania, kod pocztowy, miejscowość), adres e-mail na który zarejestrowane jest konto na [www.enderchest.pl](http://www.enderchest.pl), numer telefonu oraz powodu reklamacji wraz z uzasadnieniem oraz określenia oczekiwanego zadosćuczynienia.
3. Reklamacja rozpatrzona zostanie w ciągu 30 dni od daty dostarczenia reklamacji do InterScript.
4. W przypadku nierozpatrzenia reklamacji w powyższym terminie, musi zostać ona uznana za zasadną bez konieczności uznania roszczeń za podstawne.

#### § 17. Postanowienia końcowe

1. W sprawach nie uregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają obowiązujące przepisy prawa polskiego.
2. Sądem właściwym dla rozstrzygnięcia sporów wynikających z niniejszego Regulaminu jest Sąd właściwy dla siedziby Usługodawcy.