



Specyfikacja techniczna

Warszawa 2010

Aktualna wersja specyfikacji dostępna jest pod adresem
http://www.afilo.pl/download/specyfikacja_techiczna_afilo_2.pdf

Spis treści:

1. Zasady ogólne	3
2. Zasady tworzenia kreacji reklamowych.....	3
3. Formy statyczne	6
3.1. Banner	6
3.2. Billboard	6
3.3. DoubleBillboard	6
3.4. Skyscraper	7
3.5. Rectangle	7
3.6. Pop up/Pop under	7
3.7. Button	8
3.8. Halfpage	8
4. Reklamy rozwijane.....	9
4.1. ExpandBanner.....	9
4.2. ExpandBillboard	9
4.3. ExpandSkyscraper	10
4.4. ExpandCorner	11
5. Reklamy emitowane na warstwie	12
5.1. Brandmark.....	12
5.2. Toplayer	13
5.3. Corner	13
6. Inne.....	14
6.1. Scroller	14
6.2. Box tekstowy	14
6.3. Link reklamowy	14
7. Mailingi	15
8. VideoAd	15

1. Zasady ogólne

Wszystkie reklamy przeznaczone do emisji przez sieć afiliacyjną Afilo powinny spełniać określone warunki. Są one przedstawione w założeniach ergonomicznych dla reklam oraz w warunkach specyfikacji technicznej dla reklam publikowanych przez Afilo.

Afilo może zweryfikować reklamę pod kątem jej zgodności z wyżej wymienionymi specyfikacjami i nie dopuścić do jej emisji bądź przerwać jej emisję w przypadku niespełnienia powyższych warunków.

Wydawcy decydują o funkcjonalności swoich stron a w ich projektowaniu biorą pod uwagę to, jak są one postrzegane przez użytkowników (user experience) i rezerwują sobie prawo do odmowy emisji bądź zaprzestania emisji dowolnej z reklam, jeśli uznają ją za dokuczliwą lub szkodliwą dla użytkowników portalu.

2. Zasady tworzenia kreacji reklamowych

Poniższe zasady dotyczą wszystkich form reklamowych dostępnych w Afilo. Oprócz tego konieczne jest przestrzeganie zasad szczegółowych, specyficznych dla poszczególnych form reklamy, które zebrane są w dalszej części specyfikacji w punktach dotyczących tych form reklamy.

Ogólne

- Zabronione jest tworzenie reklam automatycznie przekierowujących do serwisu Reklamodawcy bądź pobierających w trakcie emisji dodatkowe elementy / treści lub odwołujących się do zewnętrznych plików (np.: streaming w kreacjach swf). Przekierowanie bądź pobranie dodatkowych elementów / treści może odbyć się wyłącznie po kliknięciu przez użytkownika w reklamę.
- Reklama, czy to w całości czy tylko jej elementy, nie powinna być pobierana z zewnętrznego źródła ale z serwerów Afilo.
- Adres docelowy (tzw. *click URL*) może zawierać maksymalnie do 255 znaków.
- Dźwięk w reklamach typu in-page (banner, billboard, skyscraper, halfpage) oraz scroller, brandmark i w stałych elementach sponsorskich nie może być odtwarzany automatycznie. Dopuszczalne jest odtwarzanie dźwięku jedynie po kliknięciu w reklamę. Jeśli reklama posiada dźwięk musi zawierać czytelne oznaczenie włączenia i wyłączenia dźwięku.
- Materiały reklamowe (pliki) powinny być nazywane wg. następującego schematu: reklamodawca/nazwa-kampanii_typ-bannera_rozmiar.rozszerzenie, np.: nokia3310_sky_160x600.swf lub typ-bannera_rozmiar.rozszerzenie, np.: billboard_750x100.gif.
- Zabronione jest używanie skryptów śledzących interakcję użytkownika.
- Reklama nie może zmieniać lub odczytywać *cookie*.
- Reklama nie może powodować występowania błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania.
- Reklama nie może zakłócać działania strony, na której jest wyświetlana.
- Nazwy plików nie mogą zawierać spacji, ani polskich liter.

Typu Obrazek

- Dopuszczalne formaty plików to gif, jpg lub png.
- Alt tekst nie może być dłuższy niż 30 znaków.

Typu HTML

- Kod HTML nie powinien przekraczać **3 kB**.
- Reklama powinna zawierać maksymalnie 2 pliki graficzne (obrazki).
- Formularze powinny korzystać z metody GET.
- Kod serwujący HTML po dostarczeniu przez Klienta ze względu na swoją różnorodność każdorazowo musi być przetestowany i zaakceptowany przez Afilo.
- Kod serwujący nie może zawierać znaczników typu:

```
<html><head></head><body></body></html>.
```

Typu SWF

- Do emisji przyjmowane są wyłącznie reklamy zapisane w wersji Adobe Flash 9.0 lub wcześniejszej.
- Jeżeli banner nie jest na przezroczystym tle, tło powinno być zawarte w postaci jednokolorowego prostokąta na najniższej warstwie.
- Wraz z kompletem materiałów reklamowych musi być dostarczony adres docelowy (*click URL*), na jaki reklama ma kierować po kliknięciu.
- Adres docelowy (*click URL*) **nie może** być zapisany w reklamie (w pliku flash) - powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer.
- Animacja powinna mieć maksymalną częstotliwość **25 fps** (ramek na sekundę - frames per second). Rekomendowana wartość to **18 fps**.
- Reklama niezależnie od rodzaju nie może obciążać procesora w stopniu istotnie utrudniającym pracę na komputerze z innymi aplikacjami. Do określenia stopnia obciążenia procesora służy komputer standardowy w następującej konfiguracji: jednordzeniowy procesor taktowany zegarem o częstotliwości 2GHz z zainstalowanym Flash Player 8.
- Reklamy stale obecne na stronie (np. billboardy, bannery, skyscrapery – standardowe, rozwijane, scrollowane) mogą obciążać komputer standardowy, najwyżej w 30%.
- Zalecamy, aby reklamy flashowe dostarczane były z plikami źródłowymi (fla) wraz z czcionkami. Umożliwi to Afilo sprawdzanie parametrów technicznych i poprawności wykonania reklamy oraz wprowadzenie niezbędnych poprawek.
- Plik swf nie może być zabezpieczony przed debugowaniem.
- Reklama musi mieć warstwę z przyciskiem (button), na którym zdefiniowana jest akcja:


```
on (release) { getURL(_root.click, "_blank"); }
```

Typu DHTML/JavaScript

- Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie).
- Zabronione jest używanie skryptów śledzących interakcję użytkownika.
- Kod JavaScript nie powinien przekraczać **3 kB**.
- Reklama powinna zawierać maksymalnie 2 pliki graficzne (obrazki).
- Formularze muszą korzystać z metody GET.

- Kod serwujący – JavaScript ze względu na swoją różnorodność każdorazowo musi być przetestowany i zaakceptowany przez Afilo.
- Kod nie może jawnie wykorzystywać zdarzeń globalnych, np. `window.onload`. Zamiast tego można skorzystać z funkcji `afilo(„onPageLoad”, „kod do wykonania”)`
- Kod serwujący nie może zawierać znaczników:
`<html><head></head><body></body></html>`.

3. Formy statyczne

3.1. Banner

Banner - graficzna reklama umieszczana zwykle na górze strony, o rozmiarze **468x60** pikseli oraz wadze do **15 kB** w pliku o formatach: jpeg, gif, gif animowany, swf Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0) HTML i Rich Media.

W przypadku kreacji wykonanych w technologii Flash, reklama musi mieć na najwyższej warstwie przezroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {  
  
    getURL(_root.click, "_blank");  
  
}
```

3.2. Billboard

Billboard - graficzna reklama umieszczana zwykle na górze strony, o rozmiarze **750x100** pikseli oraz wadze do **40 kB** w pliku o formatach: jpeg, gif, gif animowany, swf Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0) HTML i Rich Media.

W przypadku kreacji wykonanych w technologii Flash, reklama musi mieć na najwyższej warstwie przezroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {  
  
    getURL(_root.click, "_blank");  
  
}
```

3.3. DoubleBillboard

DoubleBillboard - graficzna reklama umieszczana zwykle na górze strony, o rozmiarze **750x200** pikseli oraz wadze do **50 kB** w pliku o formatach: jpeg, gif, gif animowany, swf Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0) HTML i Rich Media.

W przypadku kreacji wykonanych w technologii Flash, reklama musi mieć na najwyższej warstwie przezroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {  
  
    getURL(_root.click, "_blank");  
  
}
```

3.4. Skyscraper

Skyscraper- graficzna reklama umieszczana zwykle z prawej lub lewej strony serwisu, o rozmiarze **120x600** lub **160x600** pikseli oraz wadze do **30 kB** w pliku o formatach: jpeg, gif, gif animowany, swf Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0) HTML i Rich Media.

W przypadku kreacji wykonanych w technologii Flash, reklama musi mieć na najwyższej warstwie przeźroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {
    getURL(_root.click, "_blank");
}
```

3.5. Rectangle

Rectangle (inna nazwa Box śródekstowy) - graficzna reklama, o rozmiarze **300x250**, **336x280** lub **250x250** pikseli oraz wadze do **30 kB** w pliku o formatach: jpeg, gif, gif animowany, swf Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0) HTML i Rich Media.

W przypadku kreacji wykonanych w technologii Flash, reklama musi mieć na najwyższej warstwie przeźroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {
    getURL(_root.click, "_blank");
}
```

3.6. Pop up/Pop under

Pop up/Pop under - graficzna reklama otwierana w nowym oknie przeglądarki.

W przypadku Pop up okno z kreacją wyświetlane jest nad głównym oknem przeglądarki, natomiast w przypadku reklamy Pop under, okno z kreacją wyświetlane jest pod głównym oknem przeglądarki. Są to reklamy o rozmiarze **300x250**, **250x250**, **336x280** lub **750x550** (tylko w przypadku Pop under) pikseli oraz wadze do **30 kB** w pliku o formatach: jpeg, gif, gif animowany, swf Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0) HTML i Rich Media.

Uwaga! W związku z dużą inwazyjnością, Afilo nie rekomenduje tej formy reklamowej.

W przypadku kreacji wykonanych w technologii Flash, reklama musi mieć na najwyższej warstwie przeźroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {
    getURL(_root.click, "_blank");
}
```

3.7. Button

Button - graficzna reklama, emitowana w różnych miejscach serwisów reklamowych. Rozmiar kreacji jest dostosowany do konkretnego serwisu. Najczęściej spotykane rozmiary to **125x125**, **120x60**, **120x90** o wadze do **15 kB** w pliku o formatach: jpeg, gif, gif animowany, swf Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0) HTML i Rich Media.

W przypadku kreacji wykonanych w technologii Flash, reklama musi mieć na najwyższej warstwie przeźroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {  
  
    getURL(_root.click, "_blank");  
  
}
```

3.8. Halfpage

Halfpage - graficzna reklama o rozmiarze **300x600** pikseli i wadze do **50 kB** w pliku o formatach: jpeg, gif, gif animowany, swf Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0) HTML i Rich Media.

W przypadku kreacji wykonanych w technologii Flash, reklama musi mieć na najwyższej warstwie przeźroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {  
  
    getURL(_root.click, "_blank");  
  
}
```

4. Reklamy rozwijane

Wszystkie kreacje rozwijane są formami bardzo inwazyjnymi i generującymi dużo przypadkowych kliknięć. W związku z tym nie są rekomendowane przez Afilo.

Afilo emituje tego typu reklamy tylko na specjalne życzenie Klienta.

4.1. ExpandBanner

ExpandBanner - interaktywny banner, który rozwija się do większego rozmiaru po najechaniu na niego kursorem myszy. Maksymalny rozmiar po rozwinięciu to **468x240** pikseli, a waga do **25kB**. Materiały tylko w formacie swf Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0).

ExpandBanner wykonany w technologii Flash powinien składać się z jednego pliku swf.

Za rozwinięcie reklamy odpowiada akcja:

```
on (rollOver) {
    getURL(_root.doexpand, "_self");
}
```

Za zwinięcie reklamy odpowiada akcja:

```
on (rollOut) {
    getURL(_root.dolittle, "_self");
}
```

Reklama musi mieć na najwyższej warstwie przezroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {
    getURL(_root.click, "_blank");
}
```

4.2. ExpandBillboard

ExpandBillboard - interaktywny billboard, który rozwija się do większego rozmiaru po najechaniu na niego kursorem myszy. Maksymalny rozmiar po rozwinięciu to **750x300** pikseli, a waga do **50kB**. Materiały tylko w formacie Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0).

ExpandBillboard wykonany w technologii flash powinien składać się z jednego pliku swf.

Za rozwinięcie reklamy odpowiada akcja:

```
on (rollOver) {
    getURL(_root.doexpand, "_self");
}
```

Za zwiniecie reklamy odpowiada akcja:

```
on (rollOut) {
    getURL(_root.dolittle, "_self");
}
```

Reklama musi mieć na najwyższej warstwie przezroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {
    getURL(_root.click, "_blank");
}
```

4.3. ExpandSkyscraper

ExpandSkyscraper – interaktywny skyscraper, który rozwija się do większego rozmiaru po najechniu na niego kursorem myszy. Maksymalny rozmiar po rozwinięciu to **240x600** pikseli (w przypadku Skyscraper 120x600) lub **320x600** (w przypadku Skyscraper 160x600), waga do **50kB**. Materiały tylko w formacie swf Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0).

Uwaga! W przypadku ExpandSkyscraper ważne jest przygotowanie form rozwijanych w obie strony (rozwijany w lewo, rozwijany w prawo).

ExpandBillboard wykonany w technologii flash powinien składać się z jednego pliku swf.

Za rozwinięcie reklamy odpowiada akcja:

```
on (rollOver) {
    getURL(_root.doexpand, "_self");
}
```

Za zwiniecie reklamy odpowiada akcja:

```
on (rollOut) {
    getURL(_root.dolittle, "_self");
}
```

Reklama musi mieć na najwyższej warstwie przezroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {
    getURL(_root.click, "_blank");
}
```

4.4. ExpandCorner

ExpandCorner – interaktywny box osadzony na warstwie i wypozycjonowany do prawego górnego rogu przeglądarki. Kreacja podąża za użytkownikiem podczas scrollowania strony internetowej. W momencie najechania myszką, kreacja rozwija się do większego rozmiaru. Podstawowy rozmiar formy to **150x150** (w momencie zwinięcia), po rozwinięciu kreacja osiąga rozmiary maksymalnie **450x450** pikseli, a waga do **50kB**.

Kreacja musi posiadać dobrze widoczny krzyżyk umożliwiający zamknięcie kreacji o minimalnym rozmiarze 16x16 pikseli. Materiały tylko w formacie swf Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0).

ExpandCorner wykonany w technologii flash powinien składać się z jednego pliku swf.

Za rozwinięcie reklamy odpowiada akcja:

```
on (rollOver) {
    getURL(_root.doexpand, "_self");
}
```

Za zwinięcie reklamy odpowiada akcja:

```
on (rollOut) {
    getURL(_root.dolittle, "_self");
}
```

Reklama musi mieć na najwyższej warstwie przezroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji (z pominięciem przezroczystych elementów kreacji) ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {
    getURL(_root.click, "_blank");
}
```

Pod krzyżyk zamykający należy podpiąć akcję:

```
on (release) {
    getURL(_root.adclose, "_self");
}
```

5. Reklamy emitowane na warstwie

Wszystkie kreacje layerowe są formami bardzo inwazyjnymi i generującymi dużo przypadkowych kliknięć.

W związku z tym nie są rekomendowane przez Afilo. Afilo emituje tego typu reklamy tylko na specjalne życzenie Klienta.

5.1. Brandmark

Brandmark - graficzna reklama w formie okna Pop-up mogąca przybierać dowolny kształt. Wyświetlany jest nad treścią strony w przeglądarce. Można przesuwać go w oknie przeglądarki. Musi zawierać nieklikaną graficzną belkę z przyciskiem zamknięcia „X”, minimalizacji do postaci belki oraz przyciskiem powrotu do postaci pierwotnej. Maksymalny rozmiar Brandmarka to **400x400** pikseli, a waga do **50 kB**. Materiały tylko w formacie swf Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0).

Za rozwinięcie reklamy odpowiada akcja:

```
on (rollOver) {
    getURL(_root.doexpand, "_self");
}
```

Za zwinienie reklamy odpowiada akcja:

```
on (rollOut) {
    getURL(_root.dolittle, "_self");
}
```

Reklama musi mieć na najwyższej warstwie przeźroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji (z pominięciem górnej belki i przeźroczystych elementów kreacji), ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {
    getURL(_root.click, "_blank");
}
```

Pod krzyżyk zamykający należy podpiąć akcję:

```
on (release) {
    getURL(_root.adclose, "_self");
}
```

5.2. Toplayer

Toplayer - graficzna reklama w formie okna Pop-up mogąca przybierać dowolny kształt. Toplayer wyświetlany jest nad treścią strony w przeglądarce wyśrodkowany w oknie przeglądarki. Kreacja musi zawierać przycisk zamknięcia „X”. Maksymalny rozmiar Toplayera to **400x400** pikseli, a waga do **50 kB**. Materiały tylko w formacie swf Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0).

Reklama musi mieć na najwyższej warstwie przezroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji (z pominięciem przezroczystych elementów kreacji), ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {
    getURL(_root.click, "_blank");
}
```

Pod krzyżyk zamykający należy podpiąć akcję:

```
on (release) {
    getURL(_root.adclose, "_self");
}
```

5.3. Corner

Corner - graficzna reklama w formie boxu wyświetlanego na warstwie wypozyjonowana do prawego górnego rogu przeglądarki. Kreacja musi zawierać przycisk zamknięcia „X”. Maksymalny rozmiar formy Corner to **150x150** pikseli, a waga do **20 kB**.

Materiały tylko w formacie swf Flash do wersji 9 włącznie (Action Script 2.0).

Reklama musi mieć na najwyższej warstwie przezroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji (z pominięciem elementów przezroczystych kreacji), ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {
    getURL(_root.click, "_blank");
}
```

Pod krzyżyk zamykający należy podpiąć akcję:

```
on (release) {
    getURL(_root.adclose, "_self");
}
```

6. Inne

6.1. Scroller

Scroller - graficzny pasek reklamowy emitowany na dole okna przeglądarki, trzymający się dolnej krawędzi niezależnie od przewijania strony. Może zawierać określone teksty lub elementy graficzne, zarówno statyczne jak i animowane, które przewijają się wzdłuż paska. Maksymalna wysokość elementu przewijanego w obrębie paska to **30 pikseli**, a waga do **10KB**. Materiały w pliku o formatach: jpeg, gif, gif animowany, swf Flash do wersji 9 włącznie.

W przypadku kreacji wykonanych w technologii Flash, reklama musi mieć na najwyższej warstwie przezroczysty button rozciągnięty na całej powierzchni kreacji ze zdefiniowaną akcją:

```
on (release) {  
  
getURL(_root.click, "_blank");  
  
}
```

6.2. Box tekstowy

Box tekstowy - reklama tekstowa emitowana rotacyjnie na stronach partnerów:

- nagłówek 25 znaków
- treść 70 znaków
- stopka 30 znaków.

Ilość znaków liczona jest razem ze spacjami. Wraz z treścią reklamy należy dostarczyć URL docelowy.

6.3. Link reklamowy

Link reklamowy - reklama w formie tekstowego linku, która jest emitowana na witrynach sieci Afilo. Maksymalna długość linku to **85 znaków**. Ilość znaków jest liczona **wraz ze spacjami**.

7. Mailingi

Mailing – elektroniczny list reklamowy wysyłany (w postaci HTML) do użytkowników witryn/portali zarejestrowanych w sieci Afilo. Malingi wysyłane są przez witrynę/portal w imieniu Klienta Afilo. Standardowa waga nie może przekraczać **30kB**.

Uwaga! Waga mailingu może różnić się w zależności od podmiotu wysyłającego.

Warunki ogólne:

- Warunkiem koniecznym do realizacji wysyłki jest podanie nazwy nadawcy, zwrotnego adresu e-mail nadawcy, tematu listu, treści oraz podpisu. Podpis musi w jednoznaczny i prawdziwy sposób identyfikować nadawcę listu (Klienta w imieniu którego realizowana jest wysyłka).
- Tytuł mailingu oraz nadawca nie może wprowadzać użytkownika w błąd.
- Tytuł nie może być w całości pisany KAPITALIKAMI.
- Wszystkie składniki mailingu muszą być przekazane do Afilo jako gotowe materiały reklamowe (Afilo nie wprowadza poprawek, zmian treści, zmian w linkowaniu oraz w kreacjach mailingowych).
- W kodzie mailingu nie mogą być zamieszczane: JavaScript, ramki, elementy dynamicznego HTMLa oraz obiekty Active X.
- Arkusze stylów nie mogą być dołączane za pomocą zewnętrznego pliku CSS. Wszystkie style muszą być zdefiniowane w kodzie HTML mailingu. Nie mogą też zawierać elementów pozycjonowania.
- Kod HTML nie może zawierać znacznika `<TEXTAREA>`, nie może mieć też w znaczniku `<input>` atrybutu `type="image"`.
- Kod HTML nie może zawierać znacznika `<TITLE>` oraz `<META>` innego niż deklaracja kodowania, a także nie może zawierać deklaracji `<!DOCTYPE>`.
- Kod HTML nie może zawierać błędów. Mailing powinien być zgodny ze standardem W3C dla HTML 4.01.
- Polskie czcionki należy kodować w standardzie ISO 8859-2. HTML musi zawierać deklarację zgodną z faktycznym kodowaniem dokumentu.
- Aby zoptymalizować wyświetlanie mailingów na Klientach pocztowych oraz urządzeniach mobilnych, każdy element graficzny powinien być opatrzony poprawnym opisem ALT.

8. VideoAd

VideoAd - Wizerunkowa forma reklamy rozliczana w modelu Pay Per Play (czyli za ilość odtworzeń filmu powyżej określonego czasu). Film emitowany jest na stronach partnerów Afilo w specjalnie przygotowanym do tego playerze.

Materiały niezbędne do realizacji streamingu:

- Film reklamowy w postaci pliku wideo.
- Zaślepka wyświetlana na playerze przed rozpoczęciem emisji w postaci pliku jpg o rozmiarze **336x280**.
- Tekst reklamowy wyświetlany podczas emisji filmu.
- URL docelowy, na który ma być kierowany ruch po kliknięciu w link reklamowy.
- Czas zliczania emisji.

Zapraszamy do współpracy.

W przypadku jakichkolwiek pytań lub wątpliwości prosimy o kontakt z naszym działem pomocy technicznej.

traffic@afilo.pl

Tel. +48 22 829 65 28