



Polityka Prywatności

Obowiązuje od 10.10.2026 r.

hydromc.pl/dokumenty/polityka- Prywatności

SPIS TREŚCI

- | | | | |
|-----|---|------|---|
| § 1 | Postanowienia ogólne | § 9 | Odbiorcy danych |
| § 2 | Administrator danych | § 10 | Przekazywanie danych poza Europejski Obszar Gospodarczy |
| § 3 | Dane przetwarzane w związku z korzystaniem ze strony i Sklepu | § 11 | Okres przechowywania danych |
| § 4 | Dane przetwarzane w związku z korzystaniem z serwera gry | § 12 | Prawa osób, których dane dotyczą |
| § 5 | Dane przetwarzane na serwerze Discord | § 13 | Decyzje podejmowane w sposób zautomatyzowany |
| § 6 | Sprawdzanie Graczy | § 14 | Osoby niepełnoletnie |
| § 7 | Cele i podstawy prawne przetwarzania | § 15 | Bezpieczeństwo danych |
| § 8 | Pliki cookie i pamięć przeglądarki | § 16 | Zmiany Polityki Prywatności |

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejsza Polityka Prywatności określa zasady przetwarzania danych osobowych osób korzystających z Platformy HydroMC.PL, obejmującej stronę internetową <https://hydromc.pl> wraz ze Sklepem, serwer gry Minecraft oraz oficjalny serwer Discord HydroMC wraz z botem.
2. Polityka Prywatności stanowi wykonanie obowiązków informacyjnych, o których mowa w art. 13 i art. 14 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO). Polityka Prywatności ma charakter informacyjny i nie wymaga akceptacji.
3. Administrator przetwarza dane osobowe zgodnie z zasadami określonymi w art. 5 RODO, w szczególności z zasadą minimalizacji danych oraz zasadą ograniczenia przechowywania.

§ 2 Administrator danych

1. Administratorem danych osobowych jest Szymon Kwapisz, prowadzący działalność nierejestrowaną, adres do korespondencji: ul. Kwiatowa 5, 56-120 Brzeg Dolny, adres poczty elektronicznej: kontakt@hydromc.pl (dalej „Administrator”).
2. We wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych można kontaktować się z Administratorem pod adresem kontakt@hydromc.pl albo listownie. Administrator nie wyznaczył inspektora ochrony danych, ponieważ nie jest do tego zobowiązany na podstawie art. 37 RODO.

§ 3 Dane przetwarzane w związku z korzystaniem ze strony i Sklepu

1. W związku z korzystaniem ze strony internetowej oraz Sklepu Administrator przetwarza:
 - a) adres IP, datę i godzinę żądania, adres żądanej podstrony oraz informacje o przeglądarce, zapisywane automatycznie w logach serwera WWW;

- b) nick Konta Gracza, adres poczty elektronicznej, wybrany produkt, ilość, metodę płatności oraz kod rabatowy, podawane w oknie zamówienia;
 - c) zapis złożonego zamówienia obejmujący dane wskazane w lit. b, cenę, treść złożonych oświadczeń, oznaczenie edycji Regulaminu Sklepu, datę i godzinę złożenia zamówienia oraz adres IP, z którego zostało złożone;
 - d) dane transakcji (identyfikator płatności, kwotę, status i datę), otrzymywane od Platformy sklepowej Vishop oraz Operatora płatności CashBill S.A.;
 - e) nick oraz kod podarunkowy (voucher) – w przypadku realizacji voucheru.
2. Adres poczty elektronicznej podany w oknie zamówienia jest wykorzystywany wyłącznie do przesłania potwierdzenia zamówienia oraz do kontaktu w sprawie danego zamówienia, reklamacji lub odstąpienia od umowy. Administrator nie wysyła na ten adres informacji handlowych.
3. Dane niezbędne do dokonania płatności, w szczególności dane rachunku bankowego, dane karty płatniczej oraz adres poczty elektronicznej podawany przy płatności, Kupujący przekazuje bezpośrednio Operatorowi płatności, który przetwarza je jako odrębny administrator na zasadach określonych we własnej polityce prywatności. Administrator nie otrzymuje danych karty płatniczej ani dostępu do rachunku bankowego Kupującego.
4. Okno zamówienia zapisuje ostatnio wprowadzony nick w pamięci przeglądarki (localStorage) w celu jego ponownego wyświetlenia. Zapisany nick nie jest przekazywany Administratorowi.
5. Strona pobiera kroje pisma z usługi Google Fonts oraz wizerunki postaci graczy z usługi minotar.net. W związku z tym przeglądarka Użytkownika łączy się bezpośrednio z serwerami tych usług, które otrzymują adres IP urządzenia, a w przypadku usługi minotar.net również nick, którego wizerunek jest wyświetlany.

§ 4 Dane przetwarzane w związku z korzystaniem z serwera gry

1. W związku z korzystaniem z serwera gry Administrator przetwarza:
- a) nick, UUID, adres IP, datę i godzinę połączeń oraz historię adresów IP, z których łączyło się Konto Gracza;
 - b) informację, czy Konto Gracza jest kontem premium, ustalaną na podstawie nicku przez zapytanie kierowane do usług Mojang AB (Microsoft);
 - c) w przypadku kont non-premium – skrót hasła wyliczony algorytmem BCrypt; hasła nie są przechowywane w postaci jawnej i Administracja nie ma do nich dostępu;
 - d) wynik weryfikacji adresu IP pod kątem korzystania z sieci VPN lub serwerów proxy, uzyskiwany od usługi proxycheck.io, a także informację o Kontach Gracza łączących się z tego samego adresu IP;
 - e) treść wiadomości publicznych i prywatnych wysyłanych na czacie oraz wprowadzane komendy, zapisywane w logach serwera; w logach komend hasła są maskowane;
 - f) dane dotyczące Rozgrywki, w szczególności zawartość ekwipunku, saldo waluty serwerowej, historię wymian, transakcji na rynku, przesyłek, czeków i otwieranych skrzynek, statystyki, przynależność do klanu oraz położenie postaci;
 - g) zapis zawartości ekwipunku utraconej w chwili śmierci postaci (backup);
 - h) dane przetwarzane przez systemy wykrywania niedozwolonych modyfikacji (anticheat), w szczególności informacje o ruchu, zachowaniu postaci oraz wersji i rodzaju klienta gry;
 - i) dane dotyczące zastosowanych środków, zgłoszeń i odwołań;
 - j) zapis akceptacji regulaminów obejmujący UUID, nick, datę i godzinę oraz oznaczenie zaakceptowanej edycji dokumentów;
 - k) informacje o świadczeniach nabytych w Sklepie i przypisanych do Konta Gracza.

2. W celu moderacji członkowie Administracji posiadający odpowiednie uprawnienia mają wgląd w treść wiadomości prywatnych wymienianych na serwerze gry.
3. Administrator nie jest operatorem kont Microsoft i nie otrzymuje haseł do tych kont.

§ 5 Dane przetwarzane na serwerze Discord

1. W związku z korzystaniem z serwera Discord Administrator przetwarza:
 - a) identyfikator i nazwę konta Discord, przypisane role oraz datę dołączenia do serwera;
 - b) treść wiadomości publikowanych na kanałach serwera;
 - c) treść zgłoszeń (ticketów) oraz ich transkrypty zapisywane przez bota po zamknięciu zgłoszenia;
 - d) powiązanie konta Discord z nickiem Konta Gracza – w przypadku odbioru nagrody za dołączenie do serwera Discord oraz nadania rangi twórcy;
 - e) informacje zawarte w podaniach o rangę twórcy, w szczególności odnośniki do prowadzonych kanałów;
 - f) listę osób biorących udział w losowaniach przeprowadzanych na serwerze Discord;
 - g) dane dotyczące środków moderacyjnych zastosowanych na serwerze Discord oraz dzienniki moderacji.
2. Wybrane kanały serwera Discord są moderowane przez automatycznego moderatora wykorzystującego model sztucznej inteligencji. Treść wiadomości publikowanych na tych kanałach, wraz z krótkim kontekstem rozmowy oraz nazwami autorów, jest przekazywana do usługi OpenRouter (OpenRouter, Inc., USA), która przekazuje ją dostawcy wybranego modelu językowego w celu oceny zgodności wiadomości z zasadami serwera. Wiadomość uznana za naruszenie może zostać automatycznie usunięta, a jej autor czasowo wyciszony. Każda taka decyzja jest odnotowywana w dzienniku moderacji, a członek Administracji może ją uchylić.
3. Discord Inc. przetwarza dane użytkowników jako odrębny administrator, na zasadach określonych we własnej polityce prywatności dostępnej pod adresem <https://discord.com/privacy>.

§ 6 Sprawdzanie Graczy

1. Sprawdzanie Graczy, o którym mowa w § 9 Regulaminu Rozgrywki, odbywa się poprzez udostępnienie obrazu ekranu w rozmowie na serwerze Discord. Sprawdzający ma bieżący wgląd w obraz ekranu oraz w treść rozmowy. Administracja nie utrwała przebiegu sprawdzania.
2. Administrator odnotowuje wyłącznie wynik sprawdzania, jego datę oraz osobę sprawdzającą.
3. Podstawą przetwarzania jest prawnie uzasadniony interes Administratora polegający na zapewnieniu uczciwej Rozgrywki (art. 6 ust. 1 lit. f RODO).

§ 7 Cele i podstawy prawne przetwarzania

1. Świadczenie usług drogą elektroniczną, w tym umożliwienie korzystania ze strony internetowej, serwera gry i serwera Discord, prowadzenie Konta Gracza, zapisywanie postępów Rozgrywki oraz przypisywanie nabytych świadczeń – art. 6 ust. 1 lit. b RODO.
2. Zawarcie i wykonanie umowy zawieranej za pośrednictwem Sklepu, obsługa płatności, reklamacji oraz odstąpień od umowy – art. 6 ust. 1 lit. b RODO.
3. Przesłanie potwierdzenia zawarcia umowy na trwałym nośniku – art. 6 ust. 1 lit. c RODO w związku z art. 21 ust. 1 ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta.
4. Prowadzenie ewidencji sprzedaży oraz wykonywanie innych obowiązków wynikających z przepisów prawa podatkowego – art. 6 ust. 1 lit. c RODO.
5. Zapewnienie bezpieczeństwa Platformy, egzekwowanie regulaminów, moderacja, w tym moderacja zautomatyzowana i systemy anticheat, przeciwdziałanie korzystaniu z sieci VPN i kont dodatkowych z

naruszeniem Regulaminu Rozgrywki, prowadzenie logów, sporządzanie kopii ekwipunku oraz sprawdzanie Graczy – art. 6 ust. 1 lit. f RODO; prawnie uzasadnionym interesem Administratora jest zapewnienie bezpiecznej i uczciwej Rozgrywki.

6. Udokumentowanie akceptacji regulaminów, ustalenie, dochodzenie i obrona roszczeń, w tym obsługa obciążeń zwrotnych (chargeback) – art. 6 ust. 1 lit. f RODO.
7. Zapisanie ustawień strony (język, motyw, nick w oknie zamówienia, informacja o wyświetleniu komunikatu dotyczącego plików cookie, sesja panelu administracyjnego) w pamięci urządzenia końcowego – art. 6 ust. 1 lit. f RODO w związku z art. 399 ust. 3 ustawy z dnia 12 lipca 2024 r. – Prawo komunikacji elektronicznej.
8. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz niezbędne do korzystania z usług Platformy oraz do zawarcia i wykonania umowy. W zakresie, w jakim dane są przetwarzane w celu wykonania obowiązków podatkowych, ich podanie jest wymogiem ustawowym.

§ 8 Pliki cookie i pamięć przeglądarki

1. Strona internetowa wykorzystuje pamięć przeglądarki (localStorage) wyłącznie w zakresie niezbędnym do świadczenia usług żądanych przez Użytkownika:
 - a) „hydromc_nick” – ostatnio wprowadzony nick w oknie zamówienia;
 - b) „hydromc_lang” oraz „hydromc_theme” – wybrany język i motyw strony;
 - c) „cookie_consent” – informacja o wyświetleniu komunikatu dotyczącego plików cookie wraz z datą jego zamknięcia, przechowywana przez 12 miesięcy.
2. Strona nie wykorzystuje plików cookie analitycznych ani marketingowych i nie korzysta z narzędzi śledzących. Jedynym plikiem cookie jest „hm_admin” – plik sesji panelu administracyjnego, zapisywany wyłącznie w przeglądarce osoby z dostępem do panelu na czas 12 godzin. W przypadku wprowadzenia narzędzi analitycznych lub marketingowych będą one uruchamiane wyłącznie po wyrażeniu zgody, a Polityka Prywatności zostanie uprzednio uzupełniona.
3. Informację o danych zapisywanych w pamięci przeglądarki można wyświetlić w każdym czasie za pomocą odnośnika „Pliki cookie” w stopce strony. Dane te można usunąć w ustawieniach przeglądarki.

§ 9 Odbiorcy danych

1. Dostęp do danych osobowych posiadają członkowie Administracji, w zakresie niezbędnym do wykonywania powierzonych im zadań, w szczególności moderacji, obsługi zgłoszeń oraz sprawdzania Graczy. Osoby te są zobowiązane do zachowania danych w poufności.
2. Dane osobowe mogą być przekazywane podmiotom, z których usług Administrator korzysta:
 - a) IceHost (icehost.pl) – hosting serwera gry, w zakresie danych wskazanych w § 4;
 - b) SkillHost – serwer VPS, na którym działa strona internetowa oraz bot Discord, w zakresie danych wskazanych w § 3 i § 5;
 - c) Vishop (vishop.pl) – Platforma sklepowa, w zakresie danych zamówień;
 - d) CashBill S.A. z siedzibą w Katowicach – obsługa płatności, jako odrębny administrator danych płatniczych;
 - e) Sendinblue SAS (Brevo) z siedzibą w Paryżu – wysyłka wiadomości poczty elektronicznej z potwierdzeniem zamówienia, w zakresie adresu poczty elektronicznej oraz treści potwierdzenia;
 - f) Discord Inc. (USA) – serwer Discord, jako odrębny administrator;
 - g) OpenRouter, Inc. (USA) oraz dostawcy modeli językowych, którym OpenRouter przekazuje zapytania – automatyczna moderacja wybranych kanałów serwera Discord;
 - h) proxycheck.io (Wielka Brytania) – weryfikacja adresów IP pod kątem korzystania z sieci VPN i serwerów proxy;

- i) Mojang AB / Microsoft Corporation – ustalenie, czy nick należy do konta premium, jako odrębny administrator;
 - j) Google LLC – dostarczanie krojów pisma (Google Fonts);
 - k) minotar.net – wyświetlanie wizerunków postaci graczy na stronie.
3. Dane osobowe mogą być udostępniane organom publicznym, jeżeli obowiązek taki wynika z przepisów prawa, a także podmiotom świadczącym na rzecz Administratora pomoc prawną lub księgową, w zakresie niezbędnym do wykonania ich zadań.
 4. Dane osobowe mogą pochodzić również od podmiotów trzecich: informację o statusie konta premium Administrator otrzymuje od Mojang AB, a wynik weryfikacji adresu IP – od proxycheck.io.

§ 10 Przekazywanie danych poza Europejski Obszar Gospodarczy

1. W związku z korzystaniem z usług Discord, OpenRouter i Google dane osobowe mogą być przekazywane do Stanów Zjednoczonych. Podstawą przekazania jest decyzja wykonawcza Komisji Europejskiej stwierdzająca odpowiedni stopień ochrony danych w ramach EU-US Data Privacy Framework, w odniesieniu do podmiotów objętych tym mechanizmem, albo standardowe klauzule umowne przyjęte przez Komisję Europejską.
2. Dane przekazywane do usługi proxycheck.io są przetwarzane w Wielkiej Brytanii, w odniesieniu do której Komisja Europejska stwierdziła odpowiedni stopień ochrony danych.
3. Kopię stosowanych zabezpieczeń można uzyskać, kierując żądanie na adres kontakt@hydromc.pl.

§ 11 Okres przechowywania danych

1. Dane osobowe są przechowywane przez okres niezbędny do realizacji celów, w których zostały zebrane, a po jego upływie – wyłącznie w zakresie i przez okres wymagany przepisami prawa albo niezbędny do ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń.
2. Konto Gracza oraz związane z nim dane, w szczególności adresy IP, historia połączeń, wyniki weryfikacji adresów IP, skrót hasła, logi czatu, wiadomości prywatnych i komend, dane Rozgrywki oraz kopie ekipunków (backupy) – przez okres korzystania z Konta Gracza. Po upływie 12 miesięcy od ostatniego połączenia z serwerem gry dane te są usuwane albo anonimizowane, z zastrzeżeniem ust. 3, 7 i 8.
3. Dane dotyczące zastosowanych środków oraz dowody naruszeń – przez okres obowiązywania środka oraz 12 miesięcy od dnia jego wygaśnięcia, w celu oceny ponownych naruszeń i rozpatrywania odwołań; w przypadku bana stałego – przez okres jego obowiązywania.
4. Treść zgłoszeń, transkrypty ticketów oraz dzienniki moderacji serwera Discord – przez okres niezbędny do obsługi zgłoszenia, a w przypadku zgłoszeń dotyczących reklamacji, odstąpienia od umowy lub płatności – do upływu okresu przedawnienia roszczeń.
5. Dane przechowywane przez automatycznego moderatora, w tym przykłady decyzji wykorzystywane do poprawy jakości moderacji – przez okres korzystania z serwera Discord przez osobę, której dotyczą.
6. Logi serwera WWW – przez okres niezbędny do zapewnienia bezpieczeństwa strony i wykrywania nadużyć.
7. Dane dotyczące zamówień oraz ewidencja sprzedaży – przez okres wymagany przepisami prawa podatkowego, wynoszący co do zasady 5 lat licząc od końca roku kalendarzowego, w którym upłynął termin płatności podatku, a w zakresie niezbędnym do ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń – do upływu okresu ich przedawnienia.
8. Zapis akceptacji regulaminów – przez okres korzystania z Platformy, a następnie do upływu okresu przedawnienia roszczeń.

9. Dane zapisane w pamięci przeglądarki – do czasu ich usunięcia przez Użytkownika.

§ 12 Prawa osób, których dane dotyczą

1. Osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo:
 - a) dostępu do danych osobowych oraz otrzymania ich kopii (art. 15 RODO);
 - b) sprostowania danych (art. 16 RODO);
 - c) usunięcia danych (art. 17 RODO);
 - d) ograniczenia przetwarzania (art. 18 RODO);
 - e) przenoszenia danych przetwarzanych na podstawie umowy w sposób zautomatyzowany (art. 20 RODO);
 - f) wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania opartego na prawnie uzasadnionym interesie Administratora – z przyczyn związanych z jej szczególną sytuacją (art. 21 RODO).
2. Żądania można kierować na adres kontakt@hydromc.pl albo za pośrednictwem systemu zgłoszeń na serwerze Discord. W celu zapobieżenia udostępnieniu danych osobie nieuprawnionej Administrator może zażądać potwierdzenia, że żądanie składa osoba uprawniona do Konta Gracza, w szczególności przez wprowadzenie wskazanego kodu w grze z danego konta. Administrator udziela odpowiedzi w terminie miesiąca od dnia otrzymania żądania.
3. Żądanie usunięcia danych może nie zostać uwzględnione w całości, jeżeli dane są niezbędne do wykonania obowiązków podatkowych, ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń albo egzekwowania obowiązującego środka. W takim przypadku Administrator informuje o zakresie zachowanych danych oraz o podstawie ich dalszego przetwarzania.
4. Osobie, której dane dotyczą, przysługuje prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa, <https://uodo.gov.pl>), jeżeli uzna, że przetwarzanie jej danych osobowych narusza przepisy RODO.

§ 13 Decyzje podejmowane w sposób zautomatyzowany

1. System anticheat może w sposób zautomatyzowany rozłączyć Gracza z serwerem gry lub zastosować środek przewidziany w Regulaminie Rozgrywki (środek zastosowany przez CONSOLE), a automatyczny moderator serwera Discord może usunąć wiadomość i czasowo wyciszyć jej autora.
2. Osoba objęta taką decyzją może ją zakwestionować w zgłoszeniu albo na adres poczty elektronicznej Administratora, przedstawić swoje stanowisko oraz żądać ponownego rozpatrzenia sprawy przez członka Administracji. Akceptacja regulaminów nie stanowi zgody na podejmowanie decyzji opartych wyłącznie na zautomatyzowanym przetwarzaniu w rozumieniu art. 22 RODO.

§ 14 Osoby niepełnoletnie

1. Z serwera gry oraz serwera Discord mogą korzystać osoby, które ukończyły 16 lat; osoby w wieku od 16 do 18 lat – za zgodą i pod nadzorem przedstawiciela ustawowego. Kupującym w Sklepie może być wyłącznie osoba pełnoletnia.
2. Administrator nie zbiera daty urodzenia ani danych z dokumentów tożsamości w związku ze zwykłym korzystaniem z Platformy i nie kieruje do osób niepełnoletnich informacji handlowych.
3. Przedstawiciel ustawowy, który ustali, że z Platformy korzysta dziecko, które nie ukończyło 16 lat, może zgłosić to na adres kontakt@hydromc.pl i żądać usunięcia jego danych osobowych.

§ 15 Bezpieczeństwo danych

1. Administrator stosuje środki techniczne i organizacyjne odpowiednie do ryzyka naruszenia praw lub wolności osób fizycznych, w szczególności szyfrowane połączenie HTTPS, przechowywanie haseł wyłącznie w postaci skrótu BCrypt, maskowanie haseł w logach komend, ograniczenie dostępu do narzędzi administracyjnych do osób upoważnionych oraz sporządzanie kopii zapasowych.
2. Kopie zapasowe są nadpisywane zgodnie z cyklem ich sporządzania, wobec czego usunięte dane mogą pozostawać w kopii zapasowej do czasu jej nadpisania.

§ 16 Zmiany Polityki Prywatności

1. Polityka Prywatności podlega aktualizacji w przypadku zmiany sposobu przetwarzania danych osobowych, w szczególności wprowadzenia nowych narzędzi lub dostawców usług. O istotnych zmianach Administrator informuje na stronie internetowej oraz na serwerze Discord.
2. Polityka Prywatności obowiązuje od dnia 10.10.2026 r.

Polityka Prywatności HydroMC.PL · obowiązuje od 10.10.2026 r. · kontakt@hydromc.pl