Regulamin sklepu internetowego PhantomMC

Wersja 1.0

Regulamin określa zasady korzystania ze sklepu https://sklep.phantommc.pl, zawierania umów, dokonywania płatności, dostarczania produktów cyfrowych, reklamacji i odstąpienia od umowy. Zasady zachowania podczas gry określa odrębny regulamin serwera dostępny na https://phantommc.pl. Zasady moderacji nie zastępują praw wynikających z umowy zakupu.

§ 1 Sprzedawca i kontakt

1. Sprzedawcą i usługodawcą jest Wojciech Grzyb prowadzący działalność gospodarczą pod firmą Netprovement Wojciech Grzyb, wpisaną do CEIDG, NIP 5741925202, adres do korespondencji i reklamacji: ul. Konduktorska 4/19, 00-775 Warszawa.
2. W sprawach Sklepu, w tym reklamacji i odstąpienia od umowy, można pisać na sklep@phantommc.pl, skorzystać z formularza kontaktowego na https://phantommc.pl lub wysłać pismo na powyższy adres. Adres ogólny PhantomMC.pl to kontakt@phantommc.pl. Nie jest wymagane konto Discord.
3. PhantomMC jest niezależną usługą. Nie jest oficjalnym sklepem ani usługą Minecraft, nie jest zatwierdzony przez Mojang ani Microsoft i nie jest z nimi powiązany. Za oferowane produkty i obsługę zakupów odpowiada Sprzedawca.

§ 2 Zakres i definicje

1. Sklep oznacza serwis https://sklep.phantommc.pl, a Serwer – środowisko gry Minecraft PhantomMC dostępne pod adresem phantommc.pl.
2. Kupujący jest stroną umowy ze Sprzedawcą. Odbiorca to gracz, którego konto wskazano do dostarczenia produktu; może to być Kupujący lub inna osoba. Wskazanie Odbiorcy nie pozbawia Kupującego uprawnień wynikających z umowy.
3. Sklep oferuje trzy kategorie produktów: Rangi – uprawnienia na Serwerze (m.in. VIP i Sponsor); Przedmioty – określone przedmioty w grze; Klucze – cyfrowe klucze do użycia w grze zgodnie z opisem danej oferty. O tym, czy umowa dotyczy treści cyfrowej czy usługi cyfrowej, decyduje rzeczywiste świadczenie.
4. Karta produktu to opis zawierający jego funkcje, zakres, cenę, okres działania, tryb gry, sposób odbioru, wymagania techniczne i istotne ograniczenia. Informacje te stanowią część umowy i są utrwalane w potwierdzeniu zamówienia.
5. Konsument oznacza osobę fizyczną zawierającą umowę niezwiązaną bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową. Postanowienia o odstąpieniu od umowy i zgodności produktów z umową stosuje się także do osoby fizycznej zawierającej umowę bezpośrednio związaną z działalnością gospodarczą, gdy umowa nie ma dla niej charakteru zawodowego w rozumieniu właściwych przepisów.
6. Sklep udostępnia bezpłatnie funkcje przeglądania oferty, koszyka, formularza zamówienia i informacji o zakupach. Zakup nie wymaga utworzenia konta w Sklepie. Umowa o korzystanie z funkcji elektronicznej trwa przez czas jej używania; jej zakończenie nie anuluje odrębnej umowy zakupu.
7. Cena w Sklepie jest wyrażona w złotych. Waluta serwerowa jest zdobywana wyłącznie w grze; Sklep jej nie sprzedaje i nie wymienia na prawdziwe pieniądze. Gracze mogą nią rozliczać przedmioty na wewnętrznym markecie. Zakaz wypłaty waluty gry nie ogranicza zwrotu należnego z tytułu zakupu w Sklepie.

§ 3 Wymagania i osoby małoletnie

1. Do korzystania ze Sklepu potrzebne są dostęp do internetu i przeglądarka obsługująca jego funkcje. Kupujący podaje działający adres e-mail do potwierdzenia umowy. Odbiorca potrzebuje legalnej kopii Minecraft: Java Edition, konta uprawniającego do gry i wersji klienta obsługiwanej przez Serwer.

2. Przed zakupem należy sprawdzić zgodność produktu z trybem gry, kontem Odbiorcy i posiadanymi uprawnieniami. Karta produktu określa dodatkowe wymagania, interoperacyjność, zasady aktualizacji i ograniczenia znane Sprzedawcy. Cena nie obejmuje licencji Minecraft ani dostępu do internetu.
3. Osoba pełnoletnia może kupować samodzielnie. Osoba od 13. do 18. roku życia zawiera umowę w zakresie dopuszczonym prawem, z wymaganą zgodą przedstawiciela ustawowego. Zakupu w imieniu osoby niemającej zdolności do samodzielnego zawarcia danej umowy dokonuje jej przedstawiciel ustawowy. Odbiorca musi spełniać warunki uczestnictwa w Serwerze.
4. Płatnik będący osobą fizyczną, korzystający z Przelewy24, musi być pełnoletni zgodnie z regulaminem tego operatora. Zapłaty za zakup dla małoletniego może dokonać rodzic lub inna uprawniona osoba pełnoletnia, korzystając z instrumentu płatniczego, do którego użycia jest uprawniona. Nie zastępuje to wymaganej zgody na samą umowę zakupu.
5. Weryfikacja uprawnienia do zakupu lub odbioru może nastąpić w uzasadnionym przypadku, w proporcjonalny sposób. Sprzedawca nie żąda rutynowo skanu dokumentu tożsamości, numeru PESEL ani hasła do konta gry lub banku.
6. Zabronione są: dostarczanie treści bezprawnych, podawanie cudzych danych bez uprawnienia, oszustwa płatnicze, zakłócanie pracy Sklepu i obchodzenie zabezpieczeń.

§ 4 Oferta i ceny

1. W ofercie są podane cechy produktu, jego cena końcowa, okres działania, sposób odbioru i warunki korzystania. Przy randze czasowej opis wskazuje czas obowiązywania i moment jego rozpoczęcia; przy przedmiocie – co i w jakiej ilości otrzymuje gracz; przy kluczu – co gracz może zrobić po jego użyciu.
2. Ceny podawane są w złotych polskich i obejmują należne podatki. Dostarczenie elektroniczne nie wiąże się z kosztem przesyłki. Wszystkie dodatkowe należności muszą zostać wskazane przed zamówieniem i wymagają wyraźnego zaakceptowania; nie stosuje się domyślnie zaznaczonych płatnych dodatków.
3. Przy ogłaszaniu obniżki ceny podajemy wymaganą prawem informację o najniższej cenie z 30 dni poprzedzających obniżkę, a dla produktu oferowanego krócej – od początku jego oferowania, zgodnie z właściwymi przepisami.
4. Zmiana ceny w ofercie nie wpływa na cenę zawartej umowy. Sklep nie stosuje automatycznego odnawiania odpłatnych rang ani cyklicznego pobierania opłat. Kolejny zakup wymaga nowego zamówienia.
5. Informacje o kompatybilności rang, sumowaniu okresów, zużyciu przedmiotów, utracie ekwipunku w danym trybie i zakończeniu sezonu muszą być podane przed zakupem. Nieujawnione ograniczenie nie może być podstawą pozbawienia Kupującego świadczenia.

§ 5 Zamówienie i zawarcie umowy

1. Kupujący wybiera produkty i ich ilości, a następnie jednego Odbiorcę spośród graczy, którzy co najmniej raz dołączyli do Serwera. Odbiorca nie musi być online. Kupujący potwierdza jego nick i podaje własny adres e-mail. Koszyka nie dzieli się pomiędzy konta kilku graczy.
2. Przed wysłaniem zamówienia można sprawdzić i poprawić produkty, ilości, dane Odbiorcy i kontaktowe oraz zapoznać się z ostateczną kwotą. Regulamin i informacje o prywatności są dostępne do zapisania.
3. Złożenie zamówienia następuje przez przycisk „Zamawiam i płacę” lub inne równie jednoznaczne oznaczenie obowiązku zapłaty. Umowa zostaje zawarta z chwilą przyjęcia zamówienia przez system Sklepu i wyświetlenia jego potwierdzenia z numerem. Nieudana próba płatności sama w sobie nie oznacza skutecznego opłacenia zamówienia.
4. Sprzedawca przesyła na podany e-mail potwierdzenie umowy na trwałym nośniku, obejmujące dane zamówienia, opis produktu, cenę, dane Sprzedawcy, zasady dostarczenia, Regulamin, pouczenie o odstąpieniu i treść złożonych żądań lub zgód dotyczących wcześniejszego świadczenia. Sam odnośnik do strony, której treść może się zmieniać, nie zastępuje tego potwierdzenia.
5. Umowa jest zawierana po polsku. Informacje o zakupie i jego realizacji są dostępne przez prywatny link do zamówienia. Wygaśnięcie linku nie powoduje utraty produktu ani prawa do reklamacji. Brak wiadomości lub problem z dostępem można zgłosić Sprzedawcy.

6. Akceptacja Regulaminu nie stanowi zgody na marketing, opcjonalne cookies ani publiczne ogłoszenie zakupu.

§ 6 Płatności przez Przelewy24

1. Płatności elektroniczne obsługuje Przelewy24, którego operatorem jest PayPro S.A. z siedzibą w Poznaniu, ul. Pastelowa 8, 60-198 Poznań, KRS 0000347935, NIP 7792369887. Metody dostępne dla danego zamówienia są wskazane w procesie płatności. Zasady usług operatora są dostępne pod adresem https://www.przelewy24.pl/regulamin.
2. Nieopłacone zamówienie wygasa po 24 godzinach od utworzenia. Czas na wykonanie pojedynczej płatności może być krótszy i jest wskazany w panelu Przelewy24. Do czasu wygaśnięcia zamówienia Kupujący może ponowić płatność w ramach tego samego zamówienia.
3. Po bezskutecznym upływie terminu płatności Sprzedawca może anulować nieopłacone zamówienie, informując Kupującego. Środki otrzymane po anulowaniu są zwracane bez zbędnej zwłoki, chyba że strony wyraźnie uzgodnią realizację zamówienia.
4. Sklep otrzymuje od operatora potwierdzenie statusu płatności. Realizacja następuje po potwierdzeniu zapłaty, z uwzględnieniem § 7 i § 11. Samo przekierowanie do operatora, rozpoczęcie płatności lub powrót do Sklepu nie jest jej potwierdzeniem.
5. Podwójna zapłata za jedno zamówienie nie tworzy automatycznie drugiego zakupu. Nadpłata podlega zwrotowi. Dokumenty podatkowe wystawiane są na zasadach wynikających z prawa i danych prawidłowo przekazanych przez Kupującego.
6. Dane autoryzacyjne płatności podaje się w środowisku operatora lub właściwego dostawcy płatniczego. Sprzedawca nie prosi o hasła bankowe, kody autoryzacyjne ani kod zabezpieczający karty.
7. Reklamację dotyczącą usługi płatniczej można złożyć bezpośrednio Przelewy24 zgodnie z jego regulaminem. Nie ogranicza to prawa do zgłoszenia Sprzedawcy problemu z zamówieniem ani jego odpowiedzialności za wykonanie umowy i dokonanie należnego zwrotu.
8. Zgłoszenie nieautoryzowanej płatności, reklamacji bankowej lub żądania zwrotu nie stanowi samo w sobie naruszenia zasad Serwera i nie powoduje automatycznej kary.

§ 7 Dostarczenie i korzystanie z produktów

1. Po potwierdzeniu zapłaty dostarczamy produkt bez zbędnej zwłoki, w terminie podanym przed zakupem. Jeżeli konsument nie złożył wymaganego żądania lub zgody na wcześniejsze świadczenie, rozpoczynamy realizację po upływie jego terminu na odstąpienie (§ 11).
2. Produkt jest przypisywany do wskazanego Odbiorcy. Aby odebrać dostawę, gracz wchodzi na wybraną instancję gry PhantomMC i używa komendy /odbierz. Tej samej dostawy nie można odebrać ponownie w innym trybie. Sposób aktywacji rangi lub użycia odebranego przedmiotu określa karta produktu.
3. Produkt uważa się za dostarczony zgodnie z ustawą, gdy zostaje skutecznie udostępniony Odbiorcy w uzgodniony sposób. Sam wewnętrzny status „zrealizowano” nie przesądza o prawidłowym dostarczeniu. Błąd wydania lub brak miejsca nie mogą powodować bezpowrotnego utracenia opłaconego produktu.
4. Okres rangi rozpoczyna się przy jej aktywacji na wskazanym koncie, zgodnie z informacją przed zakupem. Doba oznacza 24 godziny, chyba że karta produktu wyraźnie określa inny sposób liczenia. Zasady przedłużania lub łączenia rang muszą być podane przed zakupem i nie mogą prowadzić do nieujawnionego usunięcia opłaconych uprawnień.
5. Nieodebranie produktu nie powoduje automatycznego przepadku ceny. Ograniczenie czasu na odbiór może wynikać tylko z jasno ujawnionych, zgodnych z prawem warunków umowy. W razie problemu Sprzedawca wyjaśnia możliwość odbioru lub właściwego rozliczenia.
6. Przed zatwierdzeniem zamówienia Kupujący może poprawić wybór Odbiorcy. Po utworzeniu zamówienia samodzielna zmiana Odbiorcy lub produktów wymaga nowego zamówienia; adres e-mail można poprawić przed zapłatą. Błędnie skierowaną opłaconą dostawę należy zgłosić Sprzedawcy. Ocenimy możliwość korekty, uwzględniając stan realizacji. Zachowujesz roszczenia wynikające z błędu Sklepu.

7. Jeżeli produktu nie dostarczono, Kupujący może wezwać do dostarczenia. Gdy mimo wezwania Sprzedawca nie dostarczy go niezwłocznie lub w wyraźnie uzgodnionym dodatkowym terminie, konsument może odstąpić od umowy. Wezwanie nie jest potrzebne, jeśli Sprzedawca odmówił dostarczenia albo uzgodniony termin miał istotne znaczenie, a nie został dotrzymany.

§ 8 Korzystanie z kluczy

1. Sklep oferuje dwa rodzaje kluczy: klucz do skrzyni Phantoma otwiera skrzynię Phantoma, a klucz do skrzyni Slime – skrzynię Slime. Zawartość otwieranej skrzyni jest losowa. Kupujący wybiera rodzaj klucza, ale nie wybiera konkretnej nagrody.
2. Przed zapłatą karta każdego klucza określa liczbę otwarć, pulę możliwych wyników i ich szanse dla odpowiedniej skrzyni. Wskazuje również liczbę przyznawanych przedmiotów, możliwość powtórzeń i ewentualnego wyniku bez przedmiotu. Zasady podane w chwili zakupu są częścią umowy.
3. Do zakupionego klucza stosuje się zasady z chwili zakupu. Jeżeli błąd uniemożliwił wykonanie świadczenia mimo zużycia klucza, Kupujący może skorzystać z uprawnień opisanych w § 10. Samo wydanie klucza nie oznacza wykonania całości umowy, jeżeli obejmuje ona również otwarcie i wydanie zawartości.

§ 9 Zasady Serwera i zmiany świadczenia

1. Odbiorca przestrzega regulaminu Serwera. Zakup nie zapewnia zwolnienia z moderacji. Kara, reset świata lub zmiana sezonu nie powodują automatycznego przepadku wszystkich uprawnień i roszczeń z zakupów.
2. W granicach dopuszczonych ustawą Sprzedawca może zmienić usługę cyfrową dostarczaną w sposób ciągły, poza zmianami koniecznymi do zachowania zgodności z umową, tylko z powodu zmiany prawa lub wymogów platformy Minecraft, usunięcia zagrożenia bezpieczeństwa albo nadużycia mechaniki, którego nie można usunąć mniej ingerującym środkiem. Zmiana musi być proporcjonalna i nie może powodować dodatkowych kosztów.
3. O zmianie informujemy jasno. Jeżeli istotnie i negatywnie wpływa ona na dostęp do produktu lub korzystanie z niego, informujemy z odpowiednim wyprzedzeniem na trwałym nośniku o zakresie, terminie i prawie do wypowiedzenia umowy.
4. W takim przypadku konsument może wypowiedzieć umowę bez zachowania terminu wypowiedzenia w ciągu 30 dni od zmiany albo od otrzymania informacji, jeśli nastąpiła później. Uprawnienie to nie powstaje, gdy zapewnimy bez dodatkowej opłaty możliwość zachowania produktu zgodnego z umową w niezmienionym stanie. Stosujemy odpowiednie ustawowe rozliczenie ceny.
5. Uprawnienie do wprowadzania zmian nie obejmuje treści lub usług dostarczonych jednorazowo w zakresie zakazanym art. 43p ustawy o prawach konsumenta. Zakończenie działalności Serwera nie zwalnia Sprzedawcy z rozliczenia niewykonanych zobowiązań. Zastąpienie należnego zwrotu saldem, kuponem lub innym produktem wymaga zgody Kupującego.

§ 10 Zgodność z umową i reklamacje

1. Sprzedawca odpowiada wobec konsumenta za zgodność produktu z umową na zasadach rozdziału 5b ustawy o prawach konsumenta, w tym za wymagane funkcje, dostępność, kompatybilność, bezpieczeństwo i aktualizacje. Odpowiedzialność obejmuje również nieprawidłową integrację w przypadkach określonych ustawą.
2. Dla produktu dostarczanego jednorazowo lub częściami odpowiedzialność obejmuje brak zgodności istniejący w chwili dostarczenia i ujawniony w ciągu dwóch lat; ustawowe domniemanie dotyczy braku ujawnionego przed upływem roku. Przy dostarczaniu ciągłym odpowiedzialność obejmuje brak zgodności, który wystąpił lub ujawnił się w okresie umowy, z ustawowym domniemaniem dotyczącym tego okresu.
3. Sprzedawca informuje o aktualizacjach, w tym bezpieczeństwa, i dostarcza je przez okres wymagany prawem. Skutki niezainstalowania aktualizacji ocenia się zgodnie z ustawą, z uwzględnieniem prawidłowego poinformowania, instrukcji oraz rzeczywistej przyczyny problemu.

4. Konsument może żądać doprowadzenia produktu do zgodności z umową. Sprzedawca dokonuje tego nieodpłatnie, w rozsądnym czasie i bez nadmiernych niedogodności. Odmowa jest możliwa wyłącznie w przypadkach ustawowych, w szczególności niemożliwości albo nadmiernych kosztów.
5. Obniżenie ceny lub odstąpienie z powodu niezgodności jest możliwe w przypadkach ustawowych, m.in. gdy doprowadzenie do zgodności jest niemożliwe, nastąpiła uzasadniona odmowa, problem nie został usunięty, nadal występuje, jest na tyle istotny, że uzasadnia natychmiastowe działanie, albo z okoliczności wynika, że nie zostanie usunięty prawidłowo. Obniżka jest proporcjonalna do obniżenia wartości i uwzględnia okres niezgodności przy świadczeniu ciągłym.
6. Przy umowie odpłatnej odstąpienie z powodu niezgodności nie przysługuje, jeśli brak jest nieistotny. Domniemywa się, że brak zgodności jest istotny.
7. Reklamację można złożyć przez formularz kontaktowy na https://phantommc.pl, e-mailem na sklep@phantommc.pl lub listownie na adres z § 1. Pomogą nam numer zamówienia, nick Odbiorcy, opis problemu i oczekiwany sposób rozwiązania. Brak paragonu, nagrania lub użycia formularza nie wyklucza reklamacji.
8. Odpowiadamy na reklamację konsumenta w ciągu 14 dni od otrzymania, na trwałym nośniku. Brak odpowiedzi w terminie oznacza uznanie reklamacji w przypadkach objętych art. 7a ustawy o prawach konsumenta. Prośba o wyjaśnienia nie przedłuża automatycznie terminu.
9. Zwrot wynikający z obniżenia ceny lub odstąpienia z powodu niezgodności następuje niezwłocznie, nie później niż w ciągu 14 dni od otrzymania oświadczenia, przy użyciu tej samej metody zapłaty, chyba że Kupujący wyraźnie zgodzi się na inną bez dodatkowych kosztów.
10. Odwołanie od moderacji i reklamacja zakupu mają różne przedmioty. Jeżeli zgłoszenie obejmuje oba, Sprzedawca rozpatruje obie części, nie wymagając ponownego zgłoszenia tej samej sprawy.

§ 11 Odstąpienie bez podania przyczyny

1. Konsument może odstąpić od umowy zawartej na odległość w ciągu 14 dni od jej zawarcia, bez podawania przyczyny, z uwzględnieniem wyjątków opisanych poniżej. Do zachowania terminu wystarczy wysłanie oświadczenia przed jego upływem.
2. Oświadczenie można przesłać na sklep@phantommc.pl, przez formularz kontaktowy na https://phantommc.pl lub pocztą na adres z § 1. Wystarczy jednoznacznie wskazać umowę i poinformować, że się od niej odstępuje. Można użyć wzoru na końcu Regulaminu.
3. Po otrzymaniu oświadczenia przesłanego przez formularz niezwłocznie potwierdzamy jego odbiór na trwałym nośniku, np. e-mailem. Numer zamówienia ułatwia identyfikację zakupu, ale nie jest warunkiem skutecznego odstąpienia, jeżeli umowę można ustalić inaczej.
4. Jeżeli nie poinformowaliśmy prawidłowo o prawie odstąpienia, termin ulega przedłużeniu zgodnie z ustawą, co do zasady o 12 miesięcy; po przekazaniu informacji w tym czasie upływa po 14 dniach od jej otrzymania.
5. W przypadku usługi konsument może wyraźnie zażądać rozpoczęcia świadczenia przed upływem terminu odstąpienia. Jeśli następnie odstąpi, rozliczenie proporcjonalnej części prawidłowo wykonanej usługi następuje tylko przy spełnieniu przesłanek ustawowych, w tym uprzednim żądaniu i wymaganym poinformowaniu. Koszt nie obciąża konsumenta w przypadkach określonych w art. 36 ustawy.
6. Prawo odstąpienia od odpłatnej usługi wygasa dopiero po jej pełnym wykonaniu, gdy świadczenie rozpoczęto za wyraźną i uprzednią zgodą konsumenta, poinformowano go o utracie prawa po pełnym wykonaniu, a on przyjął to do wiadomości. Sama aktywacja rangi na oznaczony okres nie jest wykonaniem usługi za cały ten okres.
7. Dla odpłatnej treści cyfrowej niedostarczanej na nośniku materialnym utrata prawa następuje tylko po spełnieniu wszystkich warunków art. 38 ust. 1 pkt 13 ustawy: rozpoczęciu świadczenia za wyraźną i uprzednią zgodą, wcześniejszym poinformowaniu o utracie prawa i przyjęciu tego do wiadomości oraz przekazaniu wymaganego potwierdzenia umowy na trwałym nośniku.
8. Żądania i zgody dotyczące wcześniejszego rozpoczęcia są odrębne od akceptacji Regulaminu, niezaznaczone domyślnie i utrwalane w potwierdzeniu. Nie zastępuje ich samo opłacenie zamówienia,

zalogowanie się lub korzystanie ze Sklepu. Bez wymaganej zgody albo żądania dostarczenie jest odroczone zgodnie z § 7.

9. Po skutecznym odstąpieniu zwracamy należne płatności niezwłocznie, nie później niż w ciągu 14 dni od otrzymania oświadczenia, tą samą metodą, chyba że konsument wyraźnie zgodzi się na inną, bez dodatkowych kosztów. Dopuszczalne rozliczenie wykonanej usługi następuje wyłącznie według zasad ustawowych.
10. Po odstąpieniu Kupujący zaprzestaje korzystania z objętego nim produktu, a Sprzedawca może wyłączyć odpowiadające mu uprawnienie. Nie odbiera to innych, niezwiązanych zakupów ani uprawnień. Treści wytworzone lub dostarczone przez konsumenta są udostępniane mu w przypadkach i na zasadach przewidzianych ustawą; do danych osobowych stosuje się RODO.

§ 12 Dane osobowe i bezpieczeństwo

1. Dane przetwarzamy zgodnie z polityką prywatności Sklepu dostępną na https://sklep.phantommc.pl. Opisuje ona także rolę PayPro S.A. jako odrębnego administratora danych płatników Przelewy24.
2. Kupujący powinien chronić wiadomości i odnośniki zapewniające dostęp do zamówienia. Podejrzenie nieuprawnionego dostępu należy zgłosić Sprzedawcy. Obowiązek zachowania ostrożności nie wyłącza odpowiedzialności Sprzedawcy za zabezpieczenia Sklepu.

§ 13 Spory i zmiany Regulaminu

1. Konsument może uzyskać pomoc miejskiego lub powiatowego rzecznika konsumentów oraz skorzystać z właściwego pozasądowego postępowania w sprawie sporu. Informacje o podmiotach uprawnionych znajdują się na https://polubowne.uokik.gov.pl.
2. Jeżeli po reklamacji spór pozostaje nierozwiązany, Sprzedawca przekazuje na papierze lub innym trwałym nośniku wymagane oświadczenie dotyczące udziału w pozasądowym rozwiązaniu sporu i właściwego podmiotu, zgodnie z przepisami. Nie ogranicza to prawa do sądu.
3. Stosuje się prawo polskie bez pozbawienia konsumenta ochrony wynikającej z przepisów bezwzględnie obowiązujących prawa właściwego. Właściwość sądu wynika z prawa; Regulamin nie narzuca konsumentowi wyłącznie sądu siedziby Sprzedawcy.
4. Zmiana Regulaminu z przyczyn prawnych, technicznych lub bezpieczeństwa dotyczy nowych umów zawieranych po jej udostępnieniu. Do złożonego zamówienia stosuje się wersję przyjętą przy zawarciu umowy. Zmiany trwających odpłatnych świadczeń mogą następować tylko na zasadach § 9 i prawa.
5. O zmianach trwających bezpłatnych usług elektronicznych informujemy z co najmniej 14-dniowym wyprzedzeniem, z podaniem przyczyny, zakresu i prawa zakończenia korzystania bez opłaty. Termin może być krótszy jedynie w zakresie wymaganym prawem lub koniecznym do usunięcia pilnego zagrożenia bezpieczeństwa.
6. Żadne postanowienie nie wyłącza ani nie ogranicza praw, których nie można wyłączyć umową. Regulamin jest udostępniany nieodpłatnie w sposób umożliwiający jego zapisanie i odtworzenie.

Załącznik. Wzór formularza odstąpienia od umowy

Formularz należy wypełnić i wysłać tylko w przypadku zamiaru odstąpienia od umowy. Można złożyć także własne jednoznaczne oświadczenie.

Adresat: Netprovement Wojciech Grzyb, ul. Konduktorska 4/19, 00-775 Warszawa; e-mail: sklep@phantommc.pl.

Niniejszym informuję o odstąpieniu od umowy dotyczącej następującego produktu lub produktów:

.....

Data zawarcia umowy: .....

Numer zamówienia, jeśli znany: .....

Imię i nazwisko konsumenta: .....

Adres konsumenta: .....

Adres e-mail do kontaktu: .....

Data: .....

Podpis konsumenta, tylko gdy formularz jest wysyłany na papierze:

.....