



Regulamin Rozgrywki

Obowiązuje od 10.10.2026 r.

hydromc.pl/dokumenty/regulamin-rozgrywki

SPIS TREŚCI

- | | | | |
|-----|----------------------------------|------|---------------------------------|
| § 1 | Postanowienia ogólne | § 9 | Procedura sprawdzania Graczy |
| § 2 | Definicje | § 10 | Przedmioty Wirtualne i backupy |
| § 3 | Warunki uczestnictwa w Rozgrywce | § 11 | Klucze i skrzynki |
| § 4 | Konto Gracza | § 12 | Środki stosowane wobec naruszeń |
| § 5 | Zasady Rozgrywki | § 13 | Odwołania |
| § 6 | Niedozwolone modyfikacje | § 14 | Dostępność Serwera |
| § 7 | Komunikacja i zachowanie | § 15 | Odpowiedzialność |
| § 8 | Zasady dotyczące trapów | § 16 | Postanowienia końcowe |

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady korzystania z serwera gry Minecraft HydroMC.PL dostępnego pod adresem hydromc.pl, prawa i obowiązki Graczy oraz zasady stosowania środków wobec osób naruszających postanowienia Regulaminu.
2. Serwer prowadzi Szymon Kwapisz, prowadzący działalność nierejestrowaną w rozumieniu art. 5 ust. 1 ustawy z dnia 6 marca 2018 r. – Prawo przedsiębiorców, adres do korespondencji: ul. Kwiatowa 5, 56-120 Brzeg Dolny, adres poczty elektronicznej: kontakt@hydromc.pl, zwany dalej „Administratorem”.
3. Regulamin stanowi Regulamin Szczególny w rozumieniu [Regulaminu Platformy](#). W zakresie zawierania umów, płatności, dostarczania świadczeń cyfrowych, reklamacji oraz odstąpienia od umowy zastosowanie znajduje [Regulamin Sklepu](#), a w zakresie przetwarzania danych osobowych – [Polityka Prywatności](#).
4. Korzystanie z Serwera jest dobrowolne i nieodpłatne, z zastrzeżeniem świadczeń nabywanych odpłatnie w Sklepie.
5. Regulamin ma na celu zapewnienie uczciwej rywalizacji, bezpieczeństwa Graczy oraz infrastruktury technicznej Serwera, a także jednakowych zasad uczestnictwa w Rozgrywce.

§ 2 Definicje

1. Ilekroć w Regulaminie jest mowa o:
 - a) Serwerze – należy przez to rozumieć sieć serwerów gry Minecraft prowadzoną pod marką HydroMC.PL, obejmującą serwer pośredniczący (proxy), serwer lobby oraz tryb Anarchia FFA i inne udostępniane tryby;
 - b) Rozgrywce – należy przez to rozumieć wszelkie czynności podejmowane przez Gracza w związku z korzystaniem z Serwera;
 - c) Graczu – należy przez to rozumieć osobę fizyczną korzystającą z Serwera;
 - d) Koncie Gracza – należy przez to rozumieć konto Microsoft (konto premium) albo konto non-premium utworzone na Serwerze i zabezpieczone hasłem ustalonym przez Gracza;

- e) Administracji – należy przez to rozumieć osoby upoważnione przez Administratora do moderowania Serwera i obsługi Graczy, działające w ramach hierarchii rang (w szczególności POMOCNIK, MODERATOR, ADMINISTRATOR);
- f) Zarządzie Serwera – należy przez to rozumieć osoby kierujące Administracją, występujące na Serwerze pod nickami Jezyk_2137 oraz KonduktorBudynn;
- g) CONSOLE – należy przez to rozumieć środek zastosowany automatycznie przez system Serwera, w szczególności przez system wykrywania niedozwolonych modyfikacji (anticheat);
- h) Przedmiocie Wirtualnym – należy przez to rozumieć każdy element dostępny wyłącznie w Rozgrywce, w szczególności przedmioty, walutę serwerową, rangi, klucze, skrzynki i statystyki;
- i) Tickecie – należy przez to rozumieć zgłoszenie utworzone na serwerze Discord HydroMC na kanale „stwórz-ticket”.

§ 3 Warunki uczestnictwa w Rozgrywce

1. Uczestnictwo w Rozgrywce jest dostępne wyłącznie dla osób, które ukończyły 16 lat. Osoba w wieku od 16 do 18 lat korzysta z Rozgrywki za zgodą i pod nadzorem przedstawiciela ustawowego, dostosowanym do jej wieku i dojrzałości. Nabycie świadczenia przez osobę pełnoletnią na rzecz innego Gracza nie uchyla tego warunku.
2. Przed rozpoczęciem Rozgrywki Gracz akceptuje Regulamin Rozgrywki oraz Regulamin Platformy za pośrednictwem komunikatu akceptacyjnego wyświetlanego po połączeniu z Serwerem. Do czasu złożenia oświadczenia Administrator może ograniczyć Graczowi dostęp do Rozgrywki albo do jej poszczególnych funkcjonalności.
3. W celu udokumentowania akceptacji Administrator utrzuwa identyfikator Konta Gracza (UUID oraz nick), datę i godzinę złożenia oświadczenia oraz oznaczenie zaakceptowanej edycji dokumentów.
4. Administrator może odmówić połączenia z Serwerem nawiązywanego za pośrednictwem sieci VPN lub serwerów proxy, a także technicznie ograniczać liczbę Kont Gracza zakładanych oraz jednocześnie połączonych z jednego adresu IP.
5. Nieznajomość Regulaminu nie zwalnia z obowiązku jego przestrzegania.

§ 4 Konto Gracza

1. Konto Gracza ma charakter osobisty. Gracz korzystający z konta non-premium ustala hasło przy pierwszym połączeniu z Serwerem i jest obowiązany zachować je w poufności. Gracz ponosi odpowiedzialność za czynności dokonane z wykorzystaniem jego Konta Gracza.
2. Jedna osoba może korzystać z nie więcej niż trzech Kont Gracza, to jest jednego konta głównego i dwóch kont dodatkowych. Konta dodatkowe nie mogą służyć do omijania kar, wykorzystywania błędów Serwera, oszukiwania ani nabijania statystyk.
3. Zabrania się sprzedaży, nabywania, zamiany i udostępniania Kont Gracza, a także korzystania z Kont Gracza należących do innych osób.
4. Gracz jest obowiązany niezwłocznie zgłosić w Tickecie utratę kontroli nad Kontem Gracza. Administrator może zażądać informacji pozwalających ustalić osobę uprawnioną do Konta Gracza, a do czasu wyjaśnienia sprawy – czasowo je zablokować.

§ 5 Zasady Rozgrywki

1. Zabrania się wprowadzania Administracji w błąd, w tym składania nieprawdziwych zgłoszeń.

2. Zabrania się wykorzystywania błędów Serwera. Gracz, który stwierdził błąd, jest obowiązany niezwłocznie zgłosić go w Tickecie. Zgłoszenie błędu, z którego Gracz nie skorzystał, nie podlega karze.
 3. Zabrania się wzbogacania kosztem Serwera, w szczególności powielania Przedmiotów Wirtualnych oraz wykorzystywania niezamierzonych mechanik ekonomicznych.
 4. Przedmioty Wirtualne mogą być przekazywane innym Graczom wyłącznie za pomocą mechanizmów udostępnionych w Rozgrywce, w szczególności wymian, rynku oraz przesyłek. Zabrania się nabywania i zbywania Kont Gracza, rang oraz Przedmiotów Wirtualnych w zamian za świadczenia inne niż waluta serwerowa, w szczególności za pieniądze, kody, karty podarunkowe lub dobra z innych serwerów i gier, a także ogłaszania takich ofert. Zakaz nie dotyczy zakupów w Sklepie.
 5. Zabrania się utrudniania pracy Administracji.
-

§ 6 Niedozwolone modyfikacje

1. Zabrania się korzystania z modyfikacji, cheatów i skryptów zapewniających przewagę niedostępną w standardowej wersji gry, a także ich posiadania w trakcie Rozgrywki. Zakaz obejmuje w szczególności:
 - a) InvMove (poruszanie się przy otwartym ekwipunku);
 - b) NameProtect;
 - c) automatyczną zamianę elytry i napierśnika (Elytra swapper);
 - d) Auto totem oraz przypisanie totemu do makr i bindów;
 - e) minimapę wyświetlającą położenie innych graczy;
 - f) X-ray;
 - g) paczki zasobów (texture packi) i modyfikacje ujawniające stan wytrzymałości zbroi lub zaklęcia innych graczy;
 - h) inne narzędzia, które Administracja uzna za wspomagające i mające realny wpływ na przebieg Rozgrywki.
 2. O dopuszczalności modyfikacji rozstrzygają jej funkcje, a nie nazwa klienta lub modyfikacji. W razie wątpliwości Gracz może przed użyciem modyfikacji zwrócić się do Administracji w Tickecie.
 3. Zabrania się współpracy z osobami korzystającymi z niedozwolonych modyfikacji, cheatów lub skryptów, jeżeli Gracz czerpie z niej korzyść lub świadomie ułatwia naruszenie.
 4. Zabrania się nabijania sztucznych statystyk, w szczególności zabójstw z wykorzystaniem kont dodatkowych.
-

§ 7 Komunikacja i zachowanie

1. Zabrania się publikowania na czacie Serwera, w wiadomościach prywatnych, w nickach, nazwach przedmiotów oraz na serwerze Discord treści:
 - a) bezprawnych, w tym nawołujących do przemocy lub nienawiści;
 - b) dyskryminujących, obraźliwych lub nękających;
 - c) pornograficznych;
 - d) ujawniających dane osobowe osób trzecich bez podstawy prawnej;
 - e) reklamujących inne serwery lub usługi bez zgody Administratora.
2. Zabrania się spamu, floodu, nadużywania wielkich liter oraz celowego obchodzenia filtrów czatu.
3. Zabrania się podszywania się pod Administrację lub innych Graczy. Nie stanowi podszywania się korzystanie przez uprawnione osoby z funkcji ukrycia tożsamości (incognito) udostępnionej przez Administratora.

4. Kanały pomocy służą wyłącznie zgłaszaniu problemów i nie mogą być wykorzystywane do spamu ani do szykanowania innych osób.

§ 8 Zasady dotyczące trapów

1. Zabrania się tworzenia trapów na terenie spawnu.
2. Zabrania się tworzenia trapów, z których nie można się wydostać. Niedozwolony jest w szczególności:
 - a) trap zawierający więcej niż cztery wagoniki;
 - b) trap wykorzystujący blokowanie hitboxa;
 - c) trap wykorzystujący pomniejszenie postaci uzyskane z lizaka w celu utrzymania gracza w pajęczynie w sposób uniemożliwiający wydostanie się za pomocą perły;
 - d) trap z portalu do Endu lub Netheru;
 - e) trap wykorzystujący „altujące” konto dodatkowe uniemożliwiające wydostanie się;
 - f) trap, w którym znajdują się moby;
 - g) trap typu „BOX / NEMOS” oddalony od granicy świata (borderu) o mniej niż 10 bloków naturalnych (stone lub deepslate);
 - h) trap polegający na „pływającej” kratce z bedrocka nieposiadającej co najmniej jednego wyjścia;
 - i) trap zawierający mechanizm.
3. Gracz może zwrócić się do Administracji o sprawdzenie zgodności swojego trapa z Regulaminem.

§ 9 Procedura sprawdzania Graczy

1. Sprawdzanie ma na celu ustalenie, czy Gracz nie korzysta z niedozwolonych modyfikacji. Sprawdzanie może przeprowadzić wyłącznie członek Administracji posiadający rangę POMOCNIK lub wyższą, na kanale pomocy serwera Discord albo w rozmowie prywatnej na serwerze Discord. Na czas sprawdzania Administracja może przenieść Gracza do wyznaczonej strefy Serwera.
2. Sprawdzanie polega na udostępnieniu obrazu ekranu w rozmowie na serwerze Discord oraz na podstawowej weryfikacji zawartości komputera według poleceń sprawdzającego. Gracz nie jest obowiązany do pobierania oprogramowania, udostępniania zdalnej kontroli nad komputerem ani wprowadzania poleceń w wierszu poleceń, z wyjątkiem sprawdzania przeprowadzanego osobiście przez członka Zarządu Serwera.
3. Udział w sprawdzaniu jest dobrowolny. Odmowa poddania się sprawdzaniu, jego przerwanie, niewykonywanie poleceń sprawdzającego lub niestawienie się na wezwanie stanowią brak współpracy i mogą skutkować zastosowaniem bana. Ban może zostać zastosowany również w przypadku, gdy sprzęt lub łącze Gracza nie pozwala na przeprowadzenie sprawdzania.
4. Administracja może wezwać Gracza do Centrum Pomocy również w sprawach innych niż podejrzenie korzystania z niedozwolonych modyfikacji. Gracz jest obowiązany stawić się na wezwanie.
5. W trakcie sprawdzania obowiązuje zakaz utrwalania obrazu i dźwięku, chyba że sprawdzający wyrazi na to zgodę. Administracja nie utrwała przebiegu sprawdzania. Sprawdzający nie może żądać ujawnienia haseł, kodów uwierzytelniających ani danych dotyczących rachunków bankowych. Gracz powinien przed rozpoczęciem sprawdzania zamknąć okna zawierające prywatną korespondencję oraz inne dane niezwiązane ze sprawdzaniem.

§ 10 Przedmioty Wirtualne i backupy

1. Przedmioty Wirtualne stanowią element Rozgrywki. Nie są środkami pieniężnymi ani środkiem płatniczym i nie posiadają wartości poza Serwerem. Administrator nie prowadzi ich skupu ani wymiany na środki

pieniężne.

2. Administrator może zmieniać ekonomię Rozgrywki oraz parametry Przedmiotów Wirtualnych w celu zachowania równowagi Rozgrywki, usunięcia błędów lub przeciwdziałania nadużyciom, a także usuwać Przedmioty Wirtualne uzyskane wskutek błędu, awarii lub naruszenia Regulaminu.
3. Serwer automatycznie zapisuje zawartość ekwipunku utraconą w chwili śmierci Gracza. W przypadku śmierci w okolicznościach wskazanych na kanale „backupy” serwera Discord Gracz może w terminie 3 dni od dnia śmierci wystąpić w Tickecie o zwrot utraconych przedmiotów. Zwrócone przedmioty Gracz odbiera w grze komendą /odbierzbackup.
4. Utratę Przedmiotów Wirtualnych wskutek podejrzanego błędu Serwera należy zgłosić niezwłocznie, wskazując nick, tryb oraz możliwie dokładny czas zdarzenia. Możliwość odtworzenia stanu ekwipunku zależy od dostępnych zapisów. Termin, o którym mowa w ust. 3, nie ogranicza uprawnień Gracza dotyczących świadczeń nabytych w Sklepie.

§ 11 Klucze i skrzynki

1. Klucz uprawnia do jednorazowego otwarcia odpowiadającej mu skrzynki i otrzymania jednej pozycji z jej puli, chyba że opis skrzynki stanowi inaczej. Klucz nie gwarantuje otrzymania określonego przedmiotu.
2. Zawartość skrzynki oraz szansę otrzymania poszczególnych pozycji Gracz może sprawdzić w podglądzie skrzynki w grze przed jej otwarciem. Wynik otwarcia jest losowy; ta sama pozycja może zostać otrzymana wielokrotnie, a wcześniejsze nieotrzymanie danej pozycji nie zwiększa szansy na jej otrzymanie.
3. Przedmioty otrzymane ze skrzynek podlegają zasadom dotyczącym Przedmiotów Wirtualnych, w tym zakazowi obrotu poza Rozgrywką. Cena klucza w Sklepie nie określa wartości pieniężnej otrzymanego przedmiotu.
4. Losowy charakter zawartości skrzynek nie ogranicza prawa do złożenia reklamacji, w szczególności w przypadku niedostarczenia klucza albo błędnego działania mechanizmu skrzynki.

§ 12 Środki stosowane wobec naruszeń

1. W razie naruszenia Regulaminu Administracja może zastosować, odpowiednio do wagi naruszenia, jeden lub kilka z następujących środków:
 - a) upomnienie;
 - b) wyrzucenie z Serwera;
 - c) czasowe wyciszenie;
 - d) odebranie Przedmiotów Wirtualnych lub innych korzyści uzyskanych wskutek naruszenia;
 - e) czasową albo stałą blokadę Konta Gracza (ban);
 - f) blokadę adresu IP, obejmującą wszystkie Konta Gracza łączące się z tego adresu.
2. Administracja ocenia każde naruszenie indywidualnie, uwzględniając jego skutki, stopień zawinienia oraz wcześniejsze naruszenia. W przypadku poważnych naruszeń środek surowszy może zostać zastosowany bez uprzedniego zastosowania środka łagodniejszego.
3. Administracja może zastosować środek również wobec zachowania niewymienionego w Regulaminie, jeżeli jest ono w sposób oczywisty szkodliwe dla Serwera lub Graczy, a także wobec prób obchodzenia Regulaminu.
4. W przypadku zmiany Regulaminu pomiędzy dniem naruszenia a dniem zastosowania środka stosuje się postanowienia względniejsze dla Gracza.
5. Zastosowanie środka z przyczyn leżących po stronie Gracza nie stanowi podstawy do zwrotu ceny świadczeń nabytych w Sklepie, z zastrzeżeniem uprawnień Konsumenta wynikających z bezwzględnie

obowiązujących przepisów prawa.

§ 13 Odwołania

1. Gracz, który nie zgadza się z zastosowanym wobec niego środkiem, może wnieść odwołanie w Tickecie oraz żądać rozpatrzenia sprawy przez członka Administracji posiadającego rangę wyższą niż osoba, która zastosowała środek.
2. Jeżeli Gracz kwestionuje zasadność bana, na Administracji spoczywa obowiązek wykazania, że ban został zastosowany zasadnie. Postanowienia zdania pierwszego nie stosuje się do banów zastosowanych przez CONSOLE oraz przez członka Zarządu Serwera; w tych sprawach odwołanie rozpatruje Zarząd Serwera na podstawie dostępnych zapisów.
3. Odwołanie od bana stałego może zostać wniesione po upływie miesiąca od dnia jego zastosowania. Postanowienia zdania pierwszego nie stosuje się do bana zastosowanego za powielanie przedmiotów oraz bana zastosowanego przez CONSOLE.
4. Odwołanie rozpatruje się bez zbędnej zwłoki, nie później niż w terminie 14 dni od dnia jego wniesienia. Rozstrzygnięcie odwołania kończy wewnętrzną procedurę i nie ogranicza uprawnień Gracza wynikających z przepisów prawa, w tym prawa do złożenia reklamacji na zasadach Regulaminu Platformy.
5. Środek zastosowany wyłącznie przez CONSOLE podlega, na żądanie Gracza, ponownemu rozpatrzeniu przez członka Administracji.

§ 14 Dostępność Serwera

1. Administrator dokłada należytej staranności w celu zapewnienia ciągłości działania Serwera, jednak nie gwarantuje jego nieprzerwanej dostępności. Administrator może przeprowadzać przerwy techniczne w celu konserwacji, aktualizacji, usuwania błędów lub poprawy bezpieczeństwa, w miarę możliwości zapowiadając je na serwerze Discord.
2. Administrator może wprowadzać nowe funkcjonalności, tryby i wydarzenia, zmieniać mapy oraz przeprowadzać resety, z zastrzeżeniem uprawnień dotyczących świadczeń nabytych w Sklepie.

§ 15 Odpowiedzialność

1. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za szkody powstałe wskutek naruszenia Regulaminu przez Gracza, udostępnienia Konta Gracza osobom trzecim, awarii sprzętu lub łączy Gracza, działania osób trzecich ani działania siły wyższej.
2. Administrator nie ponosi odpowiedzialności za utratę Przedmiotów Wirtualnych będącą następstwem mechaniki Rozgrywki, w szczególności śmierci z ręki innego Gracza, ani następstwem naruszenia Regulaminu przez Gracza.
3. Postanowienia niniejszego paragrafu nie wyłączają ani nie ograniczają odpowiedzialności wobec Konsumenta wynikającej z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.

§ 16 Postanowienia końcowe

1. Administrator może zmienić Regulamin na zasadach określonych w § 12 Regulaminu Platformy. Zmiana wymagająca akceptacji powoduje ponowne wyświetlenie komunikatu akceptacyjnego po połączeniu z Serwerem.
2. Sprawy związane ze stosowaniem Regulaminu można zgłaszać w Tickecie albo na adres kontakt@hydromc.pl.
3. Regulamin wchodzi w życie z dniem 10.10.2026 r.

