



OVERPLAY.PL

# Regulamin sklepu i portfela

---

Obowiązuje od 18 października 2026 r.

## § 1. Definicje

- 1. Usługodawca** – Jacek Jasiński Code0, przedsiębiorca wpisany do Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej (CEIDG), pl. Kaszubski 8 lok. 311, 81-350 Gdynia, NIP: 9581669079, REGON: 361479945, tel. +48 535 311 874, e-mail: kontakt@code0.pl; prowadzący serwer gry Minecraft OVERPLAY.PL oraz Sklep.
- 2. Sklep** – serwis internetowy OVERPLAY.PL, za pośrednictwem którego można kupić Produkty.
- 3. Serwer** – serwer gry Minecraft dostępny pod adresem OVERPLAY.PL, wraz ze wszystkimi trybami gry (np. BoxPvP, PykMC, SkyPvP). Produkty Sklepu działają na trybie PykMC.
- 4. Użytkownik** – osoba fizyczna, osoba prawna lub jednostka organizacyjna nieposiadająca osobowości prawnej, której ustawa przyznaje zdolność prawną, korzystająca ze Sklepu. Zasady korzystania ze Sklepu przez osoby niepełnoletnie określa § 2 ust. 8.
- 5. Konsument** – Użytkownik będący osobą fizyczną, który dokonuje zakupu niezwiązanego bezpośrednio z jego działalnością gospodarczą lub zawodową. Przepisy dotyczące Konsumenta stosuje się również do osoby fizycznej prowadzącej działalność gospodarczą, gdy zakup nie ma dla niej charakteru zawodowego.
- 6. Konto** – konto Użytkownika w Sklepie, utworzone przy pierwszym zalogowaniu przez Discord i identyfikowane numerem konta Discord.
- 7. Postać** – konto gry Minecraft (nick i identyfikator UUID), powiązane z Kontem w grze komendą `/polacz`. Produkty są dostarczane wyłącznie na Postać powiązaną z Kontem.
- 8. Portfel** – funkcja Konta, która przechowuje Saldo i pozwala płacić nim za Produkty w Sklepie.
- 9. Saldo** – kwota w złotych polskich (PLN) zapisana w Portfelu, powstała z doładowania Portfela, zwrotu na Portfel albo realizacji Vouchera na Saldo.
- 10. vPLN** – waluta w grze na trybie PykMC, sprzedawana w Sklepie jako Produkt w cenie 1,00 zł za sztukę. vPLN nie jest środkami w Portfelu i nie jest pieniądzem.
- 11. Voucher** – jednorazowy lub wielokrotny kod, który po wpisaniu na stronie `/voucher` daje Produkt albo kwotę na Saldo.
- 12. Produkt** – treść cyfrowa lub usługa cyfrowa dostępna na Serwerze, w szczególności ranga (usługa cyfrowa świadczona w sposób ciągły przez 30 dni za jedną sztukę) lub vPLN (treść cyfrowa dostarczana jednorazowo).
- 13. Operator płatności** – Stripe Payments Europe, Ltd., Dublin, Irlandia, obsługujący płatności online w Sklepie.

## § 2. Postanowienia ogólne i wymagania techniczne

1. Regulamin określa zasady korzystania ze Sklepu i Portfela, zakładania Konta, składania zamówień, płatności, dostarczania Produktów, odstąpienia od umowy i reklamacji.

2. Sklep prowadzi Usługodawca. Koszyk, ceny, zamówienia, Portfel i dostawy obsługuje własne oprogramowanie Sklepu; płatności online obsługuje Operator płatności.
3. Do korzystania ze Sklepu potrzebne są: urządzenie z dostępem do internetu, aktualna przeglądarka z włączoną obsługą JavaScript i plików cookies sesji, konto w serwisie Discord oraz konto gry Minecraft w wersji Java Edition powiązane z Kontem zgodnie z § 3.
4. Warunkiem złożenia zamówienia jest zapoznanie się z Regulaminem i jego akceptacja.
5. OVERPLAY.PL nie jest w żaden sposób powiązany z firmami Mojang AB ani Microsoft Corporation. Minecraft jest znakiem towarowym Mojang AB.
6. Użytkownik nie może przekazywać w Sklepie treści o charakterze bezprawnym ani używać Sklepu w sposób zakłócający jego działanie (w szczególności automatycznie wysyłać zapytań, próbować obchodzić limity, zgadywać kody Voucherów lub kody rabatowe).
7. Usługi świadczone drogą elektroniczną (prowadzenie Konta, Portfela, koszyka) są nieodpłatne.
8. Ze Sklepu mogą korzystać osoby, które ukończyły 13 lat. Osoba niepełnoletnia (poniżej 18 lat) dokonuje zakupów i doładowań wyłącznie za zgodą rodzica lub opiekuna prawnego; zgoda może polegać także na przekazaniu środków do swobodnego użycia. Drobne zakupy zwykle zawierane przez osoby w danym wieku w bieżących sprawach życia codziennego dopuszcza Kodeks cywilny (art. 14 § 2 i art. 20) bez odrębnej zgody. Jeżeli rodzic lub opiekun prawny zgłosi, że nie wyraził zgody na zakup lub doładowanie, Usługodawca rozpatruje sprawę indywidualnie na podstawie przepisów Kodeksu cywilnego o zdolności do czynności prawnych (art. 14–20) i w razie stwierdzenia, że umowa nie wiąże, wycofuje Produkt i zwraca zapłaconą kwotę.
9. Produkty działają wyłącznie na trybie PykMC Serwera. Do korzystania z nich potrzebne są: konto gry Minecraft Java Edition w wersji obsługiwanej przez Serwer (podanej na stronie trybu), połączenie z Serwerem i Postać powiązana z Kontem (§ 3). Produkty nie wymagają instalowania dodatkowego oprogramowania poza klientem gry. Funkcjonalność Produktu (np. uprawnienia i korzyści rangi) opisuje jego karta w Sklepie.

### § 3. Konto i logowanie

1. Logowanie do Sklepu odbywa się wyłącznie przez Discord (protokół OAuth2, zakres *identify*). Sklep otrzymuje z Discorda numer konta, nazwę użytkownika, nazwę wyświetlaną i awatar. Nie otrzymuje adresu e-mail ani hasła do Discorda.
2. Konto powstaje automatycznie przy pierwszym zalogowaniu. Użytkownik odpowiada za bezpieczeństwo swojego konta Discord i nie powinien udostępniać Konta innym osobom.
3. Postać powiązuje się z Kontem wyłącznie w grze, komendą */polacz* (w tym samym Discordzie, którym Użytkownik loguje się do Sklepu). Nick nie jest nigdy wpisywany na stronie Sklepu. Powiązanie pojawia się w Sklepie po krótkiej chwili od wykonania komendy.
4. Kupowanie Produktów, doładowanie Portfela i realizacja Voucherów wymagają Postaci powiązanej z Kontem. Produkt jest dostarczany na Postać powiązaną w chwili zamówienia. Użytkownik odpowiada za to, by powiązana Postać była jego własną i właściwą. Po zmianie powiązanej Postaci płatność z Portfela może zostać wstrzymana na krótki czas (obecnie 72 godziny), a Sklep pokazuje przy zamówieniu ostrzeżenie o zmianie.
5. Użytkownik może w każdej chwili rozwiązać umowę o prowadzenie Konta (usługę elektroniczną), zgłaszając to Usługodawcy e-mailem lub przez zgłoszenie na oficjalnym serwerze Discord

OVERPLAY.PL, i żądać usunięcia Konta. Usunięcie polega na pseudonimizacji danych Konta; dane, które Usługodawca musi przechowywać z mocy prawa (m.in. dokumentacja zamówień), zostają na czas wymagany przepisami. Jeżeli na Koncie jest Saldo, Użytkownik może je wydać przed usunięciem Konta albo zażądać zwrotu niewykorzystanego Salda pochodzącego z doładowań (§ 8 ust. 5 pkt 2); usunięcie Konta nie powoduje utraty zapłaconych środków.

6. Usługodawca może wypowiedzieć umowę o prowadzenie Konta z zachowaniem 7-dniowego terminu wypowiedzenia, gdy Użytkownik rażąco lub uporczywie narusza Regulamin (np. próbuje oszukać Sklep, nadużywa płatności lub kodów, narusza prawo). Z ważnych przyczyn (np. zagrożenie bezpieczeństwa Sklepu albo oczywiste nadużycie) Usługodawca może zablokować możliwość zakupów od razu, informując o tym Użytkownika i podając przyczynę. Użytkownik może zakwestionować wypowiedzenie lub blokadę, składając reklamację (§ 11). Wypowiedzenie lub blokada nie zwalniają Usługodawcy z obowiązku dostarczenia opłaconych Produktów ani zwrotu niewykorzystanego Salda na zasadach § 8.

## **§ 4. Produkty i ceny**

1. Opis każdego Produktu, w tym tryb gry, na którym działa, oraz czas jego obowiązywania, znajduje się w Sklepie. Ranga obowiązuje przez 30 dni za każdą kupioną sztukę (przy zakupie kilku sztuk okresy się sumują, np. 3 sztuki to 90 dni). Ranga nie odnawia się automatycznie i nie wymaga wypowiedzenia: wygasa po upływie okresu, na który została kupiona.
2. Produkt działa wyłącznie na trybie gry wskazanym w jego opisie (PykMC) i nie może zostać przeniesiony na inny tryb.
3. vPLN kosztuje 1,00 zł za sztukę. Ponieważ minimalna kwota pozycji zamówienia to 2,00 zł, vPLN można kupić w ilości co najmniej 2 sztuk. Dla każdego Produktu ustalona jest też maksymalna ilość w jednym zamówieniu, którą pokazuje Sklep.
4. Ceny podawane są w złotych polskich (PLN). Ceny są cenami brutto i zawierają podatek VAT (Usługodawca jest czynnym podatnikiem VAT). Wiążąca jest cena widoczna w podsumowaniu zamówienia w chwili jego składania; cena wynika z aktualnego cennika Sklepu, a nie z danych zapisanych w przeglądarce.
5. Ogłaszając obniżkę ceny Produktu, Sklep podaje obok niej najniższą cenę tego Produktu z okresu 30 dni przed wprowadzeniem obniżki (a gdy Produkt jest oferowany krócej – najniższą cenę od początku jego sprzedaży); procent obniżki liczy się od tej najniższej ceny (zgodnie z ustawą o informowaniu o cenach towarów i usług).
6. Przy składaniu zamówienia można wpisać kod rabatowy. Warunki kodu (wartość, ważność, liczba użyć, produkty, których dotyczy) określa kod i komunikat Sklepu; rabat jest widoczny w podsumowaniu przed zapłatą. Kod rabatowy nie jest Voucherem i nie daje Salda.
7. Przedmioty, vPLN i inne elementy w grze nie mają wartości pieniężnej i nie podlegają wymianie na pieniądze.

## **§ 5. Składanie zamówienia i zawarcie umowy**

1. Aby złożyć zamówienie, Użytkownik:
  - a. loguje się do Sklepu przez Discord i ma powiązaną Postać (§ 3),
  - b. dodaje wybrane Produkty do koszyka,

- c. przechodzi do kasy (strona *Zamówienie*) i sprawdza podsumowanie,
  - d. zaznacza dwie zgody: akceptację Regulaminu i Polityki prywatności (wraz ze zgodą na otrzymanie potwierdzenia w formie pliku PDF, § 7 ust. 4) oraz żądanie natychmiastowego rozpoczęcia świadczenia z przyjęciem do wiadomości skutków odstąpienia od umowy opisanych w § 10 (utrata prawa odstąpienia przy vPLN, zapłata za świadczenie spełnione do chwili odstąpienia przy randze),
  - e. wybiera sposób płatności: online przez Operatora płatności (Stripe Checkout) albo z Portfela, jeśli Saldo wystarcza na całe zamówienie,
  - f. klika przycisk zamówienia z obowiązkiem zapłaty i dokonuje płatności.
2. Koszyk jest przechowywany w przeglądarce Użytkownika (pamięć lokalna) i zawiera tylko identyfikatory Produktów i ilości. Płatność łączna z Portfela i online w jednym zamówieniu nie jest dostępna.
  3. Umowa sprzedaży zostaje zawarta z chwilą potwierdzenia płatności: dla płatności online – po otrzymaniu przez Sklep potwierdzenia opłacenia od Operatora płatności, dla płatności z Portfela – z chwilą pobrania Salda. Samo przejście na stronę płatności lub wyświetlenie komunikatu w przeglądarce nie zawiera umowy.
  4. Zamówienie, które nie zostało opłacone w ciągu około 35 minut, wygasa. Nieopłacone zamówienia i sesje płatności nie powodują obciążenia.
  5. Produkt jest dostarczany na Postać powiązaną z Kontem. Nick nie jest podawany w zamówieniu, a Usługodawca nie dostarcza Produktów na inną Postać na życzenie.

## § 6. Płatności

1. Płatności online obsługuje Stripe Payments Europe, Ltd. (Dublin, Irlandia) w hostowanym formularzu Stripe Checkout. Dostępne metody to karta płatnicza, BLIK i Przelewy24. Użytkownik jest przekierowywany na stronę Stripe i tam wpisuje dane płatności.
2. Usługodawca nie ma dostępu do danych kart płatniczych ani do danych logowania do bankowości elektronicznej – otrzymuje wyłącznie informację o wyniku płatności. Dokonując płatności, Użytkownik akceptuje także regulamin Operatora płatności.
3. Minimalna kwota płatności online to 2,00 zł. Zamówienie opłacane z Portfela może mieć mniejszą wartość, jeśli pozwala na to cennik Sklepu.
4. Operator płatności może przesłać Użytkownikowi potwierdzenie płatności na adres e-mail wpisany w formularzu Stripe Checkout. Usługodawca nie zbiera adresu e-mail Użytkownika poza tym formularzem; zgłoszenia obsługuje na podstawie numeru zamówienia i Konta.

## § 7. Dostarczenie Produktu i potwierdzenie zamówienia

1. Produkt jest dostarczany automatycznie na Postać powiązaną z Kontem po opłaceniu zamówienia (po potwierdzeniu płatności przez Operatora płatności albo po pobraniu Salda), zwykle w ciągu kilku minut.
2. Dostawę wykonuje wtyczka Sklepu na trybie PykMC. Dostawa na PykMC wymaga, aby gracz był na tym trybie zalogowany: jeśli Użytkownik nie jest wtedy online, Produkt zostanie dostarczony przy następnym wejściu na PykMC. Jeśli Użytkownik nie wejdzie na PykMC przez 30 dni od zamówienia, dostawa przechodzi do ręcznego rozpatrzenia przez Usługodawcę, który skontaktuje się z Użytkownikiem w razie potrzeby.

3. Jeśli Produkt nie został dostarczony w ciągu 24 godzin od opłacenia zamówienia, mimo że Użytkownik był w tym czasie na PykMC, Użytkownik powinien złożyć reklamację zgodnie z § 11.
4. Potwierdzenie zawarcia umowy (w tym potwierdzenie zgody na natychmiastowe rozpoczęcie świadczenia, o której mowa w § 10) Konsument otrzymuje na trwałym nośniku w formie pliku PDF „Potwierdzenie zamówienia” (dotyczy to także zamówień opłaconych z Portfela i doładowań Portfela), na który Konsument wyraża zgodę w kasie: (a) plik jest wysyłany automatycznie, niezwłocznie po opłaceniu zamówienia, w wiadomości prywatnej (DM) na Discordzie od bota OVERPLAY.PL na konto Discord, którym Użytkownik loguje się do Sklepu – wiadomość zawiera podsumowanie zamówienia (numer, pozycje, kwotę, informację o VAT, dane Usługodawcy), link do strony zamówienia i plik PDF w załączniku; (b) ten sam plik można w każdej chwili pobrać ze strony opłaconego zamówienia po zalogowaniu (także z historii zamówień w profilu) przez cały okres przechowywania dokumentacji zamówień; (c) jeśli Operator płatności wyśle potwierdzenie płatności na adres e-mail wpisany w formularzu płatności – także jako ta wiadomość. Konsument powinien pobrać i zapisać plik PDF u siebie.
5. Wysłanie wiadomości prywatnej wymaga, aby Użytkownik przyjmował wiadomości prywatne od członków wspólnego serwera Discord (ustawienia prywatności serwera OVERPLAY.PL w Discordzie) i nie zablokował bota. Jeśli wiadomości nie da się dostarczyć, strona zamówienia informuje o tym i wskazuje, jak włączyć wiadomości prywatne; potwierdzenie pozostaje dostępne do pobrania zgodnie z ust. 4 lit. b, a na prośbę Użytkownika (e-mail albo zgłoszenie na Discordzie) Usługodawca wyśle je ponownie. Użytkownik może wyłączyć wysyłanie potwierdzeń w wiadomości prywatnej w profilu (ustawienie „Wysyłaj potwierdzenia zamówień w wiadomości prywatnej na Discordzie”); wtedy potwierdzenie otrzymuje w sposób opisany w ust. 4 lit. b i c. Potwierdzenie PDF, wiadomość na Discordzie i wiadomość od Operatora płatności nie są fakturą.
6. Na żądanie Użytkownika Usługodawca wystawia fakturę VAT. Aby ją otrzymać, należy napisać na adres kontakt@code0.pl, podając numer zamówienia (OP-...) oraz dane nabywcy do faktury (nazwę lub imię i nazwisko, adres, w razie potrzeby NIP).

## **§ 8. Portfel**

1. Portfel pozwala doładować Saldo i płacić nim za Produkty w Sklepie. Doładowanie wymaga zalogowania i Postaci powiązanej z Kontem. Doładowuje się je płatnością online przez Operatora płatności (karta, BLIK, Przelewy24) zgodnie z § 6.
2. Kwota doładowania, limit Salda i liczba doładowań w ciągu doby są ograniczone; w chwili wejścia w życie Regulaminu minimalne doładowanie to 5,00 zł, maksymalne jednorazowe 500,00 zł, a maksymalne Saldo 2000,00 zł. Aktualne limity pokazuje formularz doładowania. Nowe Konta mają w pierwszych 7 dniach niższy limit jednorazowego doładowania (obecnie 100,00 zł).
3. Saldo jest wyrażone w złotych polskich, nie jest oprocentowane, nie podlega przeniesieniu na inne Konto, nie ma terminu ważności i można je wydać wyłącznie na zakupy w Sklepie OVERPLAY.PL (Produkty trybu PykMC). Saldo nie jest rachunkiem bankowym ani lokatą, a także pieniądzem elektronicznym ani usługą płatniczą w rozumieniu ustawy o usługach płatniczych: można je wydać wyłącznie u Usługodawcy w Sklepie, a Usługodawca nie przyjmuje ani nie przekazuje za jego pomocą płatności na rzecz innych podmiotów.
4. Saldo zmienia wyłącznie Sklep: przy doładowaniu, zakupie z Portfela, zwrocie na Portfel, realizacji Vouchera na Saldo albo korekcie dokonanej przez Usługodawcę z opisem. Historia zmian Salda jest

zapisywana i można o nią zapytać Usługodawcę.

**5. Zwrot niewykorzystanego Salda.** Usługodawca zwraca niewykorzystane Saldo w następujących przypadkach:

- a.** na wniosek Użytkownika złożony w ciągu 14 dni od doładowania – Usługodawca zwraca niewykorzystaną część tego doładowania (nie więcej niż aktualne Saldo) na pierwotną metodę płatności, którą doładowano Portfel; wniosek składa się e-mailem lub przez zgłoszenie na Discordzie, podając numer zamówienia doładowania (OP-...);
- b.** po usunięciu Konta – Usługodawca zwraca na wniosek Użytkownika niewykorzystane Saldo pochodzące z doładowań (przelewem na wskazany rachunek albo na pierwotną metodę płatności);
- c.** gdy Sklep zakończy działalność – Usługodawca zwróci całe niewykorzystane Saldo pochodzące z doładowań wszystkim Użytkownikom, a o terminie i sposobie zwrotu poinformuje w Sklepie i na Discordzie z odpowiednim wyprzedzeniem.

Saldo pochodzące z Voucherów i innych środków przyznanych bezpłatnie nie podlega zwrotowi w pieniądzu (nie zostało zapłacone); przy ustalaniu, jaka część Salda pochodzi z doładowań, wydatki rozlicza się najpierw z Salda przyznanego bezpłatnie.

- 6.** W pozostałych przypadkach niewykorzystane Saldo nie podlega wypłacie – można je wydać w Sklepie. Zasada ta nie ogranicza praw Konsumenta wynikających z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.
- 7.** Zwrot na pierwotną metodę płatności Usługodawca zleca w ciągu 14 dni od otrzymania wniosku; jego pojawienie się na rachunku zależy od banku lub Operatora płatności. Jeśli zwrot na pierwotną metodę nie jest już technicznie możliwy (np. po upływie terminu obowiązującego u Operatora płatności), Usługodawca zwróci środki przelewem na rachunek wskazany przez Użytkownika. Zwrot za doładowanie zmniejsza Saldo o zwróconą kwotę.
- 8.** Zwrot za Produkt kupiony z Portfela (np. po uznanej reklamacji lub po odstąpieniu od umowy) wraca na Saldo Portfela, a nie na kartę ani rachunek.
- 9. Cofnięcie płatności (chargeback) i zwrot przez bank.** Jeśli doładowanie zostanie cofnięte przez bank lub Operatora płatności (spór, chargeback, zwrot płatności poza Sklepem), Sklep cofa je na Saldzie: pomniejsza Saldo o kwotę cofniętego doładowania, a jeśli Saldo było już częściowo wydane, wydana część staje się zadłużeniem Konta. Dopóki Konto ma zadłużenie, nie można płacić Portfelem, a kolejne wpływy na Saldo (doładowanie, Voucher, zwrot na Portfel) najpierw spłacają zadłużenie. Przy sporze o płatność Usługodawca może też zablokować możliwość zakupów na Koncie i wpisać dane karty oraz Postaci na listę zakazu zakupów. Zanim zlecisz bankowi cofnięcie płatności, skontaktuj się z nami – zwykle rozwiążemy sprawę szybciej.
- 10.** Jeśli Użytkownik żąda usunięcia Konta, na którym jest Saldo, stosuje się § 3 ust. 5.

## § 9. Vouchery

- 1.** Voucher to kod, który Użytkownik wpisuje na stronie /voucher po zalogowaniu (wymagana Postać powiązana z Kontem). Zależnie od rodzaju Voucher daje Produkt dostarczany na Postać albo kwotę dopisywaną do Salda.
- 2.** Voucher może być jednorazowy lub mieć ograniczoną liczbę realizacji i termin ważności. Kod zrealizowany lub wygasły nie działa. Usługodawca nie przechowuje jawnego kodu po jego utworzeniu – Użytkownik odpowiada za zachowanie kodu w tajemnicy i nie otrzyma go ponownie.

3. Liczba prób wpisania kodu jest ograniczona; po kilku błędnych próbach strona może wstrzymać kolejne na pewien czas.
4. Vouchera nie można wymienić na pieniądze. Kwota z Vouchera dodana do Salda podlega zasadom § 8.

## § 10. Prawo odstąpienia od umowy

1. Konsument może odstąpić od umowy zawartej na odległość w ciągu 14 dni od dnia jej zawarcia bez podania przyczyny, z zastrzeżeniem ust. 2–4. Do zachowania terminu wystarczy wysłanie oświadczenia przed jego upływem.
2. **vPLN (treść cyfrowa dostarczana jednorazowo).** Zgodnie z art. 38 ust. 1 pkt 13 ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta prawo odstąpienia od umowy nie przysługuje w przypadku treści cyfrowych niedostarczanych na nośniku materialnym, jeżeli spełnianie świadczenia rozpoczęło się za wyraźną i uprzednią zgodą Konsumenta, który przed rozpoczęciem świadczenia został poinformowany o utracie prawa odstąpienia i przyjął to do wiadomości, a Usługodawca przekazał mu potwierdzenie (§ 7 ust. 4). Konsument wyraża zgodę i przyjmuje to do wiadomości, zaznaczając odpowiednie pole w kasie przed zamówieniem; traci wtedy prawo odstąpienia od umowy w zakresie vPLN z chwilą rozpoczęcia dostarczania (zwykle kilka minut po opłaceniu). Zgoda i jej czas są zapisywane przy zamówieniu i wymienione w potwierdzeniu.
3. **Ranga (usługa cyfrowa świadczona w sposób ciągły przez 30 dni).** Konsument zachowuje prawo odstąpienia od umowy o rangę w ciągu 14 dni od zawarcia umowy. Ponieważ Konsument żąda natychmiastowego rozpoczęcia świadczenia (zgoda w kasie, o której mowa w § 5 ust. 1 pkt 4), w razie odstąpienia zapłaci za świadczenie spełnione do chwili odstąpienia (art. 35 ustawy o prawach konsumenta), liczone proporcjonalnie do zakresu spełnionego świadczenia: cena rangi podzielona przez 30 i pomnożona przez liczbę pełnych dób, które upłynęły od dostarczenia rangi do chwili odstąpienia. Jeżeli ranga nie została jeszcze dostarczona, Konsument nie ponosi żadnych kosztów. Z chwilą odstąpienia ranga jest odbierana z Postaci, a Usługodawca zwraca pozostałą część ceny zgodnie z ust. 7.
4. **Doładowanie Portfela.** Doładowanie jest wpłatą na Saldo, a nie zakupem Produktu. Konsument może w ciągu 14 dni od doładowania odstąpić od umowy doładowania w zakresie niewykorzystanej części doładowania; wniosek o zwrot z § 8 ust. 5 pkt 1 uważa się za takie oświadczenie, a zwrot następuje na zasadach § 8 ust. 7. Część Salda wydaną na Produkty oceniają ust. 2 i 3.
5. Konsument, który chce skorzystać z prawa odstąpienia, składa oświadczenie e-mailem na adres kontakt@code0.pl lub na adres korespondencyjny Usługodawcy; może użyć wzoru formularza dołączonego do potwierdzenia zamówienia i do Regulaminu (załącznik), ale nie jest to obowiązkowe.
6. Odstąpienie od umowy, która dotyczy kilku Produktów, obejmuje tylko te Produkty, których dotyczy oświadczenie i co do których prawo odstąpienia przysługuje.
7. Usługodawca zwraca płatność (z uwzględnieniem ust. 3) niezwłocznie, nie później niż w ciągu 14 dni od otrzymania oświadczenia, tą samą metodą płatności, której użył Konsument (płatność przez Operatora płatności – na kartę, BLIK albo Przelewy24; płatność z Portfela – na Saldo Portfela), chyba że Konsument wyraźnie zgodzi się na inną metodę; Konsument nie ponosi z tego tytułu żadnych kosztów.
8. Utrata prawa odstąpienia nie wpływa na prawo do reklamacji Produktu niezgodnego z umową.

## **§ 11. Reklamacje**

1. Usługodawca odpowiada wobec Konsumenta za zgodność treści lub usługi cyfrowej z umową na zasadach określonych w rozdziale 5b ustawy o prawach konsumenta (art. 43h–43q). Gdy Produkt jest dostarczany jednorazowo (np. vPLN), Usługodawca odpowiada za brak zgodności, który istniał w chwili dostarczenia i ujawnił się w ciągu 2 lat od dostarczenia. Gdy Produkt jest świadczony w sposób ciągły (ranga na 30 dni), Usługodawca odpowiada za brak zgodności, który wystąpił w okresie, w którym ranga miała działać.
2. Jeśli Produkt jest niezgodny z umową, Konsument może żądać doprowadzenia go do zgodności z umową (np. ponownego dostarczenia). Doprowadzenie do zgodności następuje w rozsądnym czasie, bez nadmiernych niedogodności i bez kosztów dla Konsumenta. Gdy to niemożliwe, nadmiernie utrudnione albo niewykonane w odpowiednim czasie, Konsument może żądać obniżenia ceny, a gdy niezgodność jest istotna – odstąpić od umowy i otrzymać zwrot pieniędzy.
3. Reklamację można złożyć e-mailem na adres kontakt@code0.pl, telefonicznie pod numerem +48 535 311 874 albo przez zgłoszenie (ticket) na oficjalnym serwerze Discord OVERPLAY.PL. Należy podać numer zamówienia (OP-...), nick Postaci, nazwę Produktu i opis problemu.
4. Szczegółowy tryb składania i rozpatrywania reklamacji opisuje dokument „Polityka reklamacji i zwrotów”, dostępny w Sklepie w zakładce Dokumenty.
5. Usługodawca odpowiada na reklamację złożoną przez Konsumenta w terminie 14 dni od jej otrzymania (art. 7a ustawy o prawach konsumenta); brak odpowiedzi w tym terminie oznacza uznanie reklamacji. Odpowiedź jest przekazywana na papierze lub innym trwałym nośniku, w szczególności e-mailem na adres podany w zgłoszeniu; jeśli Konsument nie podał adresu e-mail, odpowiedź zostanie przekazana w zgłoszeniu na Discordzie, a na jego prośbę także listownie.

## **§ 12. Produkty a regulamin Serwera**

1. Zakup Produktu nie zwalnia z obowiązku przestrzegania regulaminu Serwera i nie chroni przed karami za jego naruszenie.
2. Blokada konta nałożona za naruszenie regulaminu Serwera nie stanowi podstawy do zwrotu płatności za Produkty. Nie ogranicza to praw Konsumenta wynikających z § 10, § 11 i bezwzględnie obowiązujących przepisów.
3. Handel Produktami lub przedmiotami z gry za prawdziwe pieniądze poza Sklepem jest zabroniony.
4. Dzienna nagroda działa wyłącznie w grze (komenda w grze) i nie jest Produktem Sklepu.

## **§ 13. Własność intelektualna**

1. Treści Sklepu, w tym logo i nazwa OVERPLAY.PL, grafiki, teksty i układ strony, są chronione prawem autorskim.
2. Kopiowanie lub rozpowszechnianie tych treści bez pisemnej zgody Usługodawcy jest zabronione.

## **§ 14. Dane osobowe**

1. Administratorem danych osobowych Użytkowników jest Usługodawca.
2. Zasady przetwarzania danych opisuje „Polityka prywatności”, dostępna w Sklepie w zakładce Dokumenty.

## § 15. Postanowienia końcowe

1. Usługodawca może zmienić Regulamin z ważnych przyczyn, w szczególności zmiany przepisów, metod płatności lub zakresu oferty. Zmiany publikowane są w Sklepie co najmniej 7 dni przed wejściem w życie. Zmiany nie dotyczą zamówień złożonych przed tą datą; Użytkownik, który nie akceptuje zmian, może rozwiązać umowę o prowadzenie Konta zgodnie z § 3 ust. 5.
2. Konsument może skorzystać z pozasądowych sposobów rozpatrywania reklamacji i dochodzenia roszczeń, m.in. zwrócić się o pomoc do miejskiego lub powiatowego rzecznika konsumentów, wnioskować do wojewódzkiego inspektoratu Inspekcji Handlowej o wszczęcie postępowania mediacyjnego albo skorzystać z innych form pomocy opisanych na stronie Urzędu Ochrony Konkurencji i Konsumentów (uokik.gov.pl). Konsument może też dochodzić roszczeń przed sądem powszechnym.
3. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego, w szczególności Kodeksu cywilnego, ustawy o prawach konsumenta oraz ustawy o świadczeniu usług drogą elektroniczną.
4. Postanowienia Regulaminu nie ograniczają praw Konsumenta wynikających z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa.

## Załącznik. Wzór formularza odstąpienia od umowy

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

- Adresat: Jacek Jasiński Code0, pl. Kaszubski 8 lok. 311, 81-350 Gdynia, e-mail: kontakt@code0.pl, tel.: +48 535 311 874
- Ja/My(\*) niniejszym informuję/informujemy(\*) o moim/naszym odstąpieniu od umowy o dostarczanie następujących treści cyfrowych / usług cyfrowych albo o doładowanie salda portfela (numer zamówienia OP-...): .....
- 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.