

REGULAMIN SKLEPU INTERNETOWEGO ŚWIATSYMULATORÓW.PL

(aktualny od 14 czerwca 2017 roku)

I. Podstawowe pojęcia

- **Sprzedawca** – Firma **GITmedia.net** Piotr Łuciuk z siedzibą w Lublinie (20-706) przy ulicy Powstania Styczniowego 58 wpisana Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej pod numerem REGON 061605738 i NIP 7123229459.
- **Sklep** - serwis internetowy należący do Sprzedawcy, dostępny pod domeną swiatsymulatorow.pl, za pośrednictwem którego Klient może zakupić od Sprzedawcy Towary.
- **Steam** – platforma dystrybucji cyfrowej i zarządzania prawami cyfrowymi, system gry wieloosobowej oraz serwis społecznościowy stworzony przez Valve Corporation
- **Dotpay** - podmiot zewnętrzny w stosunku do firmy prowadzącej sklep, który pośredniczy przy realizacji płatności za pomocą przelewu bankowego lub płatności kartą płatniczą, umożliwiając realizację płatności w czasie rzeczywistym.
- **PayPal** - podmiot zewnętrzny w stosunku do firmy prowadzącej sklep, który pośredniczy przy realizacji płatności za pomocą przelewu bankowego lub płatności kartą płatniczą, umożliwiając realizację płatności w czasie rzeczywistym.
- **Klient** - osoba fizyczna, która ukończyła co najmniej 13. rok życia, przy czym w przypadku nieukończenia przez tę osobę 18. roku życia, wymagana jest zgoda jej przedstawiciela ustawowego, a także osoba prawna oraz jednostka organizacyjna niebędąca osobą prawną, której przepisy szczególne przyznają zdolność prawną, a która dokonuje lub zamierza dokonać zamówienia lub korzysta z innych usług Sklepu (w tym również Konsument).
- **Konsument** - osoba fizyczna dokonująca czynności prawnej (umowy sprzedaży za pośrednictwem Sklepu) niezwiązanej bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową. (art. 23[1] KC)
- **Konto klienta** - profil użytkownika zakładany w Sklepie, niezbędne do realizacji zamówienia, zawierający dane Klienta.
- **Regulamin** - niniejszy regulamin określający zasady świadczenia usług drogą elektroniczną przez Sprzedawcę.
- **Gra w wersji pudełkowej** - towar, gra komputerowa sprzedawana i dostarczona w postaci fizycznego nośnika danych (najczęściej płyta DVD) w nienaruszonym opakowaniu wraz z dołączonym wewnątrz opakowania kodem aktywacyjnym, prezentowana w Sklepie, mogąca być przedmiotem umowy sprzedaży, szczegółowo określoną w zamówieniu.
- **Gra w wersji elektronicznej** - gra komputerowa, sprzedawana i dostarczona w postaci kodu aktywującego oferowanego przez Sklep lub kodu Steam, nie zapisana na nośniku fizycznym wraz z dołączonym odnośnikiem do strony pobierania instalatora, prezentowana w Sklepie, mogąca być przedmiotem umowy sprzedaży, szczegółowo określoną w zamówieniu.
- **Formularz Zamówienia** - usługa dostępna na stronie internetowej Sklepu, za pomocą której Klient nie posiadający konta użytkownika, może dokonać zakupu.
- **Przedsiębiorca** – osoba fizyczna, osoba prawna i jednostka organizacyjna, o której mowa w art. 33 § 1 KC, prowadząca we własnym imieniu działalność gospodarczą lub zawodową.
- **B2B (business to business)** – transakcja zawierana przez dwóch Przedsiębiorców.

- **B2C (business to consumer)** – transakcja zawierana pomiędzy Przedsiębiorcą, a Konsumentem.
- **ADR (alternative dispute resolution)** – alternatywne metody rozpatrywania sporów dokonywane w ramach mediacji bądź w drodze postępowania przed sądem polubownym.
- **UE** – Unia Europejska
- **ODR** – rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady UE w sprawie internetowego systemu rozpatrywania sporów konsumenckich w całej UE.

II. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady zawierania pomiędzy Sprzedawcą a Klientem umowy sprzedaży Gry w wersji pudełkowej lub Gry w wersji elektronicznej, przy wykorzystaniu środków porozumiewania się na odległość oraz korzystania przez Klienta ze Sklepu, dostępnego pod adresem internetowym <http://www.swiatsymulatorow.pl>.
2. W zakresie usług świadczonych drogą elektroniczną niniejszy Regulamin jest regulaminem, o którym mowa w art. 9 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz.U. z 2002 r. Nr 144, poz. 1204 z późn. zm.). Regulamin skierowany jest do wszystkich Klientów Sklepu. Klient zobowiązany jest do przestrzegania wszystkich postanowień Regulaminu. Sprzedaż odbywa się na podstawie wersji niniejszego Regulaminu, obowiązującej w momencie złożenia zamówienia.
3. Wszystkie informacje zawarte na stronie internetowej Sklepu, odnoszące się do produktów (łącznie z cenami), nie stanowią oferty handlowej w rozumieniu art. 66 Kodeksu Cywilnego, lecz zaproszenie do zawarcia umowy określone w art. 71 Kodeksu Cywilnego.
4. Obsługa płatności i rozliczenia transakcji e-przelewem oraz kartą płatniczą prowadzone są za pośrednictwem Centrum Rozliczeniowego Dotpay. Usługę świadczy Dotpay S.A. z siedzibą w Krakowie, ul. Wielicka 72, 30-552 Kraków, NIP 6342661860, REGON 240770255, KRS 0000296790. Podstawą świadczenia usług przez Dotpay S.A. jest regulamin usług dostępny pod adresem: http://www.dotpay.pl/o_serwisie/regulaminy/

III. Przyjmowanie i realizacja zamówień na gry w wersji pudełkowej

1. Warunkiem korzystania z usług Sklepu jest zapoznanie się z niniejszym Regulaminem i jego akceptacja. Składając zamówienie Klient akceptuje treść Regulaminu.
2. Rejestracji można dokonać przy finalizowaniu zakupu lub przed rozpoczęciem zakupów klikając na opcję [Zarejestruj się](#) w sekcji LOGOWANIE w stopce Sklepu, następnie wypełnić formularz rejestracyjny (w tym podając adres email oraz określić hasło do konta - może ono zostać też wygenerowane automatycznie przez system). Nie jest ona jednak obligatoryjna.
3. Zamówienia od Klientów są przyjmowane przez Sklep, 7 dni w tygodniu, 24 godziny na dobę. Klient po złożeniu zamówienia dostaje potwierdzenie złożonego zamówienia za pośrednictwem korespondencji e-mailem.
4. Po otrzymaniu przez Klienta potwierdzenia przyjęcia oferty, rozpoczyna się proces realizacji zamówienia przez Sprzedawcę, przy czym: w przypadku złożenia zamówienia płatnego przy odbiorze - rozpoczyna się niezwłocznie po jego potwierdzeniu przez Sprzedawcę, w przypadku złożenia zamówienia płatnego przez

system szybkiej płatności **Dotpay, PayPal** lub **przelewem tradycyjnym** - rozpoczyna się po zaksięgowaniu wpłaty na koncie bankowym Sklepu za złożone zamówienie.

5. Zamówienia złożone w Sklepie są realizowane w godzinach pracy Sklepu (w dni robocze, od poniedziałku do piątku, w godzinach 9.00-17.00).
6. Do każdego zamówienia wystawiany jest paragon fiskalny. Na życzenie Klienta wystawiamy faktury VAT.
7. Dostępными środkami porozumiewania się Klienta ze Sklepem są: Telefon - (81) 71 800 71; E-mail - sklep@swiatsymulatorow.pl; Adres korespondencyjny - ul. Powstania Styczniowego 58, 20-706 Lublin
8. Podana w zamówieniu cena stanowi całkowitą cenę jaką Klient zobowiązany będzie zapłacić wraz z należnym podatkiem oraz kosztem dostawy.
9. Jeżeli Konsument zobowiązany będzie do płatności wykraczającej poza uzgodnioną cenę, która obejmowała będzie elementy określone w ust. 7 powyżej, Sklep poinformuje Konsumenta o tym fakcie. Obciążenie Konsumenta dodatkowymi kosztami nastąpi wyłącznie po uzyskaniu wyraźnej zgody Konsumenta.

IV. Przyjmowanie i realizacja zamówień na gry w wersji elektronicznej

1. Warunkiem korzystania z usług Sklepu jest zapoznanie się z niniejszym Regulaminem i jego akceptacja. Składając zamówienie Klient akceptuje treść Regulaminu.
2. Rejestracji można dokonać przy finalizowaniu zakupu lub przed rozpoczęciem zakupów klikając na opcję [Zarejestruj się](#) w sekcji LOGOWANIE w stopce Sklepu, następnie wypełnić formularz rejestracyjny (w tym podając adres email oraz określić hasło do konta - może ono zostać też wygenerowane automatycznie przez system). Nie jest ona jednak obligatoryjna.
3. Zamówienia od Klientów na gry w wersji elektronicznej są przyjmowane i realizowane przez Sklep, 7 dni w tygodniu, 24 godziny na dobę.
4. Po otrzymaniu przez Klienta potwierdzenia przyjęcia oferty, rozpoczyna się proces realizacji zamówienia przez Sprzedawcę, w przypadku złożenia zamówienia płatnego przez system szybkiej płatności **Dotpay, PayPal** lub **przelewem tradycyjnym** - rozpoczyna się po zaksięgowaniu wpłaty na koncie bankowym Sklepu za złożone zamówienie.
5. Po zaksięgowaniu wpłaty system wysyła wiadomość email z kodem aktywacyjnym oraz linkami niezbędnymi do instalacji i aktywacji gry.
6. Dokonanie płatności przez Klienta jest równoznaczne ze złożeniem wyraźnej zgody na spełnienie świadczenia (dostarczenia treści cyfrowej) przed upływem terminu do odstąpienia od umowy. Wiąże się to z utratą prawa do odstąpienia od takiej umowy. Konsument traci prawo do odstąpienia umowy jeśli wyraził powyższą zgodę i został poinformowany o utracie prawa do odstąpienia od umowy. Po zawarciu umowy Sklep dostarcza Konsumentowi potwierdzenie zawarcia w postaci emaila z kodem aktywacyjnym, linkiem do pobrania instalatora oraz z informacją o udzieleniu przez Konsumenta zgody na dostarczenie treści cyfrowych w okolicznościach powodujących utratę prawa do odstąpienia.
7. Realizacja zamówienia na grę w wersji elektronicznej opłaconego przez Dotpay odbywa się w czasie rzeczywistym, na bieżąco
8. Każde zamówienie na grę w wersji elektronicznej jest rejestrowane na kasie fiskalnej. Na życzenie Klienta wystawiamy i wysyłamy emailem w postaci pliku PDF faktury VAT. Potwierdzeniem zakupu oraz realizacji zamówienia na grę grę w wersji elektronicznej jest email z kodem aktywacyjnym, linkiem do pobrania instalatora.

9. Dostępными środkami porozumiewania się Klienta ze Sklepem są: Telefon - (81) 71 800 71; E-mail - sklep@swiatsymulatorow.pl; Adres korespondencyjny - ul. Powstania Styczniowego 58, 20-706 Lublin
10. Podana w zamówieniu cena stanowi całkowitą cenę jaką Klient zobowiązany będzie zapłacić wraz z należnym podatkiem oraz kosztem dostawy.
11. Jeżeli Konsument zobowiązany będzie do płatności wykraczającej poza uzgodnioną cenę, która obejmowała będzie elementy określone w ust. 7 powyżej, Sklep poinformuje Konsumenta o tym fakcie. Obciążenie Konsumenta dodatkowymi kosztami nastąpi wyłącznie po uzyskaniu wyraźnej zgody Konsumenta.

V. Przyjmowanie i realizacja zamówień na gry w wersji pudełkowej w przedsprzedaży

1. Proces przyjmowania i realizacji zamówienia wygląda identycznie jak w paragrafie III (Przyjmowanie i realizacja zamówień na gry w wersji pudełkowej) jednakże w przypadku zamówień złożonych w przedsprzedaży przed premierą gry, czas oczekiwania na przesyłkę liczony jest od dnia premiery tytułu.

VI. Przyjmowanie i realizacja zamówień na gry w wersji elektronicznej w przedsprzedaży

1. Proces przyjmowania i realizacji zamówienia wygląda identycznie jak w paragrafie IV (Przyjmowanie i realizacja zamówień na gry w wersji elektronicznej), jednakże Klient otrzymuje wiadomość email z kodem aktywacyjnym lecz bez linku do pobrania instalatora gry.
2. Klient otrzymuje kod aktywacyjny wraz ze wszystkimi niezbędnymi instrukcjami niezwłocznie po zrealizowaniu płatności.
3. Otrzymany kod aktywacyjny będzie możliwy do użycia dopiero w momencie oficjalnej premiery produktu.
4. W dniu premiery Sklep prześle do klienta ponownego maila ze szczegółową instrukcją.

VII. Koszty dostawy i czas realizacji zamówień na gry w wersji pudełkowej

1. Realizacja wysyłki zamówienia w Sklepie odbywa się pośrednictwem Poczty Polskiej lub poprzez odbiór osobisty przez Klienta.
2. Opłata za wysyłkę (ceny w zł):
 - przedpłata za zamówienie - przesyłka polecona priorytetowa - 8.50 zł
 - płatność przy odbiorze - przesyłka pocztowa pobraniowa 15.00 zł
3. Zamówienia składane w Sklepie są realizowane wyłącznie w dni robocze. Zamówienia składane w soboty, niedziele i święta są realizowane pierwszego kolejnego dnia roboczego.
4. Czas oczekiwania na przesyłkę wynosi do 3 dni roboczych w przypadku wyboru przesyłki Poczta Polska. Na czas oczekiwania składa się = czas realizacji zamówienia (skompletowanie towarów do zamówienia) + przewidywany czas dostawy (już od 24 godzin w przypadku Polski).
5. W przypadku zamówień złożonych w przedsprzedaży przed premierą gry, czas oczekiwania na przesyłkę liczony jest od dnia premiery tytułu.

VIII. Czas realizacji zamówień i sposób dostarczenia gier w wersji elektronicznej

1. Zamówienia na gry w wersji elektronicznej składane w Sklepie są realizowane 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.
2. Po złożeniu zamówienia Klient zostaje automatycznie przekierowany do systemu szybkich płatności Dotpay lub do ekranu zawierającego dane do przelewu bankowego - w zależności od wybranej formy płatności.
3. Po zaksięgowaniu wpłaty system wysyła wiadomość email z kodem aktywacyjnym oraz linkiem do pobrania gry, który jest jednocześnie potwierdzeniem zakupu oraz realizacji zamówienia
4. Klient nie ponosi opłaty za wysyłkę.
5. Wysyłka odbywa się na bieżąco w czasie rzeczywistym.

IX. Formy płatności

1. W ramach funkcjonowania Sklepu możliwe są następujące sposoby płatności: za pobraniem – przy odbiorze przesyłki, przelewem na rachunek bankowy 07 1240 5497 1111 0010 6616 5511 lub za pomocą systemu szybkich płatności Dotpay bądź PayPal.
2. Klient, który wybrał opcję płatności przelewem, jest zobowiązany do uiszczenia opłaty za złożone zamówienie w terminie do 10 dni roboczych od daty złożenia zamówienia. W przeciwnym wypadku oferta Sprzedawcy nie jest wiążąca i zamówienie zostaje usunięte z systemu. W tytule płatności wystarczy podać tylko numer składanego zamówienia lub identyfikator płatności wygenerowany przez systemy Dotpay lub Paypal. W przypadku skorzystania z opcji szybkich płatności Dotpay bądź PayPal system automatycznie przekieruje klienta na stronę logowania banku i sam uzupełni niezbędne dane do identyfikacji zamówienia. Istnieje możliwość przedłużenia terminu zapłaty przy uprzednim poinformowaniu o tym fakcie obsługi Sklepu.

X. Reklamacja

1. Sprzedawca ponosi odpowiedzialność z tytułu rękojmi za wady fizyczne i prawne Towaru w zakresie określonym w art. 556 i następane ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 roku – Kodeks cywilny (DZ. U. z 2014, poz. 121)
2. Wada fizyczna Towaru polega na niezgodności rzeczy sprzedanej z umową, a więc jeżeli Towar nie posiada właściwości, które powinien mieć ze względu na cel umowy, wynikający z okoliczności lub przeznaczenia, nie ma właściwości, o których Sprzedawca zapewnił Klienta, nie nadaje się do celu, o którym Klient poinformował Sprzedawcę przy zawarciu umowy, a Sprzedawca nie zgłosił zastrzeżenia co do takiego jej przeznaczenia, Towar został wydany Klientowi w stanie niezupełnym.
3. Wada prawna Towaru zachodzi wówczas, gdy Towar stanowi własność osoby trzeciej albo jest obciążony prawem osoby trzeciej, gdy ograniczenie w korzystaniu lub rozporządzeniu wynika z decyzji lub orzeczenia właściwego organu.
4. W przypadku Konsumenta na równi z zapewnieniem Sprzedawcy traktuje się publiczne zapewnienia producenta lub podmiotu, który wprowadza Towar do obrotu w zakresie swojej działalności gospodarczej, lub która przedstawia się jako producent. Sprzedawca nie ponosi jednak odpowiedzialności, gdy zapewnień tych nie znał, ani nie mógł ich znać, albo gdy zapewnienia te nie mogły mieć wpływu na decyzję

Konsumenta o zawarciu umowy sprzedaży, a także gdy treść tych zapewnień została sprostowana przed zawarciem umowy sprzedaży.

5. Sprzedawca odpowiada z tytułu rękojmi, jeżeli wada fizyczna zostanie stwierdzona przed upływem dwóch lat od dnia wydania rzeczy Klientowi.
6. W przypadku Konsumenta, gdy wada fizyczna została stwierdzona przed upływem roku od dnia wydania Towaru, domniemywa się, że wada lub jej przyczyna istniała w chwili wydania Towaru.
7. Sprzedawca jest odpowiedzialny z tytułu rękojmi za wady fizyczne Towaru, które istniały w chwili przejścia niebezpieczeństwa na Klienta lub wynikły z przyczyny tkwiącej w rzeczy sprzedanej w tej samej chwili.
8. Jeżeli Towar ma wadę, Klient może złożyć oświadczenie o obniżeniu ceny albo odstąpieniu od umowy, chyba że Sprzedawca niezwłocznie wymieni wadliwy Towar na wolny od wad albo wadę usunie. Ograniczenie to nie ma zastosowania, jeżeli Towar był już wymieniany lub naprawiany przez Sprzedawcę albo Sprzedawca nie uczynił zadość obowiązkowi wymiany Towaru na wolny od wad lub usunięcia wady.
9. Jeżeli Towar ma wadę, Klient może również żądać wymiany rzeczy na wolną od wad albo usunięcia wady.
10. Konsument może zamiast zaproponowanego przez Sprzedawcę usunięcia wady żądać wymiany Towaru na wolny od wad albo zamiast wymiany Towaru żądać usunięcia wady, chyba że doprowadzenie Towaru do zgodności z umową w sposób wybrany przez Konsumenta jest niemożliwe albo wymagałoby nadmiernych kosztów w porównaniu ze sposobem proponowanym przez Sprzedawcę.
11. Klient nie może odstąpić od umowy, jeżeli wada jest nieistotna.
12. Sprzedawca zobowiązuje się ustosunkować do reklamacji w terminie 14 dni od dnia jej otrzymania.
13. Jeżeli reklamacja jest uzasadniona Sprzedawca zobowiązuje się wymienić wadliwy Towar na wolny od wad lub usunąć wadę w terminie 14 dni od dnia zgłoszenia reklamacji przez Klienta.
14. W przypadku skutecznego odstąpienia od umowy Sprzedawca zobowiązuje się dokonać zwrotu płatności w terminie 14 dni od dnia otrzymania odstąpienia od umowy, z zastrzeżeniem, że zwrot płatności nie nastąpi do chwili otrzymania Towaru z powrotem lub dostarczenia przez Konsumenta dowodu jego odesłania.
15. Roszczenie o usunięcie wady lub wymianę Towaru na wolny od wad przedawnia się z upływem roku, licząc od dnia stwierdzenia wady. W przypadku Konsumenta, bieg terminu przedawnienia nie może zakończyć się przed upływem dwóch lat.
16. Klient realizujący uprawnienia wynikające z rękojmi na koszt Sprzedawcy dostarczy wadliwy Towar Sprzedawcy na adres wskazany w części III ust. 6 pkt d niniejszego regulaminu.
17. Formularze reklamacyjne w postaci plików PDF i DOC stanowią załączniki do niniejszego regulaminu.

XI. Prawo odstąpienia od umowy

1. Zgodnie z Ustawą z dnia 30 maja 2014 roku o prawach konsumenta, Konsument może odstąpić od umowy sprzedaży towarów zakupionych w Sklepie bez podania przyczyny, składając stosowne oświadczenie na piśmie w terminie 14, licząc od dnia wydania towaru (tj. od dnia odebrania towaru przez Konsumenta). Do zachowania tego terminu wystarczy wysłanie oświadczenia przed jego upływem.

2. Konsument może odstąpić od umowy, składając Sprzedawcy oświadczenie o odstąpieniu od umowy. Wzór oświadczenia stanowi załącznik do niniejszego regulaminu.
3. Oświadczenie o odstąpieniu od umowy należy wysłać na adres: GITmedia.net Piotr Łuciuk, ul. Powstania Styczniowego 58, 20-706 Lublin, z dopiskiem ŚWIAT SYMULATORÓW.PL
4. Konsument zwróci Sprzedawcy towar w terminie 14 dni od dnia, w którym odstąpił od umowy. Do zachowania terminu wystarczy odesłanie towaru przed jego upływem.
5. Zwrotu towaru należy dokonywać na adres Sprzedawcy: GITmedia.net Piotr Łuciuk, ul. Powstania Styczniowego 58, 20-706 Lublin, z dopiskiem ŚWIAT SYMULATORÓW.PL
6. Sprzedawca w terminie 14 dni od dnia otrzymania oświadczenia o odstąpieniu od umowy zwróci Konsumentowi wszystkie dokonane przez niego płatności, w tym koszt dostarczenia Towaru przy czym zwrot płatności nie nastąpi do chwili otrzymania Towaru z powrotem lub dostarczenia przez Konsumenta dowodu jej odesłania.
7. Sprzedawca dokona zwrotu płatności przy użyciu takiego samego sposobu zapłaty, jakiego użył Konsument.
8. Konsument ponosi koszty zwrotu Towaru Sprzedawcy.
9. Oświadczenie odstąpienia od umowy w postaci plików PDF i DOC stanowi załącznik do niniejszego regulaminu (do pobrania poniżej)
10. Prawo odstąpienia od umowy zawartej na odległość nie przysługuje konsumentowi w odniesieniu do umów:
 - o świadczenie usług, jeżeli przedsiębiorca wykonał w pełni usługę za wyraźną zgodą konsumenta, który został poinformowany przed rozpoczęciem świadczenia, że po jego spełnieniu przez przedsiębiorcę utraci prawo odstąpienia od umowy – np. zlecenie zainstalowania anteny satelitarnej;
 - w której cena lub wynagrodzenie zależy od wahań na rynku finansowym, nad którymi przedsiębiorca nie sprawuje kontroli, i które mogą wystąpić przed upływem terminu do odstąpienia od umowy – np. zakup złota na giełdzie;
 - w której przedmiotem świadczenia jest rzecz nieprefabrykowana, wyprodukowana według specyfikacji konsumenta lub służąca zaspokojeniu jego zindywidualizowanych potrzeb – np. zakup garnituru szytego na miarę;
 - w której przedmiotem świadczenia jest rzecz ulegająca szybkiemu zepsuciu lub mająca krótki termin przydatności do użycia – np. zakup jogurtu w sklepie internetowym;
 - w której przedmiotem świadczenia jest rzecz dostarczana w zapieczętowanym opakowaniu, której po otwarciu opakowania nie można zwrócić ze względu na ochronę zdrowia lub ze względów higienicznych, jeżeli opakowanie zostało otwarte po dostarczeniu – np. zakup i otwarcie opakowania soczewek kontaktowych;
 - w której przedmiotem świadczenia są rzeczy, które po dostarczeniu, ze względu na swój charakter, zostają nierozłącznie połączone z innymi rzeczami – np. zakup farby wymieszanej z klejem;
 - w której przedmiotem świadczenia są napoje alkoholowe, których cena została uzgodniona przy zawarciu umowy sprzedaży, a których dostarczenie może nastąpić dopiero po upływie 30 dni i których wartość zależy od wahań na rynku, nad którymi przedsiębiorca nie ma kontroli – np. zakup wina dostarczanego długo po zawarciu umowy o charakterze spekulacyjnym, w przypadku gdy jego wartość zależy od wahań rynku;

- w której konsument wyraźnie żądał, aby przedsiębiorca do niego przyjechał w celu dokonania pilnej naprawy lub konserwacji; jeżeli przedsiębiorca świadczy dodatkowo inne usługi niż te, których wykonania konsument żądał, lub dostarcza rzeczy inne niż części zamienne niezbędne do wykonania naprawy lub konserwacji, prawo odstąpienia od umowy przysługuje konsumentowi w odniesieniu do dodatkowych usług lub rzeczy – np. wezwanie informatyka do uszkodzonego laptopa;
 - w której przedmiotem świadczenia są nagrania dźwiękowe lub wizualne albo programy komputerowe dostarczane w zapieczętowanym opakowaniu, jeżeli opakowanie zostało otwarte po dostarczeniu – np. otwarcie zafoliowanego filmu DVD;
 - o dostarczanie dzienników, periodyków lub czasopism, z wyjątkiem umowy o prenumeratę;
 - zawartej w drodze aukcji publicznej; uwaga – wyjątek ten nie obejmuje serwisów aukcyjnych typu Allegro;
 - o świadczenie usług hotelarskich, przewozu rzeczy, najmu samochodów, gastronomii, usług związanych z wypoczynkiem, wydarzeniami rozrywkowymi, sportowymi lub kulturalnymi, jeżeli w umowie oznaczono dzień lub okres świadczenia usługi – np. zakup biletu na koncert;
 - o dostarczanie treści cyfrowych, które nie są zapisane na nośniku materialnym, jeżeli spełnianie świadczenia rozpoczęło się za wyraźną zgodą konsumenta przed upływem terminu do odstąpienia od umowy i po poinformowaniu go przez przedsiębiorcę o utracie prawa odstąpienia od umowy – np. zakup na stronie internetowej dostępu do bazy piosenek.
- (podstawa prawna: art. 38 ustawy o prawach konsumenta).

XII. Ochrona danych osobowych

1. Składając zamówienia Klient wyraża zgodę na przetwarzanie podanych przez niego danych osobowych w celu realizacji i obsługi zamówienia przez Sprzedawcę, który jest jednocześnie administratorem danych osobowych w rozumieniu przepisów ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 roku o ochronie danych osobowych.
2. Dane osobowe znajdujące się w bazie danych Sprzedawcy nie są przekazywane podmiotom nie uczestniczącym w realizacji umowy sprzedaży.
3. Klient zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych ma prawo wglądu do swoich danych osobowych, możliwość ich poprawiania oraz usunięcia. Sprzedawca zapewnia każdemu Klientowi prawo kontroli przetwarzania danych zgodnie z art. 32 ustawy o ochronie danych osobowych.
4. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże brak zgody na przetwarzanie danych osobowych uniemożliwia zrealizowanie zamówienia Klienta.
5. Szczegółowe informacje w zakresie danych osobowych i ochrony prywatności zostały zawarte w zakładce „Polityka prywatności” na stronie Sklepu.

XIII. Postanowienia końcowe

1. Regulamin określa zasady zawarcia i wykonania umowy sprzedaży towarów postaci gier w wersji pudełkowej i gier w wersji elektronicznej znajdujących się na stronie Sklepu.
2. Umowa sprzedaży zawierana jest między Klientem a Sprzedawcą netPiotr Łuciuk z siedzibą w Lublinie (20-706) przy ulicy Powstania Styczniowego 58 wpisana Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej pod numerem REGON

061605738 i NIP 7123229459. Utrwalenie, zabezpieczenie i udostępnienie istotnych postanowień zawieranej umowy następuje przez wydrukowanie i przekazanie Klientowi wraz z przesyłką dokumentów potwierdzających zakup towaru lub poprzez wiadomość email w przypadku gier w wersji elektronicznej.

3. Regulamin dostępny jest dla wszystkich Klientów w wersji elektronicznej na stronie Sklepu <http://www.swiatsymulatorow.pl/> w zakładce Regulamin oraz w wersji PDF [tutaj](#).
4. Do korzystania ze Sklepu niezbędne jest posiadanie urządzeń pozwalających na dostęp do Internetu oraz przeglądarki zasobów internetowych umożliwiającej wyświetlanie stron www, a także podanie adresu e-mail umożliwiającego przesłanie informacji dotyczących realizacji zamówienia.
5. Zakazuje się osobom korzystającym ze Sklepu (w tym Klientom) zamieszczania w nim treści bezprawnych.
6. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem obowiązują przepisy powszechnie obowiązującego prawa.
7. Regulamin nie wyłącza oraz nie ogranicza żadnych uprawnień Klienta będącego konsumentem, które przysługują mu na mocy bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa. W przypadku sprzeczności pomiędzy postanowieniami Regulaminu a bezwzględnie obowiązującymi przepisami prawa, przysługującymi konsumentom uprawnienia, pierwszeństwo mają te przepisy.
8. Jeżeli kupującym jest konsument, wszelkie spory powstałe na gruncie regulaminu lub umów sprzedaży mogą być rozstrzygane w drodze mediacji (więcej informacji znajdują się tutaj: https://uokik.gov.pl/wazne_adresy.php#faq595) lub przez platformę internetową <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>.
9. Jeżeli kupującym jest przedsiębiorca, wszelkie spory powstałe na gruncie regulaminu lub umów sprzedaży będą rozstrzygane polubownie przez mediację lub Sąd Arbitrażowy (nazwa siedziby, adres sądu arbitrażowego najbliższy sprzedawcy) lub Sąd Powszechny właściwy dla siedziby Właściciela.

Załączniki:

- Wzór oświadczenia o odstąpieniu od umowy: [PDF](#) | [WORD](#);
- Wzór formularza reklamacyjnego pełnego zwrotu ceny jeśli charakter podanej niezgodności wskazuje, że naprawa i wymiana towaru są niemożliwe, a dodatkowo, że niezgodność towaru z umową jest istotna: [PDF](#) | [WORD](#);
- Wzór formularza reklamacyjnego z żądaniem naprawy/doprowadzenia towaru do stanu zgodnego z umową poprzez nieodpłatną naprawę towaru: [PDF](#) | [WORD](#);
- Regulamin w wersji PDF - [POBIERZ](#);

Wersje archiwalne:

- Regulamin ważny do 16.05.2015 w wersji PDF - [POBIERZ](#)
- Regulamin ważny do 08.01.2016 w wersji PDF - [POBIERZ](#)
- Regulamin ważny do 14.08.2017 w wersji PDF - [POBIERZ](#)