

REGULAMIN SKLEPU INTERNETOWEGO – USŁUGI CYFROWE (ITEMSHOP / MINECRAFT)

§1 Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady korzystania ze sklepu internetowego dostępnego pod adresem: <https://sklep.eadventure.pl> oraz zasady zakupu usług cyfrowych świadczonych drogą elektroniczną.
2. Regulamin stanowi regulamin w rozumieniu art. 8 ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną oraz jest umową zawieraną na odległość.
3. Warunkiem dokonania zakupu jest zapoznanie się z Regulaminem i jego akceptacja przed złożeniem zamówienia.
4. Sklep oferuje treści cyfrowe niedostarczane na nośniku materialnym.
5. Usługodawca nie jest podmiotem powiązanym kapitałowo ani organizacyjnie z twórcami gry Minecraft, a serwer stanowi niezależną inicjatywę społecznościową. Wykorzystanie nazwy gry następuje wyłącznie w celu informacyjnym.

§2 Dane Sprzedawcy (Usługodawcy)

1. Firma: Sebastian Kozicki – IT Solutions
2. Adres siedziby: ul. Spokojna 5/3, 21-515 Sławatycze, Polska
3. NIP: 5372694361
4. REGON: 543909342
5. Rejestr: Centralna Ewidencja i Informacja o Działalności Gospodarczej (CEIDG)
6. Adres e-mail: kozicki.itsolutions@proton.me
7. Numer telefonu: +48 517 686 236
8. Adres korespondencyjny: ul. Spokojna 5/3, 21-515 Sławatycze (jeśli nie wskazano inaczej)

Dane podane w Regulaminie są zgodne z danymi konta zarejestrowanego u operatora płatności HotPay.

§3 Definicje

1. Sklep/ItemShop – serwis internetowy dostępny pod adresem <https://sklep.eadventure.pl> umożliwiający zakup usług cyfrowych.
2. Usługodawca/Sprzedawca – Sebastian Kozicki – IT Solutions.
3. Klient/Użytkownik/Gracz – osoba fizyczna lub prawna dokonująca zakupu usług w Sklepie.
4. Konsument – osoba fizyczna dokonująca zakupu niezwiązanego bezpośrednio z działalnością gospodarczą.
5. Usługi/Produkty – odpłatne dodatki cyfrowe, rangi, pakiety, przedmioty i inne usługi dostępne w ItemShop.
6. Serwer Minecraft – serwer gry komputerowej Minecraft, umożliwiający rozgrywkę wieloosobową, prowadzony i administrowany przez Usługodawcę, działający w oparciu o oprogramowanie gry stworzone przez firmę Mojang Studios.
7. Umowa – umowa o dostarczenie treści cyfrowych zawierana na odległość.

§4 Rodzaj i zakres oferowanych usług

1. Sklep oferuje usługi cyfrowe związane z serwerem Minecraft.
2. Głównym produktem sprzedawanym w Sklepie są wirtualne punkty użytkownika (punkty w systemie), które stanowią cyfrową walutę (środki wirtualne serwera) wykorzystywaną w ramach serwera Minecraft Usługodawcy.
3. Punkty oraz inne usługi cyfrowe mogą obejmować w szczególności:
 - a) wirtualne punkty w systemie serwera,
 - a.1) diamentowe serca,
 - a.2) eteriony.
 - b) dodatki serwerowe,
 - c) rangi,
 - d) pakiety cyfrowe,
 - e) inne wirtualne usługi przypisane do konta gracza.
4. Każda usługa posiada opis zawierający:
 - a) nazwę usługi,
 - b) główne cechy i funkcjonalności,
 - c) cenę,
 - d) wariant (jeśli dotyczy),
 - e) sposób realizacji.
5. Zakupione punkty i usługi mają charakter wirtualny, nie podlegają wymianie na środki pieniężne oraz mogą być wykorzystane wyłącznie na serwerze Minecraft Usługodawcy.
6. Zakup usług nie stanowi nabycia własności przedmiotów w świecie rzeczywistym, a jedynie dostęp do funkcjonalności cyfrowych przypisanych do konta gracza.

§5 Ceny, waluta i całkowity koszt zamówienia

1. Wszystkie ceny podane w Sklepie wyrażone są w złotych polskich (PLN).
2. Ceny są cenami brutto (zawierają podatek VAT, jeśli dotyczy) lub zawierają informację o sposobie opodatkowania.
3. Całkowity koszt zamówienia obejmuje:
 - a) cenę usługi cyfrowej,
 - b) ewentualne podatki,
 - c) inne opłaty wskazane w podsumowaniu zamówienia.
4. Ostateczna kwota do zapłaty jest każdorazowo prezentowana w podsumowaniu zamówienia przed dokonaniem płatności.

§6 Formy płatności

1. Dostępne metody płatności w Sklepie:
 - a) e-przelewy online,
 - b) BLIK,
 - c) przelew bankowy,
 - d) PaysafeCard,
 - e) inne metody udostępnione przez operatora płatności.
2. Rozliczenia transakcji e-przelewem, BLIK, PaysafeCard oraz innymi płatnościami elektronicznymi przeprowadzane są za pośrednictwem systemu płatności HotPay.
3. Klient dokonuje płatności za pomocą bezpiecznego formularza płatności udostępnionego przez operatora płatności.
4. Usługa (wirtualne punkty lub inne treści cyfrowe) zostaje aktywowana po otrzymaniu potwierdzenia poprawnego zaksięgowania płatności.

§7 Sposób i termin realizacji usług (dostawa cyfrowa)

1. Dostawa usług ma charakter elektroniczny (cyfrowy) i następuje poprzez automatyczne przypisanie usługi do konta gracza na serwerze Minecraft.
2. Realizacja zamówienia następuje niezwłocznie, maksymalnie do 24 godzin od zaksięgowania płatności, chyba że opis produktu stanowi inaczej.
3. Sklep nie oferuje dostawy fizycznej – wszystkie produkty mają charakter cyfrowy.

§8 Wymagania techniczne

1. Do korzystania ze Sklepu wymagane jest:
 - a) urządzenie z dostępem do Internetu,
 - b) aktualna przeglądarka internetowa umożliwiająca obsługę płatności online,
 - c) posiadanie gry Minecraft (wersja wskazana na stronie serwera),
 - d) aktywne konto na serwerze Minecraft Usługodawcy.

§9 Składanie zamówień i zawarcie umowy

1. Zamówienia można składać 24 godziny na dobę przez stronę Sklepu.
2. Procedura zakupu obejmuje:
 - a) wybór usługi,
 - b) podanie wymaganych danych (np. nick gracza),
 - c) akceptację Regulaminu,
 - d) dokonanie płatności.
3. Umowa o dostarczenie treści cyfrowych zostaje zawarta z chwilą potwierdzenia przyjęcia zamówienia i dokonania płatności.

§10 Ograniczenia w świadczeniu usług

1. Usługi dostępne w Sklepie są przeznaczone wyłącznie do użytku na serwerze Minecraft prowadzonym przez Usługodawcę.
2. Usługodawca może wprowadzać zmiany, aktualizacje lub usuwać usługi z oferty bez wcześniejszego powiadomienia, o ile nie narusza to praw nabytych Klientów.
3. W przypadku naruszenia regulaminu serwera konto gracza może zostać ograniczone lub zablokowane, co może skutkować utratą dostępu do zakupionych usług cyfrowych bez prawa do zwrotu, chyba że przepisy prawa stanowią inaczej.

§11 Prawo odstąpienia od umowy i zwroty

1. Konsument ma prawo odstąpić od umowy w terminie 14 dni od jej zawarcia.
2. Zgodnie z art. 38 ustawy o prawach konsumenta prawo odstąpienia nie przysługuje w przypadku treści cyfrowych niedostarczanych na nośniku materialnym, jeżeli:
 - a) rozpoczęto spełnianie świadczenia za wyraźną zgodą Konsumenta przed upływem terminu do odstąpienia,
 - b) Konsument został poinformowany o utracie prawa odstąpienia od umowy.
3. Dokonując zakupu Klient wyraża zgodę na natychmiastową realizację usługi cyfrowej oraz przyjmuje do wiadomości utratę prawa odstąpienia po jej aktywacji.

§12 Reklamacje (rękojmia i zgodność z umową)

1. Sprzedawca odpowiada za zgodność usługi cyfrowej z umową zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa.
2. Reklamacje można składać:
 - a) mailowo: kozicki.itsolutions@proton.me
 - b) dodatkowo przez Discord (kanał zgłoszeniowy) – pomocniczo.
3. Reklamacja powinna zawierać:
 - a) dane Klienta,
 - b) opis problemu,
 - c) datę zakupu,
 - d) nick gracza.
4. Reklamacje rozpatrywane są w terminie do 14 dni kalendarzowych.
5. Reklamacje wynikające wyłącznie z błędów po stronie użytkownika lub naruszenia regulaminu serwera mogą zostać odrzucone.

§13 Usługi świadczone drogą elektroniczną

1. Usługodawca świadczy usługi drogą elektroniczną w zakresie:
 - a) prowadzenia Sklepu online,
 - b) obsługi zamówień,
 - c) automatycznej realizacji usług cyfrowych,
 - d) kontaktu z użytkownikiem.
2. Umowa o świadczenie usług drogą elektroniczną zawierana jest na czas korzystania ze Sklepu.
3. Użytkownik może w każdej chwili zaprzestać korzystania ze Sklepu.

§14 Ochrona danych osobowych (Polityka prywatności)

1. Administratorem danych osobowych jest Sebastian Kozicki – IT Solutions.
2. Dane osobowe przetwarzane są zgodnie z RODO oraz przepisami prawa polskiego i UE.
3. Dane przetwarzane są w celu:
 - a) realizacji zamówień,
 - b) obsługi płatności,
 - c) rozpatrywania reklamacji,
 - d) kontaktu z Klientem,
 - e) wypełnienia obowiązków prawnych.
4. Klient ma prawo do dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania oraz wniesienia skargi do Prezesa UODO.

§15 Treści zabronione

1. Zabronione jest dostarczanie treści bezprawnych oraz korzystanie ze Sklepu w sposób sprzeczny z prawem.
2. Strona internetowa nie prezentuje treści i materiałów zabronionych przez obowiązujące prawo Polski oraz Unii Europejskiej.

§16 Zmiany Regulaminu i postanowienia końcowe

1. Regulamin jest dostępny w sposób ciągły na stronie Sklepu w łatwo dostępnym miejscu.
2. Usługodawca zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn prawnych lub organizacyjnych.
3. Do umów zawartych przed zmianą Regulaminu stosuje się wersję obowiązującą w chwili złożenia zamówienia.
4. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem zastosowanie mają przepisy prawa polskiego oraz prawa Unii Europejskiej.
5. Spory mogą być rozwiązywane polubownie, a w razie braku porozumienia właściwy jest sąd zgodny z przepisami prawa.
6. Regulamin wchodzi w życie z dniem: 08.04.2026 r.