



**OGÓLNE WARUNKI UMÓW O
STWORZENIE I DOSTARCZENIE GIER
PERSONALIZOWANYCH
WINNING MOVES POLSKA Sp. z o.o.**

§1

Zakres obowiązywania OWU

1. Niniejsze Ogólne Warunki Umów (dalej „OWU”) o stworzenie i dostarczenie gier personalizowanych mają zastosowanie do wszystkich relacji handlowych pomiędzy Winning Moves Polska Sp. z o.o. (dalej „WMP”) a Klientem (dalej: „Klient”) w zakresie umów o stworzenie i dostarczenie gier personalizowanych i stanowią ich integralną część. WMP i Klient będą dalej określani indywidualnie lub łącznie jako „Strona” lub „Strony”.
2. Jeśli nie uzgodniono inaczej, OWU są wiążące w wersji obowiązującej w momencie zawarcia umowy lub w ostatniej przekazanej Klientowi wersji tekstowej, również dla przyszłych podobnych umów, bez konieczności każdorazowego odwoływania się do tych warunków przez WMP.
3. Niniejsze OWU obowiązują na zasadzie wyłączności. Spreczne lub uzupełniające ogólne warunki handlowe Klienta mają zastosowanie tylko wtedy i w takim zakresie, w jakim WMP wyraziła na nie wyraźną pisemną zgodę.

§2

Przedmiot umowy

1. Przedmiotem umowy jest stworzenie i dostarczenie przez WMP na rzecz Klienta tematycznej gry planszowej.
2. Umowa zostaje zawarta z chwilą akceptacji przez WMP prawidłowo wypełnionego i podpisanego formularza Zamówienia, przekazanego przedstawicielowi WMP lub przesłanego do WMP przesyłką pocztową na adres siedziby WMP lub adres e-mail.
3. Szczegółowe zasady składania zamówień przez Klienta na poszczególne produkty zostaną

**GENERAL TERMS & CONDITIONS OF
SALE CUSTOM GAMES
WINNING MOVES POLSKA Sp. z o.o.**

Clause 1

Scope

1. The present General Terms & Conditions (GTC) apply to all business relationships between Winning Moves Polska Sp. z o.o. (hereafter „WMP”) and the Client (hereafter „Client”) for the personalized game creation and delivery agreements and form an integral part of them. WMP and Client are hereinafter also referred to individually or collectively as „Party” or „Parties”.
2. If not otherwise agreed, these GTCs apply in the form valid at the time the Client placed the order or in the last version provides as part of the framework agreement, including for comparable future contracts, without the requirement that WMP refer to these conditions again in each individual case.
3. These GTCs apply exclusively. Conflicting or supplementary general terms and conditions of the Client shall only apply if and to the extent that WMP has expressly agreed to their validity in writing.

Clause 2

Subject of the Agreement

1. The subject of the agreement is creation and delivery to the Client by WMP of a personalized board game.
2. The agreement is concluded upon acceptance by WMP correctly completed Purchase Order form submitted to WMP representative by e-mail or sent to WMP by post to the address of WMP's registered office.
3. Detailed rules of placing orders by the Client for particular products shall be defined by the



określone w Zamówieniu, w którym Strony za każdym razem określają: 1) dane klienta, 2) informacje o nazwie zamawianego produktu, 3) liczbę zamawianych sztuk, 4) cenę netto za sztukę gry, 5) całkowitą kwotę zamówienia, 6) warunki dostawy, 7) warunki płatności. 4. Strony deklaruja, że uznają skany dokumentów Zamówienia za prawnie wiążące, które będą za każdym razem wysyłane pocztą elektroniczną. 5. Strony oświadczają, że warunkiem dostawy produktów jest akceptacja wszystkich materiałów graficznych przez WMP. WMP nie przystąpi do realizacji zamówienia, dopóki nie otrzyma wszystkich elementów graficznych, o których mowa w zdaniu poprzedzającym. § 3 Prawa własności intelektualnej 1. WMP oświadcza, że przysługują mu prawa własności intelektualnej do produktów, w tym prawa autorskie i prawa pokrewne, prawa własności przemysłowej, w tym w szczególności prawa ochronne do znaków towarowych oraz wzorów przemysłowych. W przypadku gry Monopoly lub Cluedo, WMP przysługują prawa, o których mowa wyżej, na podstawie licencji udzielonej przez Hasbro International Inc (dalej: „Licencjodawca”). 2. Klient oświadcza, że posiada tytuł prawny do wszelkich ilustracji, grafik, logotypów, symboli, znaków i wizerunków przekazanych WMP w celu ich użycia do produkcji gry. 3. Klient udziela WMP na okres obowiązywania umowy nieodpłatnej, niewyłącznej i nieprzenoszalnej licencji i upoważnia WMP do korzystania z materiałów, o których mowa w ust. 2, w celu oznaczenia nimi Gry zgodnie z szatą graficzną określoną w § 4 OWU, na następujących polach eksploatacji: produkcja i promocja gry oraz	Purchase Order, in which the Parties will specify each time: 1) client details, 2) information about the name of the ordered product, 3) the number of ordered pieces, 4) the net price per unit of the game, 5) the total order amount, 6) terms of delivery, 7) payment terms and conditions. 4. The Parties declare that they consider scans of Purchase Order documents to be legally binding, which will be sent each time by e-mail. 5. The Parties declare that the condition of delivery of the products is the acceptance of all graphic materials by WMP. WMP will not proceed with the execution of the order until all graphic elements referred to previous sentence have been received. Clause 3 Intellectual property rights 1. WMP declares that it holds intellectual property rights to the products, including copyright and related rights, industrial property rights, particularly trademark protection rights and industrial design rights. In the case of Monopoly or Cluedo game, WMP is entitled to the rights referred to above on the basis of a license granted by Hasbro International Inc (hereinafter: the "Licensor"). 2. The Client declares that it holds legal title to all illustrations, graphics, logos, symbols, trademarks, and images provided to WMP for use in the production of the game. 3. The Client grants WMP a free, non-exclusive, and non-transferable license for the duration of the agreement and authorizes WMP to use the materials referred to in section 2 to label the game in accordance with the graphic design specified in § 4 of the GTCS, in the following fields of exploitation: production and promotion of the game, as well as its distribution within the
---	---



wprowadzenie jej do obrotu na terenie Rzeczypospolitej Polskiej oraz poza jej granicami.

4. Klient zapewnia, że wykorzystanie przez WMP przekazanych materiałów w celu produkcji gry nie będzie stanowiło naruszenia przepisów prawa powszechnie obowiązującego, jak również nie będzie naruszać praw lub dóbr osobistych osób trzecich.

5. Klient na podstawie zawartej umowy nie otrzymuje prawa do korzystania ze znaku towarowego produktów ani jakichkolwiek praw własności intelektualnej do gry z wyjątkiem tych wprost wskazanych w treści OWU.

6. Klient wyraża nieograniczoną terytorialnie i czasowo zgodę na wykorzystanie przez WMP materiałów przygotowanych przez WMP w ramach umowy do celów promocyjnych WMP, w szczególności przez ich użycie w portfolio WMP.

§ 4

Szata graficzna Gry i harmonogram realizacji umowy

1. Klient zobowiązuje się dostarczyć WMP wszystkie elementy szaty graficznej niezbędne do zaprojektowania gry, w szczególności wskazane w § 3 ust. 2 OWU. Klient zobowiązany będzie do dostarczenia WMP plików graficznych służących do stworzenia szaty graficznej gry (tzw. assets) w formatach: zdjęcia - .jpeg, .jpg, .tiff, .raw; logotypy - .ai, .eps, .svg; grafiki wektorowe - .ai; ilustracje - .psd, natomiast przed przekazaniem gry do produkcji Klient dostarczy WMP ostateczne pliki w formacie .pdf w celu zatwierdzenia ich zawartości i wyglądu do uzyskania zgody na produkcję. Wszystkie pliki, o których mowa w zdaniu poprzedzającym, zostaną podpisane przez osobę uprawnioną do reprezentowania Klienta kwalifikowanym podpisem elektronicznym, podpisem zaufanym lub podpisem osobistym.

2. Klient dostarczy WMP wszystkie niezbędne pliki graficzne oraz treści do produkcji gry w terminie określonym w Zamówieniu. W przypadku niewykonania przez Klienta zobowiązania, o którym mowa w zdaniu poprzedzającym, WMP wezwie Klienta do wykonania obowiązku i wyznaczy mu dodatkowy

territory of the Republic of Poland and beyond its borders.

4. The Client ensures that the WMP's use of the provided materials for the purpose of producing the game will not constitute a violation of generally applicable laws, nor will it infringe on the rights or personal interests of third parties.

5. Under this Agreement, the Client does not receive the right to use the products' trademark or any intellectual property rights to the game, except for those explicitly specified in the content of this GTC.

6. The Client grants WMP unlimited territorial and time-based consent to use the materials prepared by WMP under the agreement for the WMP's promotional purposes, particularly by including them in the WMP's portfolio.

Clause 4

The layout of the game and the schedule for the implementation of the agreement

1. The Client undertakes to provide the WMP with all graphic design elements necessary for designing the game, particularly those specified in § 3 section 2 of the GTC. The Client shall deliver graphic files intended for creating the game's graphic design (so-called assets) in the following formats: photos - .jpeg, .jpg, .tiff, .raw; logos - .ai, .eps, .svg; vector graphics - .ai; illustrations - .psd. Before the game is handed over for production, the Client shall provide WMP with final files in .pdf format for content and appearance approval to obtain production authorization. All files mentioned in the previous sentence shall be signed by a person authorized to represent the Client with a qualified electronic signature, a trusted signature, or a personal signature.

2. The Client shall provide WMP with all necessary graphic files and content for the production of the game within the time limit specified in the Purchase Order. If the Client fails to fulfill this obligation, as mentioned in the previous sentence, WMP shall request the Client to fulfill the obligation and grant an additional one-month period



miesięczny termin na jego realizację. Po bezskutecznym upływie wyznaczonego dodatkowego terminu WMP może od umowy odstąpić.

3. Klient dokona wyboru podmiotów oraz treści i grafik (Klient może również personalizować karty, banknoty oraz elementy pudełka), które pojawią się w grze. Klient nie podejmie żadnych zobowiązań handlowych względem tych podmiotów bez uzyskania zgody WMP. Klient nie jest uprawniony do uzyskania jakiegokolwiek zapłaty od ww. podmiotów w zamian za umieszczenie w grze.

4. W terminie 5 (pięciu) dni roboczych od dnia dostarczenia WMP i zaakceptowania przez WMP wszystkich elementów graficznych niezbędnych do produkcji gry WMP przedstawi Klientowi szczegółowy harmonogram realizacji projektu gry.

5. Opracowanie finalnego projektu gry będzie realizowane w trzech etapach szczegółowo opisanych w harmonogramie, o którym mowa w ust.

4. W ramach każdego z etapów Klient będzie uprawniony do zgłoszenia WMP propozycji zmian lub poprawek do projektu. WMP dopuszcza następującą ilość tur zmian/poprawek w poszczególnych etapach realizacji projektu gry. W ramach każdej z „tur zmian/poprawek” Klient przedstawi WMP propozycje zmian/poprawek w jednej wiadomości e-mail zawierającej pliki w formacie PDF lub w innej, ustalonej mailowo formie):

1) projekt wstępny gry (concept stage) obejmujący projekt frontu pudełka w wersji 3D, projekt środka planszy, projekt najdroższego pola oraz projekt banknotu – WMP przedstawi do 3 projektów wstępnych Gry, do których Klient ma prawo do 3 (trzech) tur zmian/poprawek,

2) opracowanie gry (rollout stage) – do 3 (trzy) tur zmian/poprawek,

3) finalizowanie gry (final stage) – 1 (jedna) tura zmian/poprawek.

6. Limity tur poprawek określone ust. 5 pkt 1-3 nie dotyczą błędów powstałych z winy WMP np. literówki, niepoprawne nazwy, zamieszczenie nieprawidłowego obiektu na planszy gry itp. W

for its completion. If the additional period expires without result, WMP may withdraw from the agreement.

3. The Client shall select the entities, content, and graphics (the Client may also customize cards, banknotes, and box elements) that will appear in the Game. The Client shall not enter into any commercial commitments with these entities without the WMP's consent. The Client is not entitled to receive any payment from the aforementioned entities in exchange for their inclusion in the game.

4. Within 5 (five) business days from the date of delivering and having the WMP's accept all graphic elements necessary for the production of the game, WMP shall present the Client with a detailed schedule for the game project implementation.

5. The development of the final Game project will be carried out in three stages, detailed in the schedule referred to in section 4. During each stage, the Client shall be entitled to submit proposals for changes or corrections to the project to WMP. WMP agrees on the following number of rounds of changes/corrections in each stage of the game project implementation. Within each "round of changes/corrections," the Client shall present WMP with proposed changes/corrections in a single email containing files in PDF format or another format agreed upon via email:

- 1) the preliminary game design (concept stage) includes the 3D version of the box front design, the board's center design, the most expensive field design, and the banknote design — WMP shall present up to 3 preliminary game designs, to which the client has the right to 3 (three) rounds of changes/corrections,
- 2) game development (rollout stage) — up to 3 (three) rounds of changes/corrections,
- 3) game finalization (final stage) — 1 (one) round of changes/corrections.

6. The limits on rounds of corrections specified in section 5 points 1-3 do not apply to errors caused by WMP, such as typos, incorrect names, or placing the wrong object on the game board, etc. In the case of a Monopoly



przypadku gry Monopoly lub Cluedo, WMP zastrzega sobie prawo do odmowy dokonania poprawki, jeżeli zaproponowana zmiana pozostawać będzie w sprzeczności w licencją udzieloną przez Hasbro.

7. W przypadku, gdy Klient otrzyma od WMP pliki w formacie edycyjnym (tzw. pliki otwarte), wówczas:

1) Klient wykorzysta te pliki wyłącznie w celu opracowania projektu wstępnego gry (concept stage),

2) Klient nie udostępni podmiotom trzecim otrzymanych plików oraz stworzonych przez siebie wizualizacji roboczych do projektu gry,

3) WMP będzie uprawniony do wykorzystania wizualizacji roboczych stworzonych przez Klienta wyłącznie do produkcji gry.

8. WMP zaadaptuje dostarczony przez Klienta projekt wstępny gry do obowiązujących go standardów produkcyjnych i licencyjnych. WMP zastrzega, że dostarczone pliki otwarte muszą pozostawać w zgodzie z ogólną szatą graficzną produktów. WMP może dokonać niezbędnych zmian w projekcie wynikających z przepisów prawa regulujących bezpieczeństwo zabawek, w szczególności Dyrektywy Parlamentu Europejskiego i Rady 2009/48/WE z dnia 18 czerwca 2009 r. w sprawie bezpieczeństwa zabawek.

§5

Wynagrodzenie

1. Za wykonanie przedmiotu umowy Klient zapłaci WMP wynagrodzenie w wysokości i terminie określonych w Zamówieniu.
2. Jeżeli Strony nie postanowią inaczej, wynagrodzenie będzie płatne w terminie 30 dni od dnia doręczenia Klientowi prawidłowo wystawionej faktury.
3. Na fakturze zostanie dodany podatek VAT zgodnie z przepisami.
4. Za dzień zapłaty przyjmuje się dzień uznania rachunku bankowego WMP.

§ 6

Odpowiedzialność za wady

or Cluedo Game, WMP reserves the right to refuse a correction if the proposed change conflicts with the license granted by Hasbro.

7. If the Client receives editable files from the WMP (so-called open files), then:

1) the Client shall use these files exclusively for the purpose of developing the preliminary game design (concept stage),

2) the Client shall not share the received files or the draft visualizations created by the Client with third parties,

3) WMP shall be entitled to use the draft visualizations created by the Client solely for the production of the game.

8. WMP shall adapt the preliminary game design provided by the Client to meet the applicable production and licensing standards. WMP stipulates that the delivered open files must align with the overall graphic style of the products. WMP may make necessary changes to the design resulting from legal regulations governing toy safety, particularly Directive 2009/48/EC of the European Parliament and of the Council of 18 June 2009 on the safety of toys.

Clause 5

Fee

1. For the performance of the subject matter of the agreement the Client shall pay WMP remuneration in the amount and within the time limit specified in the Purchase Order.
2. Unless the Parties agree otherwise, the remuneration shall be payable within 30 days of the date of delivery of a correctly issued invoice to the Client.
3. VAT shall be added to the invoice according to VAT law.
4. The payment date shall be the date of crediting the bank account of WMP.

Clause 6

Liability



1. Klient zobowiązany jest sprawdzić wyprodukowane egzemplarze Gry i zgłosić WMP w terminie 7 (siedmiu) dni od dnia dostawy wszystkich ujawnionych wad fizycznych poszczególnych egzemplarzy gry lub braków ilościowych produktów.

2. W przypadku, gdy którykolwiek z wyprodukowanych egzemplarzy gry okaże się wadliwy, WMP zobowiązuje się, pod warunkiem posiadania wyprodukowanych egzemplarzy gry w magazynie, do wymiany egzemplarzy na wolne od wad i dostarczenia ich Klientowi w terminie 10 (dziesięciu) dni od dnia, w którym WMP otrzymał informację o wadach. Jeżeli WMP nie będzie posiadał w magazynie wystarczającej ilości egzemplarzy gry wolnych od wad, wówczas WMP zwróci Klientowi uiszczone wynagrodzenie w wysokości iloczynu odpowiadającej liczbie wadliwych egzemplarzy gry oraz ceny jednostkowej gry określonej w Zamówieniu. Na żądanie, koszt i ryzyko WMP, Klient zwróci wyprodukowane egzemplarze gry, które mają zostać wymienione lub za które WMP wypłaca zwrot wynagrodzenia.

§ 7

Promocja Gry

1. Strony umowy są uprawnione do prowadzenia działań marketingowych, w tym wydarzeń promocyjnych, kampanii digitalowych i tradycyjnych, związanych z promocją gry, z zastrzeżeniem, że Klient będzie zobowiązany do uzyskania zgody WMP na wykorzystanie wszystkich materiałów promocyjnych. Materiały graficzne przygotowane na potrzeby promocji powinny zostać przesłane drogą mailową do WMP. WMP zobowiązuje się do akceptacji lub przedstawienia uwag w terminie 10 dni roboczych od dnia dostarczenia materiałów graficznych.

2. W przypadku gry Monopoly, W ramach działań marketingowych związanych z promocją gry Klient może wykorzystać:

1) logo „MONOPOLY Edycja” (wymagana belka z nazwą edycji: logotyp MONOPOLY powinien zawsze występować z logotypem Klienta, w przypadku grafik logotypy muszą być obok siebie), logo WMP,

1. The Client is obligated to inspect the produced copies of the game and report to WMP any discovered physical defects in individual copies of the game or shortages in the quantity of products within 7 (seven) days from the date of delivery.

2. If any of the produced copies of the game turn out to be defective, WMP undertakes, provided that defect-free copies of the Game are available in stock, to replace the defective copies with defect-free ones and deliver them to the Client within 10 (ten) days from the date WMP receives the defect notification. If WMP does not have a sufficient number of defect-free copies of the game in stock, WMP shall refund the Client an amount calculated as the product of the number of defective copies and the unit price of the game specified in the Purchase Order. Upon request, at the WMP's cost and risk, the Client shall return the produced copies of the game that are to be replaced or for which WMP issues a refund.

Clause 7

Game promotion

1. Both Parties to the agreement are entitled to carry out marketing activities, including promotional events, digital campaigns, and traditional campaigns related to promoting the Game, provided that the Client is required to obtain the WMP's consent for the use of all promotional materials. Graphic materials prepared for promotional purposes should be sent to WMP via email. WMP undertakes to either approve or provide feedback within 10 business days from the date of receiving the graphic materials.

2. In the case of a Monopoly game, as part of the marketing activities related to promoting the Game, the Client may use:

1) the “MONOPOLY Edition” logo (the edition title bar is required: the MONOPOLY logo must always appear alongside the Client's logo, and



2) logo WMP oraz Licensed by: Hasbro, 3) wizerunek maskotki gry (Pan MONOPOLY w wersji graficznej i aktorskiej), 4) wizualizacje pudełka, planszy i komponentów gry. 3. W przypadku gry Monopoly, na wszystkich materiałach promocyjnych Klient zobowiązuje się umieścić zapis o następującej treści: „The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro, Inc. for its property trading game and game equipment. © 1935, 2025 Hasbro.”.	for graphics, the logos must be placed side by side), as well as the WMP's logo, 2) the Winning Moves logo and „Licensed by: Hasbro” mark, 3) the Game's mascot image (Mr. MONOPOLY in both graphic and live-action versions), 4) visualizations of the box, board, and game components. 3. In the case of a Monopoly game, the Client agrees to include the following statement on all promotional materials: „The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro, Inc. for its property trading game and game equipment. © 1935, 2025 Hasbro.”.
§ 8 Dystrybucja Gry 1. Strony są upoważnione do bezpośredniej sprzedaży wyprodukowanych egzemplarzy gry poprzez własne kanały sprzedaży detalicznej. W przypadku wyrażenia woli dokonania zmiany sposobu sprzedaży przez Klienta będzie on zobowiązany uzyskać pisemną zgodę WMP. 2. Strony są upoważnione do przekazania wyprodukowanych egzemplarzy gry swoim pracownikom, klientom oraz innym osobom. 3. WMP będzie uprawniony do sprzedaży gry w szczególności do takich kanałów sprzedaży jak sieci handlowe, dystrybutorzy zabawek, dystrybutorzy książek, sklepy detaliczne, sklepy internetowe. 4. Klient może wykorzystać zakupione egzemplarze produktów do następujących działań: 1) przekazanie/sprzedaż egzemplarzy pracownikom, 2) przekazanie/sprzedaż egzemplarzy kontrahentom, 3) przekazanie/sprzedaż egzemplarzy klientom,	Clause 8 Distribution of the Game 1. Both Parties are authorized to directly sell the produced copies of the Game through their own retail sales channels. If the Client wishes to change the method of sale, they will be required to obtain the Contractor's written consent. 2. Both Parties are authorized to distribute the produced copies of the Game to their employees, clients, and other individuals. 3. The Contractor shall be entitled to sell the Game particularly through sales channels such as retail chains, toy distributors, book distributors, retail stores, and online stores. 4. The Client may use the copies of the game it purchased for the following marketing activities: 1) giving/selling the copies of the product to its employees, 2) giving/selling the copies of the product to its contracting partners, 3) giving/selling the copies of the product to its clients,



4) przekazanie/sprzedaż egzemplarzy potencjalnym klientom w celu rozwinięcia wiedzy na temat produktów lub usług, jakie oferuje Klient, 5) sprzedaż egzemplarzy za pośrednictwem kanałów sprzedaży detalicznej, stanowiących własność Klienta, 6) umieszczenie wizerunku produktu lub pola na planszy gry należącego do Klienta w materiałach marketingowych. 7) prezentowanie wizerunku produktu w siedzibie lub oddziałach Klienta, 8) kampania w mediach tradycyjnych lub Internecie mająca na celu ogłoszenie udziału Klienta w danej edycji (w przypadku kampanii, o których mowa powyżej sposób przekazu oraz treści kreatywne każdego działania marketingowego muszą zostać przedłożone do akceptacji WMP zanim zostaną zrealizowane przez Klienta. Żadne działania marketingowe nie zostaną zaakceptowane do realizacji przed oficjalnym wprowadzeniem produktu na rynek. 5. Niedopuszczalne wykorzystanie egzemplarzy gry obejmuje wykorzystanie go w promocjach, których podstawowym celem jest zakup towarów lub usług premiowany nagrodą w postaci darmowego produktu lub oferowanie produktu w obniżonej cenie. Przykłady takiego działania to np. wszelkiego rodzaju programy lojalnościowe czy bezpośrednie wsparcie sprzedaży produktu. Wykorzystanie produktu w celu zachęcenia do zakupu może, w pewnych sytuacjach, zostać zaakceptowane przez WMP. Informacje na temat charakteru takich działań należy przedłożyć WMP w formie pisemnej. Za realizację wyżej wymienionych działań może zostać naliczona opłata promocyjna. § 9 Postanowienia końcowe	4) giving/selling the copies of the product to potential clients to raise awareness of the Client's products or services, 5) selling the copies of the product through the Client's retail channels owned by it, 6) placing an image of the product or Client's square of the product in marketing materials, 7) displaying the image of the product in the Client's office or branches, 8) a campaign in traditional and electronic media to announce the Client's participation in the edition. For campaigns referred to above, the method and creative content of every promotional activity must be submitted to WMP for approval before the Client proceeds with it. No marketing activity will be approved before the official launch of the product. 5. Non-acceptable use of the copies of the products includes incentive promotions where a copy of the product is given to clients, free of charge or at a discount price, once they purchase certain products or services. The examples of such activities include all sorts of loyalty programmes or direct sale promotion. The use of the product to incentivise purchase may, in certain situations, be approved by WMP. Information on the nature of such incentives must be submitted to WMP in writing. An additional fee may be charged for undertaking the activities mentioned above. Clause 9
---	--



1. W sprawach nieuregulowanych odmiennie w OWU zastosowanie mają właściwe przepisy ustawy – Kodeks cywilny. 2. WMP może przenieść swoje prawa na spółki zależne lub osoby trzecie. Klient nie może przenieść swoich prawa na osoby trzecie. 3. OWU sporządzone zostały w dwóch wersjach językowych – w wersji w języku polskim i w języku angielskim. W przypadku rozbieżności pomiędzy tymi wersjami, rozstrzygające znaczenie ma treść umowy w języku polskim.	Final Provisions 1. The relevant provisions of the Civil Code shall apply in matters not regulated otherwise by this GTC. The assignment of claims by the Client is excluded. 2. WMP may assign its rights to any of its group companies or third parties. The Client may not transfer their rights to third parties. 3. The GTC has been drawn up in two language versions, in Polish and in English. In the event of any discrepancies between these versions, the GTC in Polish shall prevail.
--	---