

REGULAMIN SERWISU ORAZ OGÓLNE WARUNKI SPRZEDAŻY, PŁATNOŚCI, ŚWIADCZENIA USŁUG DROGĄ ELEKTRONICZNĄ I LICENCJONOWANIA OPROGRAMOWANIA "SERVERO"

§1. Postanowienia wstępne i podstawa prawna

1. Niniejszy Regulamin określa zasady korzystania ze sklepu internetowego i serwisu dostępnego pod adresem **<https://servero.pl>**, w szczególności zasady zawierania umów sprzedaży Treści Cyfrowych, zasady licencjonowania oprogramowania, procedury reklamacyjne oraz zasady ochrony danych osobowych.
2. Regulamin został sporządzony w oparciu o przepisy prawa obowiązującego na terenie Rzeczypospolitej Polskiej, w tym w szczególności: a) Ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks cywilny (t.j. Dz. U. z 2022 r. poz. 1360 ze zm.); b) Ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta (t.j. Dz. U. z 2020 r. poz. 287 ze zm.); c) Ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (t.j. Dz. U. z 2020 r. poz. 344); d) Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz. U. z 2021 r. poz. 1062); e) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 (RODO).
3. Każdy Użytkownik przed rozpoczęciem korzystania z Serwisu zobowiązany jest do zapoznania się z treścią niniejszego Regulaminu. Dokonanie rejestracji lub zakupu oznacza pełną i bezwarunkową akceptację jego postanowień.

§2. Definicje

1. **Sprzedawca / Usługodawca / Licencjodawca – Józef Grabowiecki** prowadzący działalność gospodarczą pod firmą **SHOUSE Józef Grabowiecki**, wpisaną do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej (CEIDG), NIP: 5451829298, REGON: 529412693, adres: Podostrówek 3, 16-150 Podostrówek, e-mail: admin@servero.pl.

2. **Serwis** – platforma internetowa prowadzona przez Sprzedawcę, umożliwiająca nabywanie Produktów.
3. **Użytkownik** – osoba fizyczna posiadająca pełną zdolność do czynności prawnych (lub ograniczoną zdolność, działająca za zgodą przedstawiciela ustawowego), osoba prawna lub jednostka organizacyjna nieposiadająca osobowości prawnej.
4. **Konsument** – Użytkownik będący osobą fizyczną dokonującą z przedsiębiorcą czynności prawnej niezwiązanej bezpośrednio z jej działalnością gospodarczą lub zawodową.
5. **Przedsiębiorca na prawach Konsumenta** – osoba fizyczna zawierająca umowę bezpośrednio związaną z jej działalnością gospodarczą, gdy z treści tej umowy wynika, że nie posiada ona dla tej osoby charakteru zawodowego.
6. **Produkt / Treść Cyfrowa** – towary cyfrowe wytwarzane przez Sprzedawcę (w szczególności: pluginy Java, skrypty, pliki konfiguracyjne .yaml/.json, mapy, schematy, grafiki), będące utworami w rozumieniu prawa autorskiego.
7. **wPLN** – wirtualne punkty lojalnościowe/wymienne, nabywane przez Użytkownika, służące wyłącznie do wymiany na Produkty wewnątrz ekosystemu Serwisu.
8. **Portfel** – funkcjonalność Konta Użytkownika prezentująca aktualny stan posiadanych jednostek wPLN.
9. **Środowisko Cyfrowe** – sprzęt komputerowy, oprogramowanie i połączenia sieciowe wykorzystywane przez Użytkownika w celu uzyskania dostępu do Treści Cyfrowej lub Usługi Cyfrowej lub w celu korzystania z nich.

§3. Wymagania techniczne i Interoperacyjność

1. W celu prawidłowego korzystania z Serwisu wymagane jest: a) Urządzenie z dostępem do sieci Internet; b) Poprawnie skonfigurowana przeglądarka internetowa obsługująca pliki cookies oraz JavaScript (np. Chrome, Firefox, Opera, Edge); c) Aktywne i poprawnie skonfigurowane konto poczty elektronicznej (e-mail).
2. W celu korzystania z zakupionych Produktów (np. pluginów do gry Minecraft) Użytkownik we własnym zakresie musi zapewnić: a) Serwer gry Minecraft (VPS, Dedykowany lub Slotowy); b) Odpowiednią wersję środowiska Java (zgodną z wymaganiami danego pluginu); c) Silnik serwera zgodny z opisem Produktu (np. Spigot, Paper, Purpur, Velocity).
3. Sprzedawca informuje, że instalacja zewnętrznego oprogramowania (pluginów) ingeruje w pliki serwera. Sprzedawca nie gwarantuje pełnej kompatybilności Produktów z modyfikacjami innych twórców (konflikty ID, konflikty bibliotek).

§4. Rejestracja, Konto i Bezpieczeństwo

1. Umowa o prowadzenie Konta w Serwisie zawierana jest na czas nieoznaczony i nie wiąże się z opłatami.
2. Użytkownik zobowiązuje się do podania w formularzu rejestracyjnym wyłącznie prawdziwych danych. Używanie fałszywych danych, danych tymczasowych lub danych osób trzecich jest zabronione.
3. **Zakaz multikont:** Użytkownik może posiadać tylko jedno Konto. Tworzenie wielu kont w celu omijania blokad (banów) lub wyłudzenia promocji skutkować będzie trwałym usunięciem wszystkich powiązanych Kont oraz przepadkiem środków wPLN.
4. Sprzedawca zastrzega sobie prawo do zablokowania lub usunięcia Konta Użytkownika w trybie natychmiastowym w przypadku: a) Naruszenia postanowień niniejszego Regulaminu; b) Podejmowania działań na szkodę Serwisu lub innych Użytkowników; c) Udostępniania danych logowania osobom trzecim.

§5. System Płatności i Portfel wPLN

1. Ceny podane w Serwisie są cenami brutto (zawierają podatek VAT), chyba że wyraźnie wskazano, że są to ceny netto.
2. Użytkownik nabywa Produkty poprzez wymianę zgromadzonych w Portfelu punktów wPLN.
3. **Charakter prawny wPLN:** a) Doładowanie Portfela stanowi zakup bonu towarowego na treści cyfrowe. b) Punkty wPLN nie są pieniądzem elektronicznym w rozumieniu ustawy o usługach płatniczych, nie są instrumentem płatniczym ani walutą. c) Punkty wPLN mają charakter bezzwrotny. Nie istnieje techniczna ani prawna możliwość wymiany wPLN na środki pieniężne (PLN, EUR, USD) ani przelewu ich na rachunek bankowy.
4. **Brak terminu ważności:** Środki wPLN są bezterminowe, z zastrzeżeniem, że w przypadku usunięcia Konta z przyczyn leżących po stronie Użytkownika (przez Użytkownika lub przez Administratora na skutek złamania regulaminu), środki te przepadają bezpowrotnie.
5. Operator płatności (np. CashBill, HotPay, PayPal) jest podmiotem niezależnym. Reklamacje dotyczące samej transakcji płatniczej należy kierować do operatora.

§6. LICENCJA, PRAWA AUTORSKIE I KARY UMOWNE

1. Wszystkie Produkty oferowane w Serwisie stanowią wyłączną własność intelektualną Sprzedawcy i podlegają ochronie prawnej przewidzianej w ustawie o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

2. **Udzielenie Licencji:** Z chwilą zakupu Produktu, Sprzedawca udziela Użytkownikowi **niewyłącznej, nieprzenoszalnej, odpłatnej licencji** na korzystanie z Produktu. Licencja nie jest ograniczona czasowo (chyba że opis produktu stanowi inaczej, np. subskrypcja), lecz jest ograniczona podmiotowo.
3. **Pole eksploatacji:** Licencja uprawnia wyłącznie do: a) Pobrania Produktu i zapisania go w pamięci serwera należącego do Użytkownika; b) Uruchomienia i stosowania Produktu w celach zgodnych z jego przeznaczeniem (obsługa serwera gry).
4. **ZAKAZY ("NO-LEAK POLICY"):** Użytkownikowi surowo zabrania się: a) Rozpowszechniania Produktu w jakiegokolwiek formie (udostępnianie plików .jar, kodu źródłowego, konfiguracji) osobom trzecim; b) Umieszczania Produktu na publicznych lub zamkniętych forach internetowych, serwerach Discord, chmurach danych (Google Drive, Mega itp.) w sposób umożliwiający ich pobranie przez osoby trzecie; c) Odpłatnego lub nieodpłatnego zbywania Produktu (reselling); d) Dokonywania inżynierii wstecznej (dekompilacji, deasemblacji), łamania zabezpieczeń (crackowania), usuwania informacji o autorze (obfuscation removal).
5. **KARY UMOWNE:** W przypadku naruszenia przez Użytkownika zakazów, o których mowa w ust. 4, Użytkownik zobowiązuje się do zapłaty na rzecz Sprzedawcy kary umownej w wysokości **5.000,00 PLN (słownie: pięć tysięcy złotych)** za każde pojedyncze naruszenie (np. za każdy udostępniony plik). Zapłata kary umownej nie wyłącza możliwości dochodzenia odszkodowania przewyższającego wysokość zastrzeżonej kary na zasadach ogólnych.
6. Sprzedawca zastrzega sobie prawo do stosowania cyfrowych znaków wodnych (identyfikatorów) ukrytych w kodzie Produktu, pozwalających na identyfikację Użytkownika, który dopuścił się naruszenia licencji.
7. Sprzedawca nie gwarantuje aktualizacji Produktu do nowych wersji oprogramowania, chyba że opis produktu stanowi inaczej (zakładka "Planowane Aktualizacje").
8. Postanowienie nie wyłącza uprawnień Konsumenta wynikających z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.

§7. Prawo odstąpienia od umowy (Wyłączenia)

1. Zgodnie z art. 38 pkt 13 ustawy o prawach konsumenta, prawo do odstąpienia od umowy zawartej na odległość **nie przysługuje** Konsumentowi w odniesieniu do umów o dostarczanie treści cyfrowych, które nie są zapisane na nośniku materialnym, jeżeli spełnianie świadczenia rozpoczęło się za wyraźną zgodą Konsumenta przed upływem terminu do odstąpienia od umowy i po poinformowaniu go przez przedsiębiorcę o utracie prawa odstąpienia od umowy.

2. Użytkownik akceptując Regulamin i klikając przycisk finalizujący zakup (np. "Kup teraz", "Pobierz"), oświadcza, że: a) Wyraża zgodę na natychmiastowe dostarczenie Treści Cyfrowej; b) Przyjmuje do wiadomości, że z chwilą uzyskania dostępu do pliku traci prawo do odstąpienia od umowy.
3. Wszelkie wnioski o zwrot środków motywowane "rozmyśleniem się", "błędem przy zakupie" lub "nieumiejętnością obsługi" będą rozpatrywane odmownie w oparciu o wyżej cytowane przepisy.

§8. Odpowiedzialność i Gwarancja (SLA)

1. Sprzedawca dokłada wszelkich starań, aby Produkty były wolne od wad fizycznych i prawnych.
2. Sprzedawca nie ponosi odpowiedzialności za: a) Błędy wynikające z nieprawidłowej konfiguracji serwera przez Użytkownika; b) Niekompatybilność Produktu z innymi pluginami zainstalowanymi przez Użytkownika; c) Problemy z działaniem Produktu wynikłe z aktualizacji gry Minecraft lub silnika serwera (np. zmiany w API Spigot), na które Sprzedawca nie ma wpływu; d) Utratę danych (np. mapy, ekwipunku graczy) – Użytkownik zobowiązany jest do regularnego wykonywania kopii zapasowych (backupów).
3. **Klauzula dla B2B:** W przypadku Klientów niebędących Konsumentami, odpowiedzialność Sprzedawcy z tytułu rękojmi jest wyłączona. Odpowiedzialność odszkodowawcza Sprzedawcy względem Klientów B2B ograniczona jest do kwoty zapłaconej za dany Produkt i nie obejmuje utraconych korzyści (lucrum cessans).

§9. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH (RODO)

1. **Administrator:** Administratorem danych osobowych Użytkowników jest Sprzedawca (dane w §2).
2. **Cele i podstawy przetwarzania:** a) Wykonanie umowy (założenie konta, realizacja zamówienia) – art. 6 ust. 1 lit. b RODO; b) Realizacja obowiązków prawnych (wystawianie faktur, księgowość) – art. 6 ust. 1 lit. c RODO; c) Dochodzenie roszczeń i obrona przed roszczeniami (prawnie uzasadniony interes) – art. 6 ust. 1 lit. f RODO.
3. **Zakres danych:** Przetwarzamy dane podane w formularzu: nazwa użytkownika, adres e-mail, adres IP, a w przypadku wystawienia faktury – dane firmy/adresowe.
4. **Odbiorcy danych:** Dane mogą być powierzane podmiotom przetwarzającym: firmie hostingowej, dostawcy systemu płatności, biurowi księgowemu.

5. **Okres przechowywania:** Dane związane z realizacją zamówień przechowywane są przez okres 5 lat (wymogi podatkowe). Dane konta przechowywane są do momentu jego usunięcia.
6. **Prawa Użytkownika:** Użytkownik ma prawo do: dostępu do swoich danych, ich sprostowania, usunięcia ("prawo do bycia zapomnianym"), ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych oraz wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (PUODO).
7. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do zawarcia umowy i korzystania z Serwisu.

§10. Postępowanie reklamacyjne

1. W przypadku stwierdzenia wadliwości Produktu, Użytkownik ma prawo złożyć reklamację.
2. Reklamacje należy składać drogą elektroniczną na adres: **admin@servero.pl**.
3. Prawidłowe zgłoszenie reklamacyjne powinno zawierać: a) Imię i nazwisko / nick Użytkownika; b) Nazwę zakupionego Produktu i datę zakupu; c) Dokładny opis wady (wraz z logami z konsoli serwera, zrzutami ekranu).
4. Sprzedawca rozpatruje reklamację w terminie **14 dni** od daty jej otrzymania. Odpowiedź przesłana jest na adres e-mail Użytkownika.

§11. Zmiana Regulaminu

1. Sprzedawca zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w Regulaminie z ważnych przyczyn, takich jak: zmiana przepisów prawa, zmiana sposobów płatności i dostaw, zmiana zakresu oferowanych usług.
2. O każdej zmianie Użytkownicy zostaną poinformowani z co najmniej 7-dniowym wyprzedzeniem poprzez wiadomość e-mail lub komunikat systemowy w Serwisie.
3. Zamówienia złożone przed wejściem w życie zmian realizowane są na zasadach dotychczasowych.

§12. Postanowienia końcowe

1. Umowy zawierane są w języku polskim.
2. W sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem mają zastosowanie powszechnie obowiązujące przepisy prawa polskiego.
3. Sędem właściwym dla rozstrzygania sporów z Użytkownikami niebędącymi Konsumentami jest sąd właściwy miejscowo dla siedziby Sprzedawcy.
4. Konsument ma możliwość skorzystania z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, w tym za pośrednictwem platformy ODR (<https://consumer-redress.ec.europa.eu>).

5. Regulamin wchodzi w życie z dniem publikacji w Serwisie.

SERVERTERO