

Warunki użytkowania

Niniejsze warunki stosuje się w odniesieniu do zamówień oraz użytkowania treści cyfrowych wytworzonych przez Krzysztofa Kok (dalej zwanego „autorem”).

1. Określenia użyte w tym dokumencie oznaczają:
 - a. Ustawa o prawie autorskim – Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. 1994 Nr 24 poz. 83 z p. zm.)
 - b. Ustawa o prawach konsumenta – Ustawa z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta (Dz. U. 2014 poz. 827 z p. zm.)
 - c. Kodeks cywilny – Ustawa z dnia 23 kwietnia 1964 r. kodeks cywilny (Dz. U. 1964 Nr 16 poz. 93 z p. zm.)
 - d. Treści cyfrowe – wszelkie treści wymienione w art. 2. pkt.5, w tym: dodatki do gier np. pluginy, skrypty, mody; strony i serwery WWW; boty np. discordowe i inne, wytworzone przez autora.
2. Wszelkie treści cyfrowe są własnością autora i objęte są autorskimi prawami osobistymi i majątkowymi (art. 1 ust. 1, art. 17 ustawy o prawie autorskim)
3. Zakazuje się publikacji, rozpowszechniania i redystrybucji ww. treści bez zgody autora (art. 116 ustawy o prawie autorskim)
4. W przypadku zgody na działania z pkt. 3., nakazuje się umieszczenia informacji o autorze zasobu (art. 115 ust. 2 ustawy o prawie autorskim)
5. Zakazuje się usuwania informacji o autorze lub zmiany jej treści (art. 115 ust. 1, ustawy o prawie autorskim)
6. W przypadku naruszenia powyższych punktów, autor zastrzega sobie prawo do podjęcia stosownych kroków prawnych (art. 79. Ustawy o prawie autorskim), a także do odebrania licencji na użytkowanie treści cyfrowych.
7. Autor jest osobą fizyczną nieprowadzącą działalności gospodarczej, w związku z czym, kupujący nie jest konsumentem (art. 22(1) kodeksu cywilnego) i nie przysługują mu prawa wynikające z ustawy o prawach konsumenta w tym m.in. prawo do odstąpienia od umowy zawartej na odległość (tzw. reklamacji, zwrotu pieniędzy)
8. Zakupione treści cyfrowe nie podlegają rękojmi (art. 558 §1 kodeksu cywilnego), lecz autor zobowiązuje się do niezwłocznego naprawienia ewentualnych błędów, z wyjątkiem tych, które powstały w wyniku zatajenia istotnych czynników technicznych, lub z winy kupującego.

9. W przypadku zamawiania treści cyfrowych, istnieje możliwość:
- a. podpisania umowy zlecenia lub umowy o dzieło
 - b. skorzystania z usług pośrednika [feelancehunt.com](#) w celu otrzymania faktury VAT (obowiązują dodatkowe koszty w postaci zaliczki na podatek dochodowy, 5% prowizji pośrednika oraz 23% podatku VAT)
 - c. otrzymania rachunku lub faktury na żądanie kupującego
10. Autor zastrzega sobie prawo do wydłużenia czasu dostarczenia zlecenia, w przypadku sytuacji niezależnych od niego w tym, lecz nie tylko: klęsk żywiołowych, stanu wojennego, konfliktu zbrojnego, braku prądu, dużej awarii sprzętu niezbędnego do wykonania zlecenia i innych
11. Płatność za zlecenie dokonywania jest w pełni z góry. W przypadku zleceń na dużą kwotę, autor zastrzega sobie prawo do podziału kwoty na zaliczkę przed rozpoczęciem zlecenia i pozostałość do zapłaty przed wysyłką.
12. W przypadku rezygnacji ze zlecenia w trakcie jego wykonywania, z powodów innych niż winy autora lub pkt. 10 tego dokumentu, autor zastrzega sobie prawo do braku zwrotu wpłaconych pieniędzy uzyskanych z pkt. 11
13. Wszelkie zmiany nieujęte w początkowym opisie zlecenia, a także niespowodowane winą autora, są odpłatne
14. Autor zastrzega sobie prawo do przechowywania kodu źródłowego treści cyfrowych przez okres co najmniej roku od daty zakończenia zlecenia
15. W kwestiach nieuregulowanych tym dokumentem, obowiązują przepisy polskiego kodeksu cywilnego oraz ustawy o prawie autorskim
16. Dokonując zakupu kupujący oświadcza, że zapoznał się z powyższymi warunkami użytkowania.

Zapoznałem/łam się z przedstawionymi warunkami użytkowania i oświadczam, że je zrozumiałem/łam oraz akceptuję je bez żadnych zastrzeżeń.