Regulamin Grimveld

Wersja 2026-11-25

Ten regulamin opisuje zasady korzystania z Grimveld: gry, strony grimveld.com, konta gracza i sklepu. Wersja angielska jest wiążąca. Ten polski tekst jest jej tłumaczeniem; jeśli teksty się różnią, rozstrzyga wersja angielska.

1. Kto prowadzi Grimveld

1. Grimveld prowadzi Externet Filip Brankiewicz, ul. Kazimierza Kantaka 10/1, 61-812 Poznań, NIP 6731904570, REGON 380090141, przedsiębiorca wpisany do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej (CEIDG), w skrócie Externet. W regulaminie piszemy o sobie „my".
2. Kontakt w sprawie gry, konta, zakupów, reklamacji i odstąpienia od umowy: e-mail support@grimveld.com, telefon +48 451 666 232, adres pocztowy jak wyżej.
3. W sprawach danych osobowych pisz na privacy@grimveld.com.
4. Adres support@grimveld.com jest też punktem kontaktowym dla użytkowników i organów w rozumieniu art. 11 i 12 aktu o usługach cyfrowych (rozporządzenie (UE) 2022/2065). Piszemy po polsku i angielsku.

2. Słowniczek

- **Grimveld**: gra online, strona grimveld.com, launcher, klient gry i sklep, które prowadzimy.
- **Gra**: świat Grimveld, do którego łączysz się naszym klientem.
- **Konto**: Twoje konto gracza, zakładane na stronie. Na koncie są Twoje postacie, Monety i zakupy.
- **Postać**: bohater, którym grasz.
- **Sklep**: sklep w naszym kliencie gry, w którym kupujesz Monety i wydajesz je na Przedmioty, Premium i Usługi konta.
- **Strona sklepu**: strona grimveld.com/shop, na której po zalogowaniu na Konto kupujesz Monety. Nic innego się na niej nie sprzedaje.
- **Monety**: waluta Sklepu Grimveld. Monety kupujesz za pieniądze w Sklepie albo na Stronie sklepu, a wydajesz je w Sklepie. Jedna Moneta kosztuje 0,10 zł z VAT i nigdy nie zmieniamy tej wartości. Zamiast tego możesz zapłacić w realach brazylijskich, euro albo dolarach amerykańskich (punkt 9.4). Monety należą do Konta, na którym je kupiono: nie można ich przekazać, podarować ani wymienić z powrotem na pieniądze, i nie wygasają.
- **Przedmiot**: treść cyfrowa ze Sklepu przypisana do Konta, np. strój, wierzchowiec, aura, tytuł albo powiększenie depozytu, albo przedmiot do gry dostarczony Postaci, np. plecak.
- **Premium**: usługa cyfrowa, która przez określony czas daje Kontu udogodnienia opisane w Sklepie.
- **Usługa konta**: jednorazowa usługa wykonywana na Postaci, np. zmiana imienia albo reset wyglądu.
- **Zasady gry**: zasady PvP i zasady dotyczące botów, opublikowane na grimveld.com/rules. Są częścią tego regulaminu.
- **Konsument**: osoba fizyczna, która korzysta z Grimveld w celu niezwiązanym z działalnością gospodarczą lub zawodową.

3. Co oferujemy

1. Bezpłatnie: stronę, zapisy przed startem z rezerwacją nazwy postaci, listę wieści o Grimveld, Konto, Grę, launcher i klient gry.
2. Odpłatnie: Monety, które wydajesz w Sklepie na Przedmioty, Premium i Usługi konta.
3. Gra jest darmowa, a zakupy są dobrowolne. Nic ze Sklepu nie daje przewagi w walce: nie sprzedajemy statystyk ani najlepszego wyposażenia. Premium otwiera miasta premium i okoliczne tereny, jak opisano w Sklepie. Nie sprzedajemy losowych nagród: przed zakupem widzisz dokładnie, co dostaniesz.
4. Serwer Grimveld na Discordzie działa na zasadach Discorda. Obowiązują na nim także nasze zasady zachowania z punktu 6.

4. Wymagania techniczne

1. Strona: aktualna przeglądarka (np. Chrome, Firefox, Safari lub Edge) z włączonym JavaScriptem i ciasteczkami.
2. Gra: komputer z Windows 10 lub 11 (64-bit), połączenie z internetem oraz nasz launcher i klient pobrane z grimveld.com. macOS i Linux nie są jeszcze obsługiwane.
3. Konto e-mail, na które wysyłamy wiadomości o Koncie i zakupach.
4. Launcher sprawdza pliki gry i pobiera aktualizacje. Klient łączy się tylko z naszymi serwerami. Sklep działa tylko w naszym kliencie gry. Zapłata za Monety, w Sklepie albo na Stronie sklepu, otwiera stronę płatności Stripe w przeglądarce. Starszy albo zmieniony klient może nie połączyć się z Grą. Gra nie działa z innymi klientami, a korzystanie z nich jest zabronione (punkt 6).

5. Konto

1. Konto zakładasz na stronie, podając adres e-mail i hasło oraz akceptując ten regulamin. Wtedy zawieramy bezpłatną umowę o prowadzenie Konta i dostęp do Gry, na czas nieoznaczony.
2. Konto może założyć osoba, która ma co najmniej 16 lat.
3. Dbaj o swoje hasło i nie udostępniaj go nikomu. Możesz włączyć kod logowania wysyłany e-mailem. Nigdy nie prosimy o hasło.
4. Nazwa Postaci nie może być obraźliwa, wulgarna ani bezprawna, nie może podszywać się pod obsługę Grimveld ani zawierać czyichś danych osobowych. Taką nazwę możemy zablokować i poprosić o nową. Zmiana jest wtedy bezpłatna.
5. Możesz w każdej chwili zrezygnować z Konta: napisz z adresu e-mail Konta na support@grimveld.com albo privacy@grimveld.com, a usuniemy Konto i Postacie. Usunięcia nie da się cofnąć. Po 14 dniach od zakupu usunięcie Konta nie daje zwrotu za niewydane Monety, niewykorzystane Premium ani za Przedmioty. W ciągu tych 14 dni możesz najpierw odstąpić od umowy (punkt 10).

6. Zasady zachowania

1. Obowiązują Zasady gry (grimveld.com/rules). Grimveld to świat Open PvP: atakowanie i zabijanie innych graczy zgodnie z zasadami PvP jest częścią gry.
2. Zabronione jest w szczególności:
    1. korzystanie z botów, makr i programów, które grają za Ciebie, czytają lub zmieniają Grę albo klienta, oraz z innego klienta niż nasz;

2. celowe wykorzystywanie błędów Gry. Błąd zgłoś na support@grimveld.com;
3. ataki na nasze serwery, próby włamania i obchodzenia zabezpieczeń;
4. podszywanie się pod obsługę Grimveld lub innych graczy;
5. kupowanie i sprzedawanie Kont, Postaci, Monet, przedmiotów z Gry i złota z Gry za prawdziwe pieniądze lub inne korzyści poza Grimveld;
6. nękanie, groźby, mowa nienawiści, spam i publikowanie cudzych danych osobowych;
7. publikowanie treści bezprawnych.

3. Monet ani niczego innego, co kupiono w Sklepie, poza przedmiotami do gry po ich dostawie, nie można przekazywać innym graczom ani wymieniać na pieniądze. Sprzedaż przedmiotu do gry za prawdziwe pieniądze jest zakazana tak jak sprzedaż każdego przedmiotu z Gry (6.2.5).

7. Treści graczy i moderacja

1. Odpowiadasz za treści, które piszesz w Grze i na stronie: wiadomości na czacie, nazwy, opisy Postaci, nazwy i wiadomości gildii, notatki i inne teksty. Nie mogą być bezprawne ani łamać punktu 6.
2. Każdy, także osoba bez Konta, może zgłosić treść, którą uważa za bezprawną, na support@grimveld.com. Gracz może też użyć zgłoszenia w Grze. W zgłoszeniu napisz, gdzie jest treść i dlaczego uważasz ją za bezprawną, podaj swoje imię i adres e-mail (nie musisz ich podawać, jeśli zgłaszasz treści związane z wykorzystywaniem seksualnym dzieci) i oświadcz, że w dobrej wierze uważasz zgłoszenie za prawdziwe i kompletne. Potwierdzimy otrzymanie zgłoszenia i napiszemy, co postanowiliśmy.
3. Moderują ludzie: obsługa Grimveld. Serwer może automatycznie oznaczać podejrzane zachowanie, np. grę botem, ale o każdej karze decyduje człowiek, z jednym wyjątkiem: serwer sam blokuje Konto na 7 dni, gdy jedna z jego Postaci osiągnie dwa razy więcej nieusprawiedliwionych zabójstw, niż daje czerwoną czaszkę: 6 w 24 godziny, 10 w 7 dni albo 20 w 30 dni (zasady gry, punkt 1). Poza tym nic nie jest blokowane automatycznie.
4. Możemy usunąć lub ukryć treść, zablokować nazwę, wyciszyć czat, ostrzec, czasowo zablokować Konto albo zablokować je na stałe, także blokadą adresu IP.
5. Kiedy ograniczymy Twoją treść lub Konto, napiszemy Ci, co zrobiliśmy, dlaczego, na podstawie której zasady lub przepisu, na jak długo i jak się odwołać. Nie piszemy tak w przypadku spamu ani gdy zabrania tego prawo.
6. Odwołanie wyślij na support@grimveld.com w ciągu 30 dni od otrzymania wiadomości. Odpowiemy w ciągu 14 dni. Odwołanie rozpatruje, jeśli to możliwe, inna osoba niż ta, która nałożyła karę. Stałą blokadę Konta, na którym coś kupiono, zawsze sprawdzają dwie osoby. Możesz też skorzystać z dróg z punktu 16 albo sądu.

8. Kary i blokady

1. Kary są proporcjonalne do naruszenia: od ostrzeżenia, przez wyciszenie i czasową blokadę, po stałą blokadę. Kary za boty określają Zasady gry: 7 dni za pierwsze naruszenie, 30 dni za drugie, stała blokada za trzecie.
2. Premium biegnie dalej w czasie czasowej blokady.
3. Stała blokada za poważne lub powtarzające się naruszenie oznacza, że wypowiadamy umowę o prowadzenie Konta z ważnej przyczyny, ze skutkiem natychmiastowym.

4. Blokada nałożona za naruszenie regulaminu lub Zasad gry, w szczególności za korzystanie z botów, nie daje prawa do zwrotu za Monety, Premium ani Przedmioty. Stała blokada oznacza też utratę niewydanych Monet na Koncie. Nie ogranicza to Twoich praw z punktów 10 i 11.
5. Jeśli blokada okaże się niesłuszna, zdejmiemy ją, przedłużymy Premium o czas blokady i oddamy Monety, które przez nią przepadły.

9. Zakupy

1. W Sklepie albo na Stronie sklepu kupujesz Monety za pieniądze, a w Sklepie wydajesz je na:
    1. Przedmioty: treści cyfrowe przypisane do Konta albo przedmioty do gry dostarczane Postaci;
    2. Premium: usługę cyfrową na określony czas, np. 30 dni;
    3. Usługi konta: zmianę imienia Postaci i reset wyglądu Postaci;
    4. Pakiet Założyciela: 30 dni Premium oraz Przedmioty (strój założyciela, tytuł założyciela i małe powiększenie depozytu). Pakiet jest w sprzedaży tylko przed startem i przez 7 dni po starcie, potem nigdy więcej.
2. Opis, zawartość, cena w Monetach i dostawa każdej oferty są w Sklepie przed zakupem. Jedna Moneta jest warta 0,10 zł, więc cena oferty w złotych to liczba jej Monet × 0,10 zł.
3. Do zakupu potrzebne jest Konto, do korzystania ze Sklepu nasz klient gry, a do korzystania ze Strony sklepu zalogowanie się na Konto na grimveld.com. Osoba, która nie ma 18 lat, może kupować tylko za zgodą rodzica lub opiekuna prawnego.
4. Cenę Monet podajemy w złotych, z podatkiem VAT; klient gry zapisuje złote jako PLN. Zamiast tego możesz zapłacić w realach brazylijskich, 0,14 R$ za Monetę, w euro, 0,24 € za 10 Monet, albo w dolarach amerykańskich, 0,27 $ za 10 Monet. Walutę wybierasz w Sklepie przed przejściem do płatności. Jeśli jej nie wybierzesz, wybiera ją kraj Twojego połączenia w chwili przejścia do płatności: reale z Brazylii, złote z Polski, euro z innego państwa Europejskiego Obszaru Gospodarczego, Szwajcarii lub Wielkiej Brytanii, a dolary amerykańskie z każdego innego miejsca. W euro kupujesz co najmniej 30 Monet, bo płatność kartą nie może być mniejsza niż 0,50 €. Ceny w realach, euro i dolarach możemy zmienić dla późniejszych zakupów; nigdy nie zmienia to Monet już kupionych. Oferty w Sklepie mają ceny w Monetach. To ceny końcowe: tyle płacisz, bez dodatkowych opłat. Gdy obniżamy cenę oferty, podajemy też jej najniższą cenę w Monetach z 30 dni przed obniżką.
5. Zakup Monet:
    1. w Sklepie albo, po zalogowaniu, na Stronie sklepu wybierz, ile Monet chcesz kupić: od 20 do 5000, co 10;
    2. zaakceptuj regulamin: na Stronie sklepu, zaznaczając pole, a w Sklepie, przechodząc do płatności;
    3. zapłać na stronie płatności Stripe. Ze Sklepu klient otwiera ją w przeglądarce, a link działa 15 minut; ze Strony sklepu przechodzisz do niej od razu.
6. Umowa o Monety zostaje zawarta, gdy płatność zostanie przyjęta. Zamówienie, którego nie opłacisz w ciągu 60 minut, anulujemy.
7. Płatności obsługuje Stripe Payments Europe, Ltd. Płacisz z góry kartą płatniczą (także przez Apple Pay lub Google Pay) w każdej z tych walut, BLIK-iem w złotych albo przez Pix w realach. Nie widzimy numeru Twojej karty.
8. Monety trafiają na Konto zwykle w ciągu kilku sekund od potwierdzenia płatności; jeśli grasz, Gra o tym poinformuje. Jeśli w ciągu 24 godzin od zapłaty nic nie dotarło, napisz na support@grimveld.com.
9. Zakup za Monety: wybierz ofertę w Sklepie i naciśnij „Buy”. Naciskając „Buy”, żądasz, aby dostawa Przedmiotu, Premium albo Usługa konta zaczęły się od razu, i przyjmujesz do wiadomości, że z ich

rozpoczęciem, a w przypadku Usługi konta po jej wykonaniu, tracisz prawo odstąpienia od umowy (punkt 10). Umowa zostaje zawarta z chwilą naciśnięcia „Buy", a Monety są od razu pobierane z salda.

10. Dostawa tego, co kupujesz za Monety:
    1. Przedmioty i Premium dodajemy do Konta od razu i od razu działają w Grze. Przedmiot do gry trafia od razu do Postaci, którą grasz, i tylko wtedy, gdy ma na niego miejsce; inaczej Sklep odmawia zakupu.
    2. Usługę konta wykonujemy od razu na Postaci, którą grasz. Po zmianie imienia Postać zostaje wylogowana kilka sekund później.
    3. Jeśli Przedmiot nie jest jeszcze gotowy (np. strój założyciela przed ukończeniem grafiki), Sklep podaje datę dostawy przed zakupem.
11. Po każdym zakupie, Monet albo za Monety, wysyłamy e-mail z potwierdzeniem. Zawiera on numer zamówienia lub zakupu, cenę, Twoje oświadczenia z ust. 9, jeśli dotyczą zakupu, ten regulamin i załącznik o odstąpieniu od umowy z formularzem.
12. Premium:
    1. zaczyna działać od razu; jeśli masz już Premium, nowy czas dodajemy na koniec;
    2. biegnie w sposób ciągły, także wtedy, gdy nie grasz;
    3. daje udogodnienia opisane w Sklepie.
13. Na prośbę wystawimy fakturę za Monety. Napisz na support@grimveld.com i podaj numer zamówienia.

10. Odstąpienie od umowy

1. Konsument może odstąpić od umowy zawartej przez internet w ciągu 14 dni od jej zawarcia, bez podawania przyczyny, z wyjątkami poniżej. Szczegóły, przykłady i formularz są w załączniku „Zwroty i odstąpienie od umowy", który jest częścią regulaminu.
2. **Monety**: od umowy zakupu Monet możesz odstąpić w ciągu 14 dni od jej zawarcia, w zakresie Monet z tego zakupu, które nie zostały wydane. Monety są wydawane od najstarszych, więc z zakupu pozostaje Twoje saldo pomniejszone o Monety kupione po nim, ale nie więcej, niż dał ten zakup. Te Monety zabieramy z salda i zwracamy tyle, ile za każdą zapłacono, w walucie, w której opłacono ten zakup: 0,10 zł, 0,14 R$, 0,024 € albo 0,027 $, a sumę zaokrąglamy w górę do pełnego centa lub grosza. Od wydanych Monet nie można odstąpić: to, co za nie kupiono, podlega ust. 3–6.
3. **Przedmioty**: jeśli przy zakupie zażądasz dostawy od razu i przyjmiesz do wiadomości, że wraz z jej rozpoczęciem tracisz prawo odstąpienia, to tracisz je z chwilą rozpoczęcia dostawy (art. 38 ust. 1 pkt 13 ustawy o prawach konsumenta).
4. **Premium**: jeśli przy zakupie zażądasz rozpoczęcia Premium od razu i przyjmiesz do wiadomości, że wraz z jego rozpoczęciem tracisz prawo odstąpienia, to tracisz je z chwilą rozpoczęcia Premium.
5. **Usługi konta**: Sklep wykonuje je od razu, na Twoje żądanie, a prawo odstąpienia tracisz, gdy usługa zostanie wykonana (art. 38 ust. 1 pkt 1). Od Usługi konta kupionej, zanim można ją było wykonać, możesz odstąpić do chwili jej wykonania.
6. **Pakiet Założyciela**: do Premium z pakietu stosujemy ust. 4. Do Przedmiotów z pakietu stosujemy ust. 3, licząc ich wartość jako 300 Monet.
7. Przy zakupie Monet zwracamy pieniądze w ciągu 14 dni od otrzymania oświadczenia, tą samą metodą płatności, bez opłat. Przy zakupie za Monety oddajemy Monety. Po odstąpieniu usuwamy z Konta to, czego dotyczy zwrot.

11. Reklamacje

1. Odpowiadamy za zgodność Monet, Przedmiotów, Premium, Usług konta i Gry z umową, zgodnie z ustawą o prawach konsumenta. Za Monety, Przedmioty i Usługi konta odpowiadamy przez 2 lata od dostawy, a za Premium i Grę przez cały czas, w którym mają być dostarczane.
2. Reklamację wyślij na support@grimveld.com albo pocztą na adres z punktu 1. Napisz, jakiego Konta i zamówienia lub zakupu dotyczy, co jest nie tak i czego oczekujesz: doprowadzenia do zgodności z umową, obniżenia ceny albo odstąpienia od umowy.
3. Odpowiemy e-mailem w ciągu 14 dni. Jeśli nie odpowiemy w tym terminie, reklamację uważa się za uznaną.
4. Najpierw naprawimy problem na nasz koszt w rozsądnym czasie, np. dostarczymy brakujący Przedmiot albo przywrócimy dni Premium lub Monety. Jeśli naprawa jest niemożliwa, nie uda się, odmówimy jej albo problem jest istotny, możesz żądać obniżenia ceny albo odstąpić od umowy (art. 43m–43n). Przy zakupie za Monety obniżkę ceny lub zwrot dostajesz w Monetach.
5. Możemy poprosić Cię o informacje o Twoim komputerze i połączeniu, żeby sprawdzić, czy problem nie leży po ich stronie. Pomóż nam w rozsądnym zakresie.
6. Tą samą drogą możesz złożyć każdą inną skargę, np. na działanie Gry albo obsługi.

12. Zmiany w Grze i przerwy

1. Grimveld to gra, która się rozwija. Możemy zmieniać świat, potwory, balans, przedmioty z Gry i wydarzenia, jeśli wymagają tego: naprawa błędów, uczciwość i balans rozgrywki, bezpieczeństwo i walka z oszustwami, przepisy lub decyzje organów, zmiany techniczne (np. aktualizacje silnika, klienta lub serwera) albo nowa zawartość. Zmiany nic Cię nie kosztują. Informujemy o nich na stronie, na Discordzie albo w Grze.
2. Kupionych Przedmiotów nie zmieniamy. Możemy je tylko naprawić, jeśli działają niezgodnie z opisem.
3. Jeśli zmiana istotnie i negatywnie wpłynie na Premium albo inny Twój zakup, uprzedzimy Cię e-mailem z wyprzedzeniem. Możesz wtedy w ciągu 30 dni wypowiedzieć umowę bez wypowiedzenia i dostać zwrot za niewykorzystaną część (art. 43q).
4. Serwer Gry codziennie o 6:00 czasu polskiego zapisuje świat i uruchamia się ponownie. Przed aktualizacją ostrzegamy w Grze kilka minut wcześniej. Dłuższe prace zapowiadamy na stronie i na Discordzie.
5. Jeśli z naszej winy Gra będzie niedostępna dłużej niż 24 godziny bez przerwy, przedłużymy Premium o czas przerwy.
6. Jeśli musimy przywrócić świat z kopii zapasowej, postęp z okresu po kopii może przepaść. Zakupy z tego okresu dostarczymy ponownie: Monety kupione w tym czasie dopiszemy jeszcze raz, a to, co kupiono wtedy za Monety, dostarczymy ponownie albo oddamy jego Monety.

13. Zakończenie działania Grimveld

1. Jeśli zamkniemy Grimveld na stałe, ogłosimy to co najmniej 30 dni wcześniej, jeśli to możliwe: na stronie, na Discordzie i e-mailem do kupujących. Od ogłoszenia nie sprzedajemy już Monet. Do zamknięcia możesz nadal wydawać Monety w Sklepie.
2. Zwrócimy:

    1. niewykorzystane Premium: za każdy pełny dzień, który pozostanie w dniu zamknięcia, cenę tego Premium podzieloną przez liczbę dni, które dało;
    2. Monety kupione za pieniądze, które w dniu zamknięcia pozostaną niewydane: 0,10 zł za każdą albo tyle, ile za każdą zapłacono, jeśli zapłacono w innej walucie.
3. Jeśli musimy zamknąć Grimveld bez uprzedzenia, np. na podstawie orzeczenia sądu albo po utracie serwerów, zwroty z ust. 2 liczymy na dzień zamknięcia i wypłacamy jak najszybciej.
4. Zwracamy tą samą metodą płatności, a jeśli to niemożliwe, przelewem na wskazany przez Ciebie rachunek.

14. Odpowiedzialność

1. Odpowiadamy zgodnie z przepisami. Regulamin nie wyłącza ani nie ogranicza odpowiedzialności wobec Konsumentów w zakresie, w jakim prawo tego zabrania.
2. Utrata przedmiotów z Gry, złota albo doświadczenia w wyniku zwykłej rozgrywki, np. śmierci w walce z innym graczem, jest częścią Gry, a nie wadą usługi.
3. Nie odpowiadamy za skutki udostępnienia przez Ciebie hasła innym osobom ani za działanie Twojego komputera i internetu, chyba że szkoda powstała z naszej winy.

15. Dane osobowe

Administratorem danych jest Externet (punkt 1). Jak przetwarzamy dane, opisuje polityka prywatności: grimveld.com/privacy.

16. Pozasądowe rozwiązywanie sporów

1. Konsument może skorzystać z pomocy miejskiego lub powiatowego rzecznika konsumentów albo organizacji konsumenckich.
2. Listę podmiotów, które rozwiązują spory konsumenckie poza sądem, prowadzi Prezes UOKiK: polubowne.uokik.gov.pl.
3. Konsument z innego kraju Unii Europejskiej może zwrócić się do Europejskiego Centrum Konsumenckiego w Polsce: konsument.gov.pl.
4. Nie zobowiązujemy się z góry do udziału w takim postępowaniu. Jeśli odrzucimy reklamację, napiszemy, czy zgadzamy się na nie w danej sprawie.

17. Zmiany regulaminu

1. Możemy zmienić regulamin z ważnych przyczyn: zmiany przepisów lub decyzji organów, nowych usług lub metod płatności, zmian w Grze lub Sklepie, bezpieczeństwa.
2. Zmianę ogłaszamy na stronie. Wchodzi ona w życie w dniu publikacji, chyba że wskazuje późniejszy dzień. Jeśli się nie zgadzasz, możesz zrezygnować z Konta (punkt 5.5).
3. Do zakupu stosujemy regulamin obowiązujący w dniu zakupu.

18. Postanowienia końcowe

1. Do umów stosujemy prawo polskie. Konsument zachowuje ochronę, którą dają mu bezwzględnie obowiązujące przepisy państwa, w którym ma zwykły pobyt.

2. Regulamin jest dostępny bezpłatnie na grimveld.com/terms. Możesz go zapisać i wydrukować.
3. Części regulaminu: załącznik „Zwroty i odstąpienie od umowy” z formularzem odstąpienia oraz Zasady gry.

Externet Filip Brankiewicz, ul. Kazimierza Kantaka 10/1, 61-812 Poznań, NIP 6731904570, REGON 380090141, support@grimveld.com, +48 451 666 232