



REGULAMIN PŁATNOŚCI

AKTUALNE OD 7 LISTOPADA 2026

MOCNIMC.PL



SPIS TREŚCI

Pełny cykl zakupu: od oferty i płatności po realizację, reklamacje i bezpieczeństwo.

01 ZAKRES I DEFINICJE	14 REKLAMACJE
02 SPRZEDAWCA I KONTAKT	15 ZWROTY, KOREKTY I CHARGEBACK
03 USŁUGI ELEKTRONICZNE I WYMAGANIA TECHNICZNE	16 PROMOCJE, KODY I VOUCHERY
04 KONTO, NICK I UUID	17 BEZPIECZEŃSTWO I PRZECIWDZIAŁANIE NADUŻYCIOM
05 OSOBY MAŁOLETNI	18 DOSTĘPNOŚĆ, PRZERWY I SIŁA WYŻSZA
06 OFERTA, CENY I RABATY	19 ODPOWIEDZIALNOŚĆ I OGRANICZENIA
07 SKŁADANIE ZAMÓWIENIA	20 DANE, PRYWATNOŚĆ I OCHRONA DANYCH SPRZEDAWCY
08 HOTPAY I METODY PŁATNOŚCI	21 ZMIANY, ROZWIĄZANIE UMOWY I SPORY
09 STATUS PŁATNOŚCI, WEBHOOKI I AWARIE	22 POSTANOWIENIA KOŃCOWE
10 PORTFEL MOCNI	A FORMULARZ REKLAMACJI
11 REALIZACJA ŚWIADCZEŃ CYFROWYCH	B FORMULARZ ODSTĄPIENIA
12 PRAWO ODSTĄPIENIA	C PODSTAWA OPRACOWANIA
13 ZGODNOŚĆ USŁUGI CYFROWEJ Z UMOWĄ	



01. ZAKRES I DEFINICJE

1. Ustawa z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta - tekst jednolity ogłoszony w Dz.U. z 2024 r. poz. 1796, z późniejszymi zmianami.
2. Oficjalny serwis ELI / Dziennik Ustaw - aktualny tekst ustawy o prawach konsumenta.
3. Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów - materiały dotyczące sprzedaży na odległość, obowiązków informacyjnych, reklamacji i treści/usług cyfrowych.
4. HotPay - „Podstawowe elementy sklepu internetowego - zakres informacji do zamieszczenia na stronie”, w szczególności wymagania dotyczące danych sprzedawcy, regulaminu, cen, metod płatności i informacji o operatorze.
5. Polityka prywatności MOCNIMC.PL - odrębny dokument dotyczący przetwarzania danych osobowych użytkowników i kupujących. 1.0 07.11.2026 Pierwsza pełna wersja produkcyjna regulaminu płatności MOCNIMC.PL. Rozbudowany zakres Rozbudowanie dokumentu zwiększa przejrzystość, ale sama liczba stron nie gwarantuje zgodności prawnej. Przy istotnej zmianie modelu sprzedaży, operatora płatności albo oferty regulamin powinien zostać ponownie zweryfikowany.
6. „Świadczenie cyfrowe” obejmuje w szczególności doładowanie Portfela, rangę, funkcję, dostęp, przedmiot wirtualny albo inną korzyść opisaną w ofercie.
7. Regulamin płatności jest odrębny od regulaminu rozgrywki; korzystanie z zakupionych korzyści wymaga jednoczesnego przestrzegania zasad serwera.
8. Postanowienia Regulaminu nie wyłączają ani nie ograniczają praw, których nie można wyłączyć na podstawie obowiązujących przepisów.

02. SPRZEDAWCA I KONTAKT

9. Sprzedawcą jest podmiot wskazany w Karcie Sprzedawcy na początku niniejszego dokumentu.
10. Dane Sprzedawcy są zgodne z danymi wykorzystywanymi do obsługi płatności i weryfikacji usługi.
11. Oficjalnym kanałem kontaktu w sprawach zamówień, płatności i reklamacji jest adres e-mail wskazany w Karcie Sprzedawcy.
12. Discord MOCNIMC.PL może służyć jako kanał pomocniczy, ale w sprawach wymagających trwałego potwierdzenia zalecany jest e-mail.
13. Kupujący powinien podać w zgłoszeniu numer zamówienia lub transakcji oraz nick Minecraft, jeżeli jest to potrzebne do identyfikacji sprawy.
14. Sprzedawca może poprosić o dodatkowe informacje niezbędne do zweryfikowania transakcji, ale nie żąda hasła do banku, kodu BLIK ani pełnych danych karty.
15. Korespondencja dotycząca reklamacji lub odstąpienia jest przechowywana w zakresie niezbędnym do obsługi sprawy i obowiązków prawnych.



03. USŁUGI ELEKTRONICZNE I WYMAGANIA TECHNICZNE

- 16. Do korzystania ze strony wymagane są urządzenie z dostępem do Internetu, aktualna przeglądarka oraz możliwość obsługi połączenia HTTPS.
- 17. Do realizacji świadczeń w grze wymagane jest konto Minecraft zgodne z zasadami serwera i poprawny nick wskazany przy zamówieniu.
- 18. Niektóre funkcje mogą wymagać konkretnej wersji gry, paczki zasobów, połączenia z serwerem lub aktywnego konta gracza.
- 19. Strona może korzystać z plików technicznych, pamięci lokalnej przeglądarki i mechanizmów bezpieczeństwa opisanych w Polityce prywatności.
- 20. Kupujący odpowiada za prawidłowe działanie własnego urządzenia, połączenia internetowego i oprogramowania, z zastrzeżeniem odpowiedzialności Sprzedawcy wynikającej z prawa.
- 21. Sprzedawca może czasowo ograniczyć dostęp do funkcji technicznych podczas aktualizacji, awarii, prac bezpieczeństwa lub konserwacji.
- 22. W razie istotnej awarii wpływającej na realizację zamówienia Sprzedawca podejmuje działania naprawcze i informuje Kupującego w zakresie adekwatnym do sytuacji.
- 23. Zakazane jest obchodzenie zabezpieczeń strony, automatyczne generowanie fałszywych żądań płatniczych oraz ingerowanie w API, webhooki lub identyfikatory transakcji.

04. KONTO, NICK I UUID

- 24. Kupujący przed płatnością powinien sprawdzić poprawność nicku Minecraft oraz wybranej kwoty lub produktu.
- 25. System może przypisywać zamówienie do UUID gracza, aby ograniczyć skutki późniejszej zmiany nicku.
- 26. Jeżeli konto nie może zostać jednoznacznie zidentyfikowane, realizacja może zostać wstrzymana do czasu wyjaśnienia.
- 27. Kupujący nie powinien wskazywać konta osoby trzeciej bez jej zgody, chyba że oferta wyraźnie przewiduje zakup prezentowy.
- 28. Błąd w nicku należy zgłosić możliwie szybko; możliwość korekty zależy od etapu realizacji i możliwości technicznych.
- 29. Jeżeli świadczenie zostało już nieodwracalnie przypisane do błędnie wskazanego konta, Sprzedawca ocenia możliwość korekty z uwzględnieniem przepisów i okoliczności.
- 30. Zmiana nicku nie powoduje automatycznej utraty praw do prawidłowo przypisanego świadczenia, jeżeli system identyfikuje konto po UUID.
- 31. Kupujący odpowiada za bezpieczeństwo swojego konta Minecraft i nie powinien udostępniać danych logowania innym osobom.

05. OSOBY MAŁOLETNIE

- 32. Osoba, która nie ma pełnej zdolności do czynności prawnych, powinna dokonywać zakupu wyłącznie w zakresie dozwolonym prawem i z wymaganą zgodą przedstawiciela ustawowego.



- 33.** Jeżeli dla danego zakupu wymagana jest zgoda rodzica lub opiekuna, Kupujący powinien ją uzyskać przed dokonaniem płatności.
- 34.** Nie wolno używać karty, rachunku bankowego, BLIK-a ani innego instrumentu płatniczego należącego do innej osoby bez jej zgody.
- 35.** W razie sporu dotyczącego płatności dokonanej przez osobę małoletnią Sprzedawca może poprosić o kontakt przedstawiciela ustawowego i dane potrzebne do zweryfikowania transakcji.
- 36.** Oferta powinna być opisana prostym i zrozumiałym językiem, w szczególności gdy może być kierowana również do młodszych użytkowników.
- 37.** Sprzedawca nie zachęca użytkowników do ukrywania zakupu przed rodzicem, opiekunem lub właścicielem środka płatniczego.
- 38.** Prawa osoby małoletniej oraz przedstawiciela ustawowego wynikające z przepisów pozostają nienaruszone.

06. OFERTA, CENY I RABATY

- 39.** Każda płatna oferta powinna określać nazwę, główne cechy świadczenia, cenę końcową, sposób realizacji oraz istotne ograniczenia.
- 40.** Ceny prezentowane są w złotych polskich (PLN), chyba że przy konkretnej metodzie płatności wyraźnie wskazano inaczej.
- 41.** Przed zatwierdzeniem zamówienia Kupujący otrzymuje informację o całkowitej kwocie do zapłaty.
- 42.** Jeżeli z konkretną metodą płatności wiąże się dodatkowy koszt, powinien zostać pokazany przed złożeniem zamówienia.
- 43.** Promocje, rabaty i kody mogą mieć ograniczony czas obowiązywania, minimalną wartość koszyka, limit użycia albo zakres produktów.
- 44.** Kod rabatowy nie podlega wymianie na gotówkę, chyba że jego charakter lub przepisy stanowią inaczej.
- 45.** Błąd techniczny powodujący oczywiście nieprawidłową cenę jest wyjaśniany z Kupującym; Sprzedawca nie wykorzystuje błędów cenowych do ograniczania praw konsumenta.
- 46.** Zmiana ceny nie wpływa na zamówienie skutecznie zawarte wcześniej, chyba że zmiana jest korzystna dla Kupującego lub wynika z obowiązujących przepisów.
- 47.** Sprzedawca może wycofać ofertę na przyszłość, jeżeli nie narusza to praw wynikających z już zawartych umów.

07. SKŁADANIE ZAMÓWIENIA

- 48.** Kupujący wybiera produkt lub kwotę doładowania, podaje wymagane dane i zapoznaje się z podsumowaniem zamówienia.
- 49.** Pola zgód nie powinny być zaznaczone z góry; Kupujący dokonuje wymaganych wyborów samodzielnie.
- 50.** Przed płatnością udostępniony jest Regulamin płatności oraz Polityka prywatności.
- 51.** Przycisk finalizujący zakup powinien jasno informować, że złożenie zamówienia wiąże się z obowiązkiem zapłaty.



- 52.** Przed przekierowaniem do operatora płatności Kupujący powinien mieć możliwość poprawienia błędnego nicku, kwoty lub wybranej oferty.
- 53.** Zamówienie otrzymuje unikalny identyfikator wykorzystywany do obsługi płatności i reklamacji.
- 54.** Samo rozpoczęcie procesu płatności nie oznacza jeszcze skutecznego opłacenia zamówienia.
- 55.** Umowa zostaje zawarta w momencie wynikającym z przebiegu zamówienia i obowiązujących przepisów, po skutecznym przyjęciu płatności i zamówienia.
- 56.** Potwierdzenie zamówienia powinno zostać przekazane na trwałym nośniku, jeżeli obowiązek taki wynika z prawa lub podano adres e-mail niezbędny do realizacji.

08. HOTPAY I METODY PŁATNOŚCI

- 57.** Płatności online obsługiwane są przez HotPay, którego operatorem jest ePłatności sp. z o.o. sp. k., zgodnie z aktualnymi informacjami prezentowanymi w procesie płatności.
- 58.** Dostępne metody mogą obejmować BLIK i szybkie przelewy online; ich aktualna lista jest prezentowana przed płatnością.
- 59.** Kupujący może zostać przekierowany na stronę operatora płatności i podlega także zasadom bezpieczeństwa oraz regulaminowi operatora w zakresie usługi płatniczej.
- 60.** Sprzedawca nie powinien otrzymywać pełnych danych karty, hasła bankowego ani kodów uwierzytelniających wykorzystywanych przez Kupującego.
- 61.** Status zamówienia może być aktualizowany na podstawie bezpiecznej notyfikacji operatora płatności.
- 62.** Powrót przeglądarki na stronę MOCNIMC.PL nie jest jedyną podstawą do uznania płatności za opłaconą; decyduje zweryfikowany status transakcji.
- 63.** Kupujący powinien sprawdzić kwotę i odbiorcę płatności przed jej zatwierdzeniem w banku lub aplikacji.
- 64.** W razie problemu stricte z autoryzacją płatności Kupujący może zostać skierowany również do operatora lub swojego banku.
- 65.** Rozliczenie świadczenia przez Sprzedawcę następuje po otrzymaniu wiarygodnego potwierdzenia płatności.

09. STATUS PŁATNOŚCI, WEBHOOKI I AWARIE

- 66.** System może posługiwać się statusami technicznymi, takimi jak oczekująca, potwierdzona, odrzucona, anulowana, zwrócona lub wymagająca wyjaśnienia.
- 67.** Każda transakcja powinna posiadać identyfikator pozwalający odróżnić ją od innych płatności.
- 68.** Powtórzona notyfikacja tego samego potwierdzonego zdarzenia nie powinna prowadzić do wielokrotnego naliczenia Portfela.
- 69.** W razie rozbieżności między komunikatem na stronie a statusem operatora pierwszeństwo ma zweryfikowany status transakcji.
- 70.** Jeżeli płatność została pobrana, ale świadczenie nie pojawiło się automatycznie, Kupujący powinien zachować potwierdzenie i skontaktować się ze Sprzedawcą.



- 71.** Awaria automatycznej realizacji nie pozbawia Kupującego praw wynikających z dokonanej płatności.
- 72.** Sprzedawca może ręcznie zrealizować lub skorygować zamówienie po potwierdzeniu danych transakcji.
- 73.** W przypadku opóźnienia wynikającego z operatora płatności czas realizacji liczony jest z uwzględnieniem momentu otrzymania skutecznego potwierdzenia.
- 74.** Logi techniczne mogą być wykorzystywane do wykrywania duplikatów, błędów, nadużyć i sporów płatniczych.

10. PORTFEL MOCNI

- 75.** Portfel jest wewnętrznym saldem technicznym wykorzystywanym wyłącznie w ramach
- 76.** Portfel nie jest rachunkiem bankowym, instrumentem płatniczym ani walutą posiadającą zastosowanie poza Serwisem.
- 77.** Doładowanie Portfela jest przypisywane do konta gracza wskazanego przy zamówieniu zgodnie z zasadami identyfikacji konta.
- 78.** Saldo może być prezentowane w PLN lub w odpowiadającej mu jednostce Portfela, jeżeli sposób przeliczenia jest jasno wskazany przed zakupem.
- 79.** Środki z Portfela mogą być wykorzystane wyłącznie na produkty i usługi dostępne w aktualnej ofercie
- 80.** Portfel nie służy do bezpośrednich przelewów pieniężnych między użytkownikami, chyba że w przyszłości wyraźnie wprowadzono taką funkcję i osobne zasady.
- 81.** Saldo nie powinno wygasać bez podstawy wskazanej w ofercie lub przepisach; ewentualne ograniczenia czasowe muszą być komunikowane przed zakupem.
- 82.** Zwroty należne Kupującemu z mocy prawa są realizowane zgodnie z przepisami i nie mogą być zastępowane saldem Portfela bez podstawy lub zgody Kupującego.
- 83.** Operacje na Portfelu mogą być rejestrowane w historii technicznej w celu bezpieczeństwa, reklamacji i rozliczeń.
- 84.** Sprzedawca może skorygować oczywisty błąd techniczny salda po uprzednim ustaleniu jego przyczyny i z poszanowaniem praw Kupującego.
- 85.** Nie wolno wykorzystywać błędów Portfela do sztucznego zwiększania salda lub wielokrotnego realizowania tej samej transakcji.

11. REALIZACJA ŚWIADCZEŃ CYFROWYCH

- 86.** Świadczenie jest realizowane niezwłocznie po potwierdzeniu płatności, chyba że opis oferty wskazuje inny termin.
- 87.** W przypadku awarii technicznej realizacja może wymagać ręcznej interwencji; Sprzedawca dąży do zakończenia jej bez zbędnej zwłoki.
- 88.** Jeżeli gracz jest offline, system może zapisać oczekujące świadczenie i zrealizować je po kolejnym wejściu na serwer.
- 89.** Zakupiona ranga, dostęp lub funkcja działa przez okres wskazany w ofercie; jeśli jest bezterminowa, informacja ta powinna być wyraźna.



- 90.** Elementy wirtualne mogą podlegać zasadom rozgrywki, balansowi i zmianom technicznym, o ile nie prowadzi to do niezgodności świadczenia z umową.
- 91.** Sprzedawca nie gwarantuje nieprzerwanego działania serwera przez 100% czasu, ale odpowiada za zgodność świadczenia cyfrowego w zakresie przewidzianym przez prawo.
- 92.** Zakup nie nadaje praw własności intelektualnej do oprogramowania, grafik, znaków ani infrastruktury
- 93.** Korzyści cyfrowe nie mogą być odsprzedawane poza oficjalnymi mechanizmami Serwisu, jeżeli regulamin serwera lub oferta tego zabraniają.
- 94.** Jeżeli realizacja wymaga dodatkowej czynności Kupującego, informacja o tym powinna zostać przedstawiona w opisie oferty.
- 95.** W przypadku trwałej niemożliwości realizacji Sprzedawca podejmuje działania przewidziane przez przepisy, w tym odpowiednią korektę lub zwrot, gdy jest należny.

12. PRAWO ODSTĄPIENIA

- 96.** Jeżeli Kupujący jest konsumentem i umowa jest zawierana na odległość, prawo odstąpienia przysługuje na zasadach określonych w ustawie o prawach konsumenta, o ile nie zachodzi ustawowy wyjątek.
- 97.** Informacja o prawie odstąpienia, terminie i sposobie jego wykonania powinna być udostępniona Kupującemu przed zawarciem umowy.
- 98.** Kupujący może złożyć jednoznaczne oświadczenie o odstąpieniu drogą elektroniczną na oficjalny adres kontaktowy Sprzedawcy.
- 99.** Wzór formularza odstąpienia znajduje się w załączniku do Regulaminu; skorzystanie z wzoru nie jest obowiązkowe.
- 100.** Jeżeli Kupujący żąda rozpoczęcia świadczenia przed upływem terminu odstąpienia, stosuje się zasady przewidziane przez obowiązujące przepisy.
- 101.** W przypadku treści cyfrowej niedostarczanej na nośniku materialnym utrata prawa odstąpienia może nastąpić tylko po spełnieniu warunków przewidzianych ustawą, w tym wymaganych zgód i potwierdzeń.
- 102.** Samo zaznaczenie ogólnej akceptacji regulaminu nie zastępuje odrębnej zgody lub oświadczenia, jeżeli prawo wymaga go dla wcześniejszego rozpoczęcia świadczenia lub utraty prawa odstąpienia.
- 103.** Jeżeli prawo odstąpienia przysługuje i zostało skutecznie wykonane, rozliczenie następuje zgodnie z ustawą oraz charakterem zrealizowanej części świadczenia.
- 104.** Postanowienia Regulaminu nie mogą ograniczać prawa odstąpienia w zakresie, w którym takie ograniczenie byłoby niedopuszczalne.

13. ZGODNOŚĆ USŁUGI CYFROWEJ Z UMOWĄ

- 105.** Sprzedawca dostarcza usługę lub treść cyfrową zgodną z umową w zakresie wynikającym z opisu, uzgodnionych funkcji, kompatybilności i przepisów.
- 106.** Świadczenie powinno odpowiadać ilości, jakości, funkcjonalności, kompatybilności i innym cechom uzgodnionym przed zakupem.



- 107.** Jeżeli do prawidłowego działania potrzebne są aktualizacje, Sprzedawca informuje o nich w zakresie wymaganym prawem i charakterem usługi.
- 108.** Kupujący powinien współpracować przy diagnozie problemu w rozsądnym zakresie, np. podać nick, wersję gry, datę i opis błędu.
- 109.** Brak działania wynikający wyłącznie z niespełnienia wyraźnie podanych wymagań technicznych może mieć znaczenie przy ocenie reklamacji.
- 110.** Jeżeli świadczenie jest niezgodne z umową, Kupującemu przysługują środki ochrony wynikające z obowiązujących przepisów.
- 111.** Sprzedawca nie może uzależniać ustawowych praw Kupującego od zakupu dodatkowego produktu lub usługi.
- 112.** Zmiana funkcji usługi ciągłej w okresie jej dostarczania może nastąpić tylko na zasadach dopuszczonych prawem i regulaminem.
- 113.** Jeżeli przywrócenie zgodności jest niemożliwe lub nie następuje w wymaganym czasie, Kupujący może skorzystać z dalszych uprawnień przewidzianych prawem.

14. REKLAMACJE

- 114.** Reklamację można złożyć na oficjalny e-mail kontaktowy Sprzedawcy.
- 115.** Zgłoszenie powinno w miarę możliwości zawierać numer zamówienia lub transakcji, nick Minecraft, datę zdarzenia oraz opis problemu.
- 116.** Brak części informacji nie powoduje automatycznie odrzucenia reklamacji, jeżeli sprawę można zidentyfikować w inny sposób.
- 117.** Sprzedawca może poprosić o zrzut ekranu, potwierdzenie płatności lub inne dowody potrzebne do ustalenia stanu faktycznego.
- 118.** Reklamacje są rozpatrywane w terminie wynikającym z przepisów właściwych dla danego roszczenia.
- 119.** Odpowiedź jest przekazywana na adres lub kanał pozwalający utrwalić jej treść, jeżeli wymagają tego przepisy.
- 120.** Jeżeli reklamacja jest zasadna, sposób doprowadzenia świadczenia do zgodności, korekty lub zwrotu zależy od rodzaju problemu i obowiązujących przepisów.
- 121.** Sprzedawca może łączyć zgłoszenia dotyczące tego samego incydentu technicznego, ale każde zamówienie pozostaje możliwe do indywidualnej identyfikacji.
- 122.** Kupujący nie ponosi opłat za samo złożenie reklamacji dotyczącej praw wynikających z umowy.
- 123.** Korzystanie z Discorda nie jest wymagane do złożenia reklamacji, jeżeli oficjalnym kanałem reklamacyjnym jest e-mail.

Informacje identyfikacyjne Sprzedawcy: Paweł Zabłocki, działalność nierejestrowana pod marką MOCNIMC.PL, adres: Stary Wołów 89, 56-100 Wołów, e-mail: kontakt@mocnimc.pl.

15. ZWROTY, KOREKTY I CHARGEBACK

- 124.** Zwrot środków następuje, gdy wynika to z przepisów, uznanej reklamacji, skutecznego odstąpienia albo decyzji Sprzedawcy korzystniejszej dla Kupującego.



- 125.** Zwrot jest co do zasady kierowany przy użyciu odpowiedniego kanału rozliczeniowego, z uwzględnieniem możliwości operatora płatności i przepisów.
- 126.** Sprzedawca nie żąda dodatkowej opłaty za zwrot należny Kupującemu z mocy prawa.
- 127.** Korekta zamówienia może obejmować ponowną realizację, zmianę przypisanego konta, korektę Portfela albo zwrot, jeżeli jest to technicznie i prawnie właściwe.
- 128.** Wszczęcie procedury chargeback lub reklamacji bankowej nie zwalnia stron z obowiązku wyjaśnienia transakcji.
- 129.** W przypadku zwrotu lub cofnięcia płatności Sprzedawca może cofnąć odpowiadające jej niewykorzystane korzyści cyfrowe w zakresie dozwolonym prawem.
- 130.** Jeżeli część świadczenia została już wykorzystana, skutki rozliczenia zależą od charakteru świadczenia, podstawy zwrotu i przepisów.
- 131.** Celowe uzyskanie świadczenia i jednocześnie bezpodstawne cofnięcie płatności może zostać potraktowane jako nadużycie i podlegać wyjaśnieniu.
- 132.** Automatyczne cofnięcie korzyści nie może naruszać praw Kupującego wynikających z zasadnego zwrotu lub chargebacku.
- 133.** Sprzedawca przechowuje techniczne dowody realizacji w zakresie niezbędnym do obsługi sporów płatniczych i obowiązków prawnych.
- 134.** W razie rozbieżności strony powinny w pierwszej kolejności wymienić dane transakcji i ustalić, czy płatność została rzeczywiście rozliczona.

16. PROMOCJE, KODY I VOUCHERY

- 135.** Promocja może mieć datę rozpoczęcia i zakończenia, limit dostępności oraz dodatkowe warunki przedstawione przed zakupem.
- 136.** Kod rabatowy działa tylko w zakresie wskazanym w jego opisie i może być jednorazowy lub wielokrotnego użytku.
- 137.** Sprzedawca może ograniczyć łączenie promocji, jeżeli informacja o tym jest dostępna przed zakupem.
- 138.** Voucher lub kod nie może być uzyskany poprzez obejście zabezpieczeń, exploit, błąd systemu lub nieuprawnione kopiowanie.
- 139.** W przypadku anulowania zamówienia wykorzystany kod może zostać przywrócony, jeśli pozwala na to jego charakter i przyczyna anulowania.
- 140.** Korzyści promocyjne nie zmniejszają ustawowej ochrony Kupującego dotyczącej zgodności świadczenia i reklamacji.
- 141.** Jeżeli promocja zawiera losowy element lub nagrodę, warunki takiej akcji są opisane odrębnie w zakresie wymaganym prawem.
- 142.** Sprzedawca może zakończyć promocję na przyszłość po wyczerpaniu puli lub upływie terminu, bez naruszania już zawartych umów.

17. BEZPIECZEŃSTWO I PRZECIWDZIAŁANIE NADUŻYCIOM

- 143.** Kupujący powinien korzystać wyłącznie z oficjalnej domeny MOCNIMC.PL i nie przekazywać danych płatniczych przez czat w grze ani prywatne wiadomości.



- 144.** Sprzedawca może stosować zabezpieczenia antyfraudowe, limity prób, weryfikację identyfikatorów i logi techniczne.
- 145.** Podejrzana transakcja może zostać czasowo wstrzymana do czasu potwierdzenia jej statusu lub tożsamości uprawnionego płatnika w zakresie dozwolonym prawem.
- 146.** Nie wolno podszywać się pod Sprzedawcę, operatora płatności ani administrację MOCNIMC.PL w celu wyłudzenia środków lub danych.
- 147.** Nie wolno modyfikować identyfikatorów zamówienia, kwot, podpisów kryptograficznych, webhooków ani komunikatów systemowych.
- 148.** Wykorzystanie błędu powodującego wielokrotne naliczenie salda należy zgłosić; świadome powielanie takiej korzyści może zostać skorygowane.
- 149.** Zabezpieczenia nie powinny prowadzić do bezpodstawnego zatrzymania należnego świadczenia; przypadki fałszywie dodatnie podlegają wyjaśnieniu.
- 150.** W razie podejrzenia przejęcia konta Sprzedawca może czasowo ograniczyć realizację do momentu potwierdzenia bezpieczeństwa.
- 151.** Dane techniczne związane z bezpieczeństwem są przetwarzane zgodnie z Polityką prywatności i obowiązującymi przepisami.
- 152.** Sprzedawca może zgłaszać poważne nadużycia właściwym podmiotom lub organom, jeżeli istnieje ku temu podstawa prawna.

18. DOSTĘPNOŚĆ, PRZERWY I SIŁA WYŻSZA

- 153.** Serwis może podlegać planowanym pracom technicznym, aktualizacjom, migracjom i zmianom infrastruktury.
- 154.** Planowane przerwy, które mogą istotnie wpływać na świadczenia, są komunikowane w rozsądnym zakresie i z uwzględnieniem charakteru usługi.
- 155.** Krótkotrwała niedostępność serwera nie oznacza automatycznie trwałej niewykonalności świadczenia.
- 156.** Jeżeli przerwa uniemożliwia realizację opłaconego świadczenia, Sprzedawca podejmuje działania naprawcze albo inne środki wymagane prawem.
- 157.** Sprzedawca może czasowo wyłączyć funkcję zagrożoną exploitem, naruszeniem bezpieczeństwa lub ryzykiem utraty danych.
- 158.** Zdarzenia pozostające poza rozsądną kontrolą stron, takie jak awarie operatorów infrastruktury, mogą wpływać na termin realizacji, ale nie wyłączają ustawowych praw Kupującego.
- 159.** Kopie zapasowe i mechanizmy odtwarzania mogą być wykorzystywane do przywrócenia danych po awarii.
- 160.** Sprzedawca nie gwarantuje dostępności usług zależnych od zewnętrznych platform, np. banków, HotPay, Discorda, dostawcy hostingu lub usług Mojang/Microsoft.
- 161.** Jeżeli usługa zostanie trwale zakończona, skutki dla aktywnych odpłatnych świadczeń są rozliczane zgodnie z prawem i warunkami konkretnej oferty.



19. ODPOWIEDZIALNOŚĆ I OGRANICZENIA

- 162.** Sprzedawca odpowiada za wykonanie umowy i zgodność świadczenia w zakresie wynikającym z przepisów oraz uzgodnionych warunków.
- 163.** Regulamin nie wyłącza odpowiedzialności, której nie można skutecznie wyłączyć wobec konsumenta.
- 164.** Sprzedawca nie odpowiada za skutki podania błędnych danych przez Kupującego w zakresie, w którym szkoda wynika wyłącznie z tego błędu i nie można było jej rozsądnie zapobiec.
- 165.** Sprzedawca nie odpowiada za niezależne działania banku, operatora płatności lub dostawcy Internetu, ale pomaga w ustaleniu statusu transakcji w zakresie swoich możliwości.
- 166.** Kupujący powinien ograniczać skutki zauważonego błędu i zgłosić go bez zbędnej zwłoki, jeżeli dalsze korzystanie mogłoby zwiększyć problem.
- 167.** Sankcje na serwerze za naruszenie regulaminu rozgrywki nie powodują automatycznie utraty praw konsumenckich do wcześniej zakupionych świadczeń.
- 168.** Jeżeli konkretna korzyść wymaga aktywnego dostępu do serwera, skutki blokady konta ocenia się z uwzględnieniem charakteru naruszenia, warunków oferty i przepisów.
- 169.** Żadne postanowienie Regulaminu nie może być interpretowane jako zgoda na praktyki sprzeczne z bezwzględnie obowiązującymi przepisami.
- 170.** W przypadku wątpliwości interpretacyjnych wobec konsumenta stosuje się zasady wynikające z obowiązującego prawa.

20. DANE, PRYWATNOŚĆ I OCHRONA DANYCH SPRZEDAWCY

- 171.** Zasady przetwarzania danych osobowych Kupujących i użytkowników opisuje odrębna Polityka prywatności dostępna przed zakupem.
- 172.** Dane zamówienia mogą być przetwarzane w zakresie niezbędnym do płatności, realizacji świadczenia, reklamacji, bezpieczeństwa i obowiązków prawnych.
- 173.** Dane mogą być przekazywane operatorowi płatności oraz innym podmiotom uczestniczącym w realizacji transakcji w zakresie niezbędnym do wykonania usługi.
- 174.** Kupujący powinien przekazywać wyłącznie dane potrzebne do obsługi zamówienia i nie przysyłać haseł, kodów autoryzacyjnych ani pełnych danych instrumentów płatniczych.
- 175.** Dane Sprzedawcy zamieszczone w Regulaminie są publikowane w celu spełnienia obowiązków informacyjnych, umożliwienia kontaktu i realizacji praw Kupującego.
- 176.** Nie jest dozwolone wykorzystywanie danych Sprzedawcy w sposób sprzeczny z prawem lub celem ich udostępnienia, w szczególności do nękania, gróźb, spamu, fałszywych zgłoszeń, podszywania się lub prób naruszenia bezpieczeństwa.
- 177.** Nie jest dozwolone publikowanie lub rozpowszechnianie danych Sprzedawcy w celu nękania, doxxingu, wywierania presji lub innego bezprawnego naruszenia prywatności.
- 178.** Powyższe postanowienia nie ograniczają praw Kupującego, obowiązków wynikających z prawa, prawa do zgłoszenia naruszenia właściwemu organowi ani innych legalnych sposobów korzystania z informacji.
- 179.** Sprzedawca może dokumentować przypadki bezprawnego wykorzystania danych i podejmować adekwatne działania prawne lub techniczne.



- 180.** Adres zamieszkania nie jest eksponowany w głównych elementach strony; znajduje się w dokumencie prawnym w zakresie wymaganym do transparentności i weryfikacji usługi.
- 181.** Dostęp do dokumentu prawnego pozostaje możliwy przed zakupem i nie może być zastąpiony samym skrótem na stronie. Dane identyfikacyjne Sprzedawcy są publikowane w celu transparentności sprzedaży i realizacji praw Kupującego. Nie wolno wykorzystywać ich do nękania, doxxingu, gróźb, spamu, podszywania się ani innych bezprawnych działań. Zastrzeżenie nie ogranicza legalnych uprawnień Kupującego ani obowiązków wynikających z prawa.

Dane identyfikacyjne Sprzedawcy są publikowane w celu transparentności sprzedaży i realizacji praw Kupującego. Nie wolno wykorzystywać ich do nękania, doxxingu, gróźb, spamu, podszywania się ani innych bezprawnych działań. Zastrzeżenie nie ogranicza legalnych uprawnień Kupującego ani obowiązków wynikających z prawa.

21. ZMIANY, ROZWIĄZANIE UMOWY I SPORY

- 182.** Regulamin może być aktualizowany z ważnych przyczyn, w szczególności zmian prawa, operatora płatności, funkcji Serwisu lub bezpieczeństwa.
- 183.** Zmiany nie powinny działać wstecz wobec zakończonych zamówień, chyba że wynika to z prawa albo jest korzystne dla Kupującego.
- 184.** Dla usług ciągłych informacja o istotnej zmianie jest przekazywana w sposób odpowiedni do charakteru usługi i wymogów prawnych.
- 185.** Kupujący może zakończyć korzystanie z dobrowolnych funkcji Serwisu, z zastrzeżeniem rozliczenia zawartych umów i obowiązków stron.
- 186.** Usunięcie konta lub zaprzestanie gry nie powoduje automatycznego anulowania wcześniej zawartych umów ani ustawowych roszczeń.
- 187.** Strony powinny w pierwszej kolejności dążyć do wyjaśnienia sporu poprzez oficjalny kontakt Sprzedawcy.
- 188.** Konsument może korzystać z pomocy miejskiego lub powiatowego rzecznika konsumentów oraz informacji publikowanych przez UOKiK.
- 189.** Postanowienia dotyczące polubownego rozwiązania sporu nie ograniczają prawa do wystąpienia na drogę sądową.
- 190.** Prawem właściwym jest prawo polskie, z zachowaniem ochrony przyznanej konsumentowi przez przepisy, których nie można wyłączyć umową.
- 191.** Jeżeli pojedyncze postanowienie okaże się nieskuteczne, pozostałe postanowienia pozostają w mocy w zakresie dopuszczonym prawem.

22. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 192.** Aktualna wersja Regulaminu jest udostępniana na stronie MOCNIMC.PL w sposób umożliwiający jej zapisanie i odtworzenie.
- 193.** Przed zakupem Kupujący ma możliwość zapoznania się z Regulaminem oraz Polityką prywatności.
- 194.** Wersja 1.0 obowiązuje od dnia faktycznego uruchomienia płatności, chyba że na stronie wyraźnie wskazano późniejszą datę.



- 195.** W razie rozbieżności między skrótem na stronie a pełnym dokumentem pierwszeństwo ma pełny Regulamin, z zastrzeżeniem bezwzględnie obowiązujących przepisów i indywidualnie uzgodnionych warunków korzystniejszych dla Kupującego.
- 196.** Historia wersji może być publikowana w celu transparentnego informowania o istotnych zmianach.
- 197.** Nazwy Mojang, Microsoft i Minecraft należą do ich uprawnionych właścicieli; MOCNIMC.PL nie jest przez nich sponsorowane ani oficjalnie powiązane.
- 198.** Korzystanie z usług MOCNIMC.PL nie przenosi na Kupującego praw do znaków, grafik, oprogramowania ani innych elementów chronionych.
- 199.** Sprzedawca zaleca zachowanie potwierdzenia płatności i numeru zamówienia do czasu pełnej realizacji świadczenia.
- 200.** Kontakt w sprawach Regulaminu jest możliwy pod adresem wskazanym w Karcie Sprzedawcy.
- 201.** Dokument został przygotowany w oparciu o aktualne informacje o modelu sprzedaży MOCNIMC.PL i powinien być ponownie zweryfikowany przy istotnej zmianie oferty, operatora lub sposobu świadczenia usług. Skorzystanie z tego wzoru nie jest obowiązkowe. Reklamację można złożyć również w innej jednoznacznej formie na oficjalny adres kontaktowy. Wzór ma charakter pomocniczy. Prawo odstąpienia i jego ewentualne wyłączenia zależą od rodzaju umowy oraz spełnienia warunków określonych w ustawie o prawach konsumenta.



A. FORMULARZ REKLAMACJI

Skorzystanie z tego wzoru nie jest obowiązkowe. Reklamację można złożyć również w innej jednoznacznej formie na oficjalny adres kontaktowy.

NICK MINECRAFT	
NUMER ZAMÓWIENIA / TRANSAKCJI	
DATA PŁATNOŚCI	
KWOTA	
OPIS PROBLEMU	
OCZEKIWANY SPOSÓB ROZWIĄZANIA	
E-MAIL DO ODPOWIEDZI	
DATA	



B. FORMULARZ ODSZKADNIENIA

Wzór ma charakter pomocniczy. Prawo odstąpienia i jego ewentualne wyłączenia zależą od rodzaju umowy oraz spełnienia warunków określonych w ustawie o prawach konsumenta.

ADRESAT: DANE SPRZEDAWCY WSKAZANE W REGULAMINIE

JA:

OŚWIADCZAM, ŻE ODSZKADNIĘ OD UMOWY DOTYCZĄCEJ:

NUMER ZAMÓWIENIA:

DATA ZAWARCIA UMOWY:

NICK MINECRAFT:

E-MAIL:

DATA / PODPIS (JEŻELI FORMULARZ PAPIEROWY):



C. PODSTAWA OPRACOWANIA

PODSTAWA PRAWNA I ŹRÓDŁA

1. Ustawa z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta - tekst jednolity ogłoszony w Dz.U. z 2024 r. poz. 1796, z późniejszymi zmianami.
2. Oficjalny serwis ELI / Dziennik Ustaw - aktualny tekst ustawy o prawach konsumenta.
3. Urząd Ochrony Konkurencji i Konsumentów - materiały dotyczące sprzedaży na odległość, obowiązków informacyjnych, reklamacji i treści/usług cyfrowych.
4. HotPay - „Podstawowe elementy sklepu internetowego - zakres informacji do zamieszczenia na stronie”, w szczególności wymagania dotyczące danych sprzedawcy, regulaminu, cen, metod płatności i informacji o operatorze.
5. Polityka prywatności MOCNIMC.PL - odrębny dokument dotyczący przetwarzania danych osobowych użytkowników i kupujących.

INFORMACJE O DOKUMENCIE

WERSJA	1.0
OBOWIĄZUJE OD	7 listopada 2026
STATUS	Aktualna wersja produkcyjna
ZAKRES	Regulamin płatności MOCNIMC.PL obejmujący zasady zamówień, HotPay, Portfela, świadczeń cyfrowych, reklamacji, zwrotów, bezpieczeństwa i ochrony danych Sprzedawcy.

KONIEC DOKUMENTU