

Uchwała nr 3

Nadzwyczajnego Zgromadzenia Wspólników

**spółki pod firmą: REDDEERGAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z
siedzibą w Szczecinie**

***w sprawie przyjęcia regulaminu określającego zasady udziału w Zgromadzeniu
Wspólników Spółki przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej***

Nadzwyczajne Zgromadzenie Wspólników spółki pod firmą: REDDEERGAMES spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Szczecinie na podstawie art. 234(1) §3 Kodeksu Spółek handlowych postanawia przyjąć regulamin określający zasady udziału w Zgromadzeniu Wspólników Spółki przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej, o następującej treści: -----

„Regulamin określający zasady udziału w Zgromadzeniu Wspólników spółki REDDEERGAMES Sp. z o.o. przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej -

A. Część Ogólna -----

1. Kodeks spółek handlowych w art. 234¹ przewiduje możliwość udziału Wspólnika w Zgromadzeniu Wspólników przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej, a umowa spółki REDDEERGAMES sp. z o.o. (dalej także: „Spółka”) nie reguluje tej sprawy odmiennie.

2. Odbycie Zgromadzenia Wspólników Spółki przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej jest możliwe przy zapewnieniu przez Spółkę: -----

a) dwustronnej komunikacji w czasie rzeczywistym wszystkich osób uczestniczących w Zgromadzeniu Wspólników, w ramach której mogą one wypowiadać się w toku obrad Zgromadzenia Wspólników, przebywając w innym miejscu niż miejsce obrad Zgromadzenia Wspólników; -----

b) wykonywania osobiście przez Wspólnika lub jego pełnomocnika prawa głosu w toku Zgromadzenia Wspólników;

c) -----
zawarcia w zawiadomieniu o zwołaniu Zgromadzenia Wspólników informacji o możliwości udziału w Zgromadzeniu Wspólników przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej lub przekazania informacji o możliwości udziału w Zgromadzeniu Wspólników przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej przez zwołującego Zgromadzenie Wspólników w terminie, o którym mowa w pkt d), w formie przewidzianej dla zwołania Zgromadzenia Wspólników; -----

d) udostępnienia na stronie internetowej Spółki obowiązującego „Regulaminu określającego zasady udziału w Zgromadzeniu Wspólników Spółki przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej” (dalej: „Regulamin”) co najmniej na 7 dni przed terminem, na który zwołano Zgromadzenie Wspólników i powiadomienie Wspólników o tym fakcie w formie przewidzianej dla zwołania Zgromadzenia Wspólników;

e) obecności w miejscu obrad Zgromadzenia Wspólników co najmniej protokolanta Zgromadzenia Wspólników oraz Prezesa Zarządu albo osoby upoważnionej przez Zarząd do otwarcia Zgromadzenia Wspólników.-----

3. Udział w Zgromadzeniu Wspólników, o którym mowa w pkt 2, następuje za pośrednictwem dedykowanej platformy informatycznej, oprogramowania, systemu lub urządzeń teleinformatycznych umożliwiających nadawanie i odbiór obrazu i fonii (telefon, telekonferencja, audiokonferencja, wideokonferencja, komunikatory internetowe, komunikatora tekstowego).

4. Wspólnicy i ich pełnomocnicy, korzystający z możliwości udziału w Zgromadzeniu Wspólników przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej przyjmują do wiadomości, że ta forma udziału w Zgromadzeniu Wspólników jest obciążona ryzykami niezależnymi od Spółki i przyjmują do wiadomości ich występowanie, a w szczególności istnienie ryzyk wynikających z niemożności odbioru transmisji, komunikowania się lub wykonywania prawa głosu podczas Zgromadzenia Wspólników wskutek awarii lub zakłóceń na łączach.

5. Wspólnik lub jego pełnomocnik chcąc zgłosić zamiar uczestnictwa w obradach Zgromadzenia Wspólników przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej jest zobowiązany do powiadomienia o tym Spółki wyłącznie na następujący adres poczty elektronicznej: legal@reddeergames.com.-----

6. W celu uczestnictwa w Zgromadzeniu Wspólników przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej Wspólnik lub jego pełnomocnik powinien zgłosić Spółce zamiar udziału w Zgromadzeniu Wspólników w formie, o której mowa w Części A pkt 5, zgodnie z wymogami określonymi w niniejszym Regulaminie oraz spełnić określone w Części B wymagania techniczne.

7. Najpóźniej na 3 dni przed terminem, na który zostało zwołane Zgromadzenie Wspólników Wspólnik lub jego pełnomocnik powinien przesłać Spółce na adres mailowy legal@reddeergames.com wypełnione i podpisane przez siebie oświadczenie, zeskanowane do formatu PDF lub w formie zdjęcia, o zamiarze uczestnictwa w Zgromadzeniu Wspólników

przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej, sporządzone zgodnie ze wzorem określonym w Załączniku nr 1 do niniejszego Regulaminu (dalej: „Oświadczenie”). W przypadku wykonywania prawa głosu przez pełnomocnika, dokument pełnomocnictwa wraz z dokumentami pozwalającymi potwierdzić tożsamość pełnomocnika.

8. Najpóźniej w dniu poprzedzającym dzień odbycia Zgromadzenia Wspólników, Spółka przesyła Wspólnikowi lub jego pełnomocnikowi na podany przez Wspólnika lub jego pełnomocnika w Oświadczeniu adres e-mail instrukcję dotyczącą sposobu zarejestrowania się lub połączenia do platformy informatycznej lub innego oprogramowania umożliwiającego udział w Walnym Zgromadzeniu przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej. —

9. Podejmowanie uchwał przez Zgromadzenie Wspólników przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej, o których mowa w pkt 3 powyżej, odbywa się w ten sposób, że projekt uchwały sporządzony na piśmie jest odczytywany przez Przewodniczącego Zgromadzenia Wspólników za pośrednictwem środków komunikacji elektronicznej, kolejno lub jednocześnie wszystkim uczestnikom Zgromadzenia Wspólników. Każda osoba uprawniona do oddania głosu na Zgromadzeniu Wspólników, po przeczytaniu jej projektu uchwały składa Przewodniczącemu Zgromadzenia Wspólników oświadczenie, czy głosuje „za” powzięciem odczytanej uchwały, czy „przeciw” czy „wstrzymuje się od głosowania”. Następnie Przewodniczący Zgromadzenia Wspólników zlicza głosy i ogłasza wynik.

10. Spółka niezwłocznie potwierdzi otrzymanie głosu oddanego przez Wspólnika lub jego pełnomocnika przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej poprzez przesłanie Wspólnikowi lub jego pełnomocnikowi potwierdzenia otrzymania głosu w formie elektronicznej komunikacji (np.: komunikatorów tekstowych, komunikatorów zapewniających odbiór audiowizualny, wiadomości e-mail, wiadomości sms lub innych).-----

11. Brak udziału w Zgromadzeniu Wspólników przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej Wspólnika lub jego pełnomocnika, który zgłosił Spółce chęć udziału w Zgromadzeniu Wspólników w tej formie, nie stanowi przeszkody do kontynuowania obrad Zgromadzenia Wspólników, o ile zostały spełnione warunki wynikające z postanowień obowiązujących przepisów prawa i Umowy Spółki dla odbycia Zgromadzenia Wspólników.—

12. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają powszechnie obowiązujące przepisy prawa.....

B. Wymagania techniczne-----

W celu uczestniczenia w Zgromadzeniu Wspólników przy wykorzystaniu środków komunikacji elektronicznej Wspólnik lub jego pełnomocnik musi dysponować komputerem z

możliwością odtwarzania dźwięku i odbioru obrazu oraz łączem internetowym.”