



Regulamin Sklepu

Obowiązuje od 10.10.2026 r.

hydromc.pl/dokumenty/regulamin-sklepu

SPIS TREŚCI

§ 1	Postanowienia wstępne	§ 9	Prawo odstąpienia od umowy
§ 2	Definicje	—	Wzór formularza odstąpienia od umowy
§ 3	Przedmiot świadczeń	§ 10	Reklamacje
§ 4	Wymagania techniczne	§ 11	Środki stosowane wobec Gracza a nabyte świadczenia
§ 5	Składanie zamówienia i zawarcie umowy	§ 12	Zmiana Usług Cyfrowych
§ 6	Oświadczenia składane przed zakupem	§ 13	Odpowiedzialność Sprzedawcy
§ 7	Ceny i płatności	§ 14	Dane osobowe
§ 8	Dostarczenie świadczeń	§ 15	Postanowienia końcowe

§ 1 Postanowienia wstępne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady korzystania ze sklepu internetowego prowadzonego pod adresem <https://hydromc.pl> (dalej „Sklep”), za pośrednictwem którego można nabywać świadczenia cyfrowe przeznaczone do wykorzystania na serwerze gry Minecraft HydroMC.PL.
2. Sprzedawcą jest 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.
3. Regulamin jest udostępniany nieodpłatnie przed zawarciem umowy w sposób umożliwiający jego pozyskanie, odtwarzanie, utrwalenie i wydrukowanie. Złożenie zamówienia wymaga uprzedniej akceptacji Regulaminu.
4. Sklep nie prowadzi sprzedaży rzeczy ruchomych. Przedmiotem umów zawieranych za pośrednictwem Sklepu są wyłącznie świadczenia cyfrowe przypisywane do wskazanego Konta Gracza.
5. Regulamin stanowi Regulamin Szczególny w rozumieniu [Regulaminu Platformy](#). Korzystanie z nabytych świadczeń wymaga przestrzegania [Regulaminu Rozgrywki](#).

§ 2 Definicje

1. Ilekroć w Regulaminie jest mowa o:
 - a) Sprzedawcy – należy przez to rozumieć podmiot wskazany w § 1 ust. 2;
 - b) Kupującym – należy przez to rozumieć osobę fizyczną, która ukończyła 18 lat i posiada pełną zdolność do czynności prawnych, osobę prawną albo jednostkę organizacyjną, która zawiera lub zamierza zawrzeć ze Sprzedawcą umowę za pośrednictwem Sklepu;
 - c) Konsumentie oraz Przedsiębiorcy na prawach konsumenta – należy przez to rozumieć osoby, o których mowa w Regulaminie Platformy;

- d) Treści Cyfrowej – należy przez to rozumieć treść cyfrową w rozumieniu ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta, dostarczaną jednorazowo, w szczególności klucze do skrzynek i Przedmioty Wirtualne;
- e) Usłudze Cyfrowej – należy przez to rozumieć usługę cyfrową w rozumieniu ustawy o prawach konsumenta, świadczoną przez czas oznaczony, w szczególności rangę oraz tor premium karnetu sezonowego;
- f) Pakiecie – należy przez to rozumieć jeden produkt oferowany za jedną cenę, obejmujący co najmniej dwa świadczenia, w szczególności rangę i klucze;
- g) Koncie Gracza – należy przez to rozumieć konto na Serwerze identyfikowane nickiem wskazanym w zamówieniu, do którego przypisuje się świadczenie;
- h) Serwerze – należy przez to rozumieć serwer gry Minecraft HydroMC.PL;
- i) Operatorze płatności – należy przez to rozumieć CashBill S.A. z siedzibą w Katowicach, świadczącą usługi obsługi płatności elektronicznych;
- j) Platformie sklepowej – należy przez to rozumieć usługę Vishop (vishop.pl), za pośrednictwem której Sprzedawca prowadzi ofertę Sklepu oraz przekazuje informację o opłaconych zamówieniach na Serwer.

§ 3 Przedmiot świadczeń

1. Sklep oferuje w szczególności rangi czasowe, tor premium karnetu sezonowego, klucze do skrzynek oraz Pakiety. Opis produktu, udostępniany w oknie zamówienia w części „Co otrzymujesz”, określa główne cechy świadczenia, w tym czas jego trwania, jeżeli świadczenie ma charakter czasowy.
2. Sklep nie prowadzi sprzedaży waluty serwerowej za środki pieniężne.
3. Nabyte świadczenia nie stanowią rzeczy ani środka płatniczego i nie posiadają wartości poza Serwerem. Nie podlegają wymianie na środki pieniężne ani odsprzedaży. Ranga oraz karnet nie podlegają przeniesieniu na inne Konto Gracza. Klucze i Przedmioty Wirtualne mogą być przekazywane innym Graczom wyłącznie za pomocą mechanizmów Rozgrywki, na zasadach określonych w Regulaminie Rozgrywki.
4. Korzystanie ze świadczeń wymaga dostępu do gry Minecraft: Java Edition, możliwości połączenia z Serwerem oraz wskazania prawidłowego nicku.
5. Klucz uprawnia do otwarcia skrzynki o losowej zawartości na zasadach określonych w § 11 Regulaminu Rozgrywki. Przedmiotem świadczenia jest klucz, a nie określona pozycja z puli skrzynki. Przed zakupem Kupujący może zapoznać się z zawartością skrzynki oraz szansami otrzymania poszczególnych pozycji w podglądzie skrzynki w grze.
6. W przypadku zakończenia edycji (sezonu) Serwera rangi zachowują ważność w kolejnej edycji, a niewykorzystany czas ich trwania nie ulega skróceniu, chyba że Sprzedawca z co najmniej 7 - dniowym wyprzedzeniem poinformuje o odmiennych zasadach dotyczących określonego produktu. Tor premium karnetu sezonowego obowiązuje w sezonie, na który został nabyty, co wskazuje opis produktu.

§ 4 Wymagania techniczne

1. Do złożenia zamówienia niezbędne są urządzenie z dostępem do sieci Internet, aktualna przeglądarka internetowa z włączoną obsługą JavaScript, aktywny adres poczty elektronicznej oraz możliwość dokonania płatności za pomocą metody udostępnionej przez Operatora płatności.
2. Sprzedawca może czasowo ograniczyć dostępność Sklepu z przyczyn technicznych lub związanych z bezpieczeństwem.

§ 5 Składanie zamówienia i zawarcie umowy

1. W celu złożenia zamówienia Kupujący wybiera produkt, wskazuje nick Konta Gracza, na które ma zostać dostarczone świadczenie, oraz adres poczty elektronicznej, na który zostanie przesłane potwierdzenie, o którym mowa w § 8 ust. 5, określa ilość (jeżeli produkt na to pozwala) oraz metodę płatności, może wprowadzić kod rabatowy, składa oświadczenia, o których mowa w § 6, a następnie wybiera przycisk „Zapłać”, oznaczający złożenie zamówienia z obowiązkiem zapłaty.
2. Przed złożeniem zamówienia Kupujący otrzymuje informację o głównych cechach świadczenia, łącznej cenie brutto, metodzie płatności, terminie i sposobie dostarczenia, danych Sprzedawcy, prawie do reklamacji oraz o zasadach wykonywania i utraty prawa odstąpienia od umowy.
3. Świadczenia działają wyłącznie na Serwerze, w grze Minecraft: Java Edition, i nie współdziałają z innymi serwerami, grami ani platformami. Sprzedawca nie stosuje technicznych środków ochrony świadczeń innych niż ich przypisanie do Konta Gracza wskazanego w zamówieniu.
4. Po złożeniu zamówienia Kupujący zostaje przekierowany na stronę Operatora płatności. Umowa zostaje zawarta z chwilą zaksięgowania płatności. Zamówienie, za które płatność nie została dokonana w terminie wskazanym przez Operatora płatności, wygasa, a Kupujący nie jest obowiązany do zapłaty.
5. Płatność kartą paysafecard nie jest obsługiwana automatycznie. Zamówienie z wykorzystaniem tej metody składa się za pośrednictwem systemu zgłoszeń na serwerze Discord (<https://discord.gg/hydromc>). Przed przyjęciem płatności Administracja przekazuje Kupującemu Regulamin oraz treść oświadczeń, o których mowa w § 6, a Kupujący składa je w treści zgłoszenia.
6. Sprzedawca może odmówić realizacji zamówienia, jeżeli nie jest możliwe ustalenie Konta Gracza, płatność nie została zaksięgowana, zamówienie zawiera oczywisty błąd albo zachodzi uzasadnione podejrzenie oszustwa lub dokonania płatności przez osobę nieuprawnioną. W takim przypadku Sprzedawca niezwłocznie zwraca otrzymaną kwotę.

§ 6 Oświadczenia składane przed zakupem

1. Przed złożeniem zamówienia Kupujący akceptuje Regulamin oraz, przez zaznaczenie odrębnego pola w oknie zamówienia, składa oświadczenie o treści: „Potwierdzam, że jako kupujący mam ukończone 18 lat i pełną zdolność do czynności prawnych. Mogę kupić produkt dla innego gracza, w tym dla dziecka, z uwzględnieniem warunków korzystania z serwera.”
2. Kupujący może nabyć świadczenie na rzecz innego Gracza, w tym dziecka. W takim przypadku stroną umowy jest Kupujący, a wskazany nick oznacza Konto Gracza odbiorcy. Adres poczty elektronicznej wskazany w zamówieniu powinien należeć do Kupującego. Odbiorca musi spełniać warunki wiekowe określone w Regulaminie Rozgrywki.
3. Kupujący będący Konsumentem albo Przedsiębiorcą na prawach konsumenta składa, przez zaznaczenie odrębnego pola w oknie zamówienia, oświadczenie o treści: „Żądam rozpoczęcia dostarczania zamówionych świadczeń cyfrowych przed upływem 14-dniowego terminu do odstąpienia od umowy i przyjmuję do wiadomości, że po ich dostarczeniu utracę prawo odstąpienia od umowy w zakresie treści cyfrowych, a w zakresie usług cyfrowych – po ich pełnym wykonaniu.”
4. Złożenie zamówienia za pośrednictwem okna zamówienia nie jest możliwe bez złożenia oświadczeń, o których mowa w ust. 1 i 3.
5. Kupujący oświadcza, że jest uprawniony do korzystania z wybranej metody płatności, a dane podane w zamówieniu są prawdziwe.
6. W celu wykazania prawidłowego zawarcia i wykonania umowy, obsługi reklamacji oraz ochrony przed roszczeniami Sprzedawca utrzuja treść złożonych oświadczeń wraz z identyfikatorem zamówienia,

oznaczeniem edycji Regulaminu, datą i godziną ich złożenia oraz adresem IP, z którego złożono zamówienie.

§ 7 Ceny i płatności

1. Ceny podawane w Sklepie są cenami brutto wyrażonymi w złotych polskich. Cena może zostać obniżona przez zastosowanie kodu rabatowego.
2. Płatności obsługuje Operator płatności. Dostępne metody płatności, w szczególności BLIK i przelewy internetowe, są wskazywane w oknie zamówienia. Skorzystanie z wybranej metody płatności może wymagać akceptacji warunków Operatora płatności.
3. W przypadku cofnięcia płatności (chargeback), uznania transakcji za nieautoryzowaną albo innego zdarzenia skutkującego zwrotem środków na rzecz płatnika Sprzedawca może wstrzymać realizację zamówienia oraz odebrać lub dezaktywować świadczenia przyznane w ramach tej transakcji, bez uszczerbku dla uprawnień Konsumenta wynikających z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
4. Kupujący, który stwierdzi dokonanie płatności bez jego wiedzy lub zgody, powinien niezwłocznie zgłosić ten fakt dostawcy instrumentu płatniczego, w szczególności bankowi lub wydawcy karty, a także Sprzedawcy. Sprzedawca współpracuje z Operatorem płatności w wyjaśnianiu okoliczności takiej transakcji.
5. Na żądanie Kupującego Sprzedawca wystawia rachunek potwierdzający zawarcie umowy. Żądanie można zgłosić na adres poczty elektronicznej Sprzedawcy.

§ 8 Dostarczenie świadczeń

1. Świadczenie jest dostarczane automatycznie, niezwłocznie po zaksięgowaniu płatności. Jeżeli w chwili zaksięgowania płatności Gracz nie przebywa na Serwerze, świadczenie zostaje dostarczone przy jego najbliższym połączeniu z Serwerem.
2. Ranga oraz tor premium karnetu sezonowego zostają przypisane do Konta Gracza w chwili dostarczenia. Klucze trafiają do poczekalni zakupów, z której Gracz odbiera je w grze komendą /odbierz.
3. Jeżeli automatyczne dostarczenie nie jest możliwe, Sprzedawca dostarcza świadczenie niezwłocznie, nie później niż w terminie 72 godzin od zaksięgowania płatności.
4. Sprzedawca nie ponosi odpowiedzialności za dostarczenie świadczenia na Konto Gracza wskazane błędnie przez Kupującego. Na wniosek złożony w Tickecie Sprzedawca podejmie próbę przeniesienia świadczenia na właściwe Konto Gracza, jeżeli świadczenie nie zostało wykorzystane.
5. Niezwłocznie po złożeniu zamówienia, przed przekierowaniem na stronę Operatora płatności, Sprzedawca przesyła na adres poczty elektronicznej wskazany w oknie zamówienia potwierdzenie na trwałym nośniku, obejmujące w szczególności dane Sprzedawcy, oznaczenie świadczenia, cenę, treść oświadczeń, o których mowa w § 6, oraz Regulamin w formacie PDF. Potwierdzenie to stanowi potwierdzenie zawarcia umowy, która zostaje zawarta na wskazanych w nim warunkach z chwilą zaksięgowania płatności, i jest przekazywane przed rozpoczęciem świadczenia.

§ 9 Prawo odstąpienia od umowy

1. Konsument oraz Przedsiębiorca na prawach konsumenta mogą w terminie 14 dni od dnia zawarcia umowy odstąpić od niej bez podawania przyczyny, z zastrzeżeniem ust. 2–4.
2. Prawo odstąpienia od umowy nie przysługuje w odniesieniu do Treści Cyfrowych, jeżeli spełnianie świadczenia rozpoczęło się za wyraźną i uprzednią zgodą Konsumenta, wyrażoną w oświadczeniu, o którym mowa w § 6 ust. 3, który został poinformowany przed rozpoczęciem świadczenia, że po jego

spełnieniu utraci prawo odstąpienia od umowy, i przyjął to do wiadomości, a Sprzedawca przekazał Konsumentowi potwierdzenie, o którym mowa w § 8 ust. 5 (art. 38 ust. 1 pkt 13 ustawy o prawach konsumenta).

3. Prawo odstąpienia od umowy o świadczenie Usługi Cyfrowej wygasa z chwilą pełnego wykonania usługi za wyraźną i uprzednią zgodą Konsumenta (art. 38 ust. 1 pkt 1 ustawy o prawach konsumenta). W razie odstąpienia od umowy przed pełnym wykonaniem usługi, której świadczenie rozpoczęto na żądanie Konsumenta, Konsument ponosi koszt świadczeń spełnionych do chwili odstąpienia, obliczony proporcjonalnie do okresu, przez który usługa była świadczona (art. 35 ustawy o prawach konsumenta).
4. W przypadku Pakietu prawo odstąpienia ocenia się odrębnie dla każdego składnika: dla Treści Cyfrowych zgodnie z ust. 2, a dla Usług Cyfrowych zgodnie z ust. 3.
5. W celu odstąpienia od umowy Konsument składa Sprzedawcy jednoznaczne oświadczenie, w szczególności na adres kontakt@hydromc.pl albo listownie na adres: Szymon Kwapisz, ul. Kwiatowa 5, 56-120 Brzeg Dolny. Konsument może skorzystać z wzoru formularza zamieszczonego poniżej, nie jest to jednak obowiązkowe. Do zachowania terminu wystarczy wysłanie oświadczenia przed jego upływem.
6. Sprzedawca zwraca należną kwotę niezwłocznie, nie później niż w terminie 14 dni od dnia otrzymania oświadczenia o odstąpieniu od umowy, przy użyciu takiego samego sposobu płatności, jakiego użył Konsument, chyba że Konsument wyraźnie zgodził się na inny sposób zwrotu, który nie wiąże się dla niego z żadnymi kosztami. Z chwilą odstąpienia od umowy Sprzedawca dezaktywuje świadczenie objęte odstąpieniem.
7. Utrata prawa odstąpienia od umowy nie wyłącza uprawnień z tytułu niezgodności świadczenia z umową, o których mowa w § 10.

Wzór formularza odstąpienia od umowy

(formularz ten należy wypełnić i odesłać tylko w przypadku chęci odstąpienia od umowy)

Adresat: Szymon Kwapisz, ul. Kwiatowa 5, 56-120 Brzeg Dolny, adres e-mail: kontakt@hydromc.pl

Ja/My(*) niniejszym informuję/informujemy(*) o moim/naszym odstąpieniu od umowy o dostarczenie następującej treści cyfrowej(*) / o świadczenie następującej usługi cyfrowej(*):
(nazwa produktu, nick Konta Gracza)

Data zawarcia umowy:

Imię i nazwisko konsumenta(-ów):

Adres konsumenta(-ów):

Podpis konsumenta(-ów) (tylko jeżeli formularz jest przesyłany w wersji papierowej):

Data:

(*) Niepotrzebne skreślić.

§ 10 Reklamacje

1. Sprzedawca ponosi wobec Konsumenta oraz Przedsiębiorcy na prawach konsumenta odpowiedzialność za zgodność świadczenia z umową na zasadach określonych w rozdziale 5b ustawy o prawach konsumenta.
2. Reklamację można złożyć na adres kontakt@hydromc.pl, listownie na adres Sprzedawcy albo za pośrednictwem systemu zgłoszeń na serwerze Discord. Reklamacja powinna zawierać nick Konta Gracza, nazwę produktu, przybliżoną datę zakupu, opis niezgodności oraz żądanie Kupującego. Brak

któregokolwiek z tych elementów nie powoduje pozostawienia reklamacji bez rozpatrzenia, jeżeli jej rozpatrzenie jest możliwe.

3. Reklamacja może dotyczyć w szczególności niedostarczenia świadczenia, nieprawidłowego działania rangi, klucza lub karnetu albo niezgodności świadczenia z opisem produktu.
4. Sprzedawca rozpatruje reklamację w terminie 14 dni od dnia jej otrzymania i udziela odpowiedzi na adres poczty elektronicznej albo w zgłoszeniu, za pośrednictwem którego reklamacja została złożona.
5. W przypadku niezgodności świadczenia z umową Konsument może żądać doprowadzenia go do zgodności z umową, w szczególności przez dostarczenie brakującego świadczenia lub usunięcie błędu, a w przypadkach przewidzianych w ustawie o prawach konsumenta – złożyć oświadczenie o obniżeniu ceny albo o odstąpieniu od umowy.
6. Sprzedawca nie może odmówić rozpatrzenia reklamacji z tego powodu, że Kupujący utracił prawo odstąpienia od umowy.
7. Reklamacja podlega oddaleniu, jeżeli zgłoszony problem wynika z okoliczności, za które Sprzedawca nie ponosi odpowiedzialności, w szczególności z podania błędnego nicku, utraty dostępu do Konta Gracza z przyczyn leżących po stronie Kupującego albo zastosowania środka przewidzianego w Regulaminie Rozgrywki.

§ 11 Środki stosowane wobec Gracza a nabyte świadczenia

1. Nabycie świadczenia nie zwalnia z obowiązku przestrzegania Regulaminu Rozgrywki.
2. Zastosowanie wobec Konta Gracza środka przewidzianego w Regulaminie Rozgrywki z przyczyn leżących po stronie Gracza nie stanowi podstawy do zwrotu ceny, z zastrzeżeniem bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
3. Odwołanie od zastosowanego środka rozpatruje się na zasadach określonych w Regulaminie Rozgrywki. Odwołanie nie stanowi reklamacji świadczenia, chyba że Kupujący kwestionuje również zgodność świadczenia z umową.

§ 12 Zmiana Usług Cyfrowych

1. Sprzedawca może zmienić Usługę Cyfrową w trakcie jej świadczenia, w szczególności zakres uprawnień rangi, jeżeli jest to uzasadnione przyczynami technicznymi, koniecznością zachowania równowagi Rozgrywki, usunięciem błędów lub zapewnieniem zgodności z przepisami prawa, a zmiana nie wiąże się z dodatkowymi kosztami po stronie Konsumenta.
2. Jeżeli zmiana istotnie i negatywnie wpływa na dostęp Konsumenta do Usługi Cyfrowej lub korzystanie z niej, Sprzedawca z odpowiednim wyprzedzeniem informuje Konsumenta o zmianie, a Konsument może w terminie 30 dni od dnia dokonania zmiany wypowiedzieć umowę i otrzymać zwrot ceny w części odpowiadającej okresowi, w którym usługa nie będzie świadczona.

§ 13 Odpowiedzialność Sprzedawcy

1. Sprzedawca ponosi odpowiedzialność wobec Konsumenta oraz Przedsiębiorcy na prawach konsumenta w zakresie wynikającym z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa. Żadne postanowienie Regulaminu nie wyłącza ani nie ogranicza tej odpowiedzialności.
2. Sprzedawca nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości korzystania ze świadczenia z przyczyn leżących po stronie Kupującego, w szczególności wskutek podania błędnego nicku, braku dostępu do gry lub Konta Gracza, problemów z połączeniem internetowym albo naruszenia Regulaminu Rozgrywki, ani za awarie usług Microsoft, Operatora płatności i Platformy sklepowej, za które nie ponosi odpowiedzialności.

3. Wobec Kupujących niebędących Konsumentami ani Przedsiębiorcami na prawach konsumenta, z wyjątkiem szkody wyrządzonej umyślnie, odpowiedzialność Sprzedawcy ogranicza się do wysokości ceny zapłaconej za zamówienie i nie obejmuje utraconych korzyści, a odpowiedzialność z tytułu rękojmi zostaje wyłączona (art. 558 § 1 Kodeksu cywilnego). Spory z tymi Kupującymi rozstrzyga sąd właściwy dla miejsca zamieszkania Sprzedawcy.

§ 14 Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych Kupujących jest Szymon Kwapisz. Dane osobowe przetwarzane są w celu zawarcia i wykonania umowy, obsługi płatności, reklamacji i odstąpień, wykonania obowiązków podatkowych oraz przeciwdziałania nadużyciom i ochrony przed roszczeniami. Szczegółowe informacje zawiera [Polityka Prywatności](#).
2. Podanie danych w zamówieniu jest dobrowolne, lecz niezbędne do jego realizacji.

§ 15 Postanowienia końcowe

1. Sprzedawca może zmienić Regulamin z ważnych przyczyn na zasadach określonych w Regulaminie Platformy. Do zamówień złożonych przed dniem wejścia zmian w życie stosuje się Regulamin obowiązujący w chwili złożenia zamówienia.
2. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeksu cywilnego oraz ustawy o prawach konsumenta. Wybór prawa polskiego nie pozbawia Konsumenta ochrony przyznanej mu na podstawie bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa państwa jego zwykłego pobytu.
3. Konsument może skorzystać z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, w szczególności z pomocy powiatowego (miejskiego) rzecznika konsumentów.
4. Aktualna treść Regulaminu jest dostępna pod adresem <https://hydromc.pl/dokumenty/regulamin-sklepu>, gdzie można ją pobrać w formacie PDF, utrwalić i wydrukować.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem 10.10.2026 r.

Regulamin Sklepu HydroMC.PL · obowiązuje od 10.10.2026 r. · kontakt@hydromc.pl