

Regulamin Świadczenia Usług przez InterScript

Enderchest.pl

§ 1. Definicje

1. Awaria - niepoprawne działanie lub niedziałanie jednej lub kilku Usług.
2. Biuro Obsługi Klienta (BOK).
3. Dane kontaktowe – informacje dotyczące Klienta, umożliwiające kontakt z nim.
4. Gracze serwera - osoby, które grają na serwerze zakupionym przez Klienta.
5. Informacja handlowa - informacja zdefiniowana w art. 9 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. 2002 Nr 144, poz. 1204 z późn. zm.).
6. Klient – podmiot zlecający InterScript świadczenie Usług.
7. Konto w Panelu Klienta – przypisany każdemu Klientowi panel do zamawiania Usług poprzez Internet, za pośrednictwem którego Klient ma dostęp do zamówionych przez siebie Usług.
8. Limity – ustalone w Specyfikacji limity obciążenia/korzystania dotyczące określonej Usługi.
9. Logi – zapis w bazie danych potwierdzający działania użytkowników serwera.
10. Minecraft – niezależna gra komputerowa stworzona przez firmę Mojang AB.
11. Okres abonamentowy – okres, na który Klient wykupił wybraną usługę, a InterScript rozlicza wynagrodzenie za Usługi hostingowe świadczone na rzecz Klienta. Klient może wykupić usługę na okres: 1 miesiąc, 3 miesiące z możliwością nieograniczonego przedłużenia.
12. Panel klienta - System zarządzania wykupioną Usługą. Panel klienta znajduje się pod adresem <https://www.enderchest.pl/user/servers>.
13. Regulamin – przedmiotowy Regulamin Ogólny Świadczenia Usług Firmy InterScript zawierający zasady korzystania przez Klienta z Usług świadczonych oraz zasady świadczenia tych Usług przez InterScript.
14. Specyfikacja – dokładne określenie parametrów Usług świadczonych przez InterScript na rzecz Klienta.
15. Umowa – Umowa o świadczenie Usług zawarta pomiędzy Klientem a InterScript, której integralną część stanowi Regulamin.
16. Usługi – świadczenia realizowane przez InterScript na rzecz Klienta na podstawie zawartej Umowy.
17. Usługodawca – inaczej InterScript - Firma InterScript NIP PL6010066860. Adres wykonywania działalności: Chmielna 2/31, 00-020 Warszawa, Polska.
18. Usunięcie konta w Panelu Klienta – skasowanie wszystkich plików Klienta znajdujących się na serwerach InterScript i zaprzestanie świadczenia Usług na rzecz Klienta.
19. Uwierzytelnienie (Logowanie) - podanie adresu e-mail wskazanego podczas rejestracji konta w Panelu klienta oraz przypisanego do niego hasła.
20. Użytkownik – osoba fizyczna, osoba prawna, jednostka organizacyjna nie posiadająca osobowości prawnej korzystająca z Usług InterScript na podstawie pisemnego upoważnienia udzielonego przez Klienta, podanego do wiadomości InterScript, której e-mail został podany InterScript w Panelu klienta.
21. Zamówienie – wskazanie przez Klienta za pośrednictwem strony internetowej <https://www.enderchest.pl/> zapotrzebowania na Usługi świadczone przez InterScript stanowiące podstawę zawarcia Umowy o świadczenie Usług pomiędzy Klientem a InterScript.

§ 2. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin stanowi regulamin świadczenia usług drogą elektroniczną w rozumieniu art. 8 ust. 1 pkt. 1 ustawy z dnia 18 lipca 2002 r. o świadczeniu usług drogą elektroniczną (Dz. U. 2002 Nr 144, poz. 1204 z późn. zm.).
2. Podstawą do korzystania z usług InterScript jest akceptacja niniejszego Regulaminu. Regulamin stanowi integralną część Umowy zawartej pomiędzy InterScript i Klientem.

Złożenie przez Klienta zapotrzebowania na Usługi, niezależnie od tego, czy nastąpiło w formie elektronicznej czy pisemnej, jest równoznaczne z akceptacją Regulaminu.

3. Regulamin określa prawa i obowiązki InterScript i Klienta wynikające z zawartej Umowy.
4. Poprzez zaakceptowanie Regulaminu, Klient wyraża zgodę na to, iż InterScript zrealizuje wszelkie dyspozycje dotyczące Usług i odpowie na pytania dotyczące usług wyłącznie w przypadku, gdy Klient do wydania dyspozycji lub przesłania pytania użyje adresu e-mail Użytkownika wskazanego w Panelu Klienta lub skorzysta z Systemu zgłoszeń.
5. InterScript zastrzega sobie prawo do zmian Regulaminu. InterScript poinformuje Klienta drogą elektroniczną (za pośrednictwem e-mail) o każdej zmianie Regulaminu na 14 dni przed wejściem w życie danej zmiany. Brak akceptacji zmiany przez Klienta jest równoznaczny z rozwiązaniem Umowy, z końcem okresu, za który Klient uiszczył opłatę.

§ 3. Rejestracja Konta

1. Rejestracja Konta jest dobrowolna, jednak jest ona konieczna do zamawiania i opłacania Usług w Hostingu. Rejestracja odbywa się pod adresem <https://www.enderchest.pl/register>.
2. Do wykonania rejestracji konta niezbędne jest posiadanie aktywnego adresu e-mail oraz ustalenie hasła do Panelu klienta.
3. Podczas rejestracji wymagane jest również potwierdzenie zapoznania się z treścią oraz zaakceptowanie warunków powyższego Regulaminu.
4. Podczas rejestracji konta, Klient może określić czy chce otrzymywać od Usługodawcy informacje na temat nowości i promocji InterScript.
5. Aby zakończyć proces rejestracji Konta, należy aktywować Konto w Panelu Klienta przechodząc na stronę podaną w wiadomości wysłanej na adres e-mail podany podczas procesu rejestracji Konta.

§ 4. Logowanie do Panelu Klienta

1. Logowanie do Panelu Klienta odbywa się na stronie <https://www.enderchest.pl/login>
2. Procesu Uwierzytelniania może dokonywać tylko Użytkownik.
3. InterScript nie odpowiada za wszelkie szkody wynikłe z udostępnienia danych do logowania (e-maila i hasła), osobom trzecim.
4. Formularz logowania jest odpowiednio zabezpieczony szyfrowaniem SSL.
5. W przypadku problemów z logowaniem, w każdym momencie Użytkownik może dokonać resetu hasła pod adresem <https://www.enderchest.pl/account/signin/> w sekcji „Zapomniałeś hasła?”. Reszta instrukcji Użytkownik otrzyma pocztą elektroniczną na adres e-mail podany podczas procesu rejestracji.

§ 5. Portfel

1. Niezbędne do realizacji Zamowień lub przedłużenia aktywnej Usługi, jest doładowanie Portfela czyli wirtualnego konta, z którego opłacane będą zamówienia.
2. Aby doładować Portfel niezbędne jest posiadanie Konta w Panelu Klienta (§3), Zalogowanie się (§4) oraz przejście na stronę https://www.enderchest.pl/user/wallet/bank_transfer lub <https://www.enderchest.pl/user/wallet/paypal>.
3. Portfel informuje Użytkownika o aktualnym stanie portfela i historii operacji na Koncie takie jak zakup Usług, zakup przedmiotu w Sklepie Serwera itp.
4. Doładowanie portfela jest możliwe poprzez następujące formy płatności: szybki przelew bankowy (Przelewy24) w tym BLIK oraz PayPal.

- 4.1. Doładowanie portfela przez szybki przelew bankowy: czas realizacji poprawnie wykonanego przelewu bankowego, to około 15 minut. Jednak w zależności od banku, czas ten może się wydłużyć.
- 4.2. Przy szybkich i standardowych przelewach Usługodawca nie pobiera żadnych opłat czy prowizji. Minimalna kwota doładowania to 1 zł. Operatorem tych metod płatności jest firma PayPro S.A. W przypadku pytań dotyczących daty planowanej realizacji przelewu lub innych, należy się kontaktować bezpośrednio z operatorem płatności. Dane kontaktowe znajdują się na stronie <https://www.przelewy24.pl/centrum-pomocy/place-z-przelewy24>.
- 4.3. Doładowanie portfela przez PayPal: czas realizacji poprawnie wykonanego przelewu tą metodą, to około 15 minut. PayPal pobiera od Usługodawcy prowizję, informacje o ich wysokości znajdują się na stronie doładowania tą metodą <https://www.enderchest.pl/account/wallet/paypal/>.
5. Środki zebrane w Portfelu mogą zostać wykorzystane tylko do zakupu lub przedłużenia zakupionych wcześniej Usług na stronie www.enderchest.pl. Środki te nie mogą zostać wypłacone na rachunek bankowy Klienta.

§ 6. Biuro Obsługi Klienta

1. Zakres spraw jakie rozpatruje Biuro Obsługi Klienta:
 - Problemy z działaniem Panelu Serwera w tym raportowanie jego błędów
 - Uzupełnienie listy silników oraz paczek
 - Doładowania, płatności i zamówienia
 - Pomysły i propozycje zmian w Panelu Klienta
 - Odblokowanie serwera, który z jakiegoś powodu został zablokowany
2. BOK nie rozpatruje spraw wykraczających poza Zakres spraw.
3. BOK nie udziela pomocy w zakresie konfiguracji serwerów Minecraft.
- 4.

§ 7. Proces aktywacji usługi

1. Aktywacja usługi odbywa się przez formularz znajdujący się na stronie głównej.
2. Aktywacja jest zupełnie darmowa bez obowiązku przedłużenia.
3. Po darmowej aktywacji Klient ma możliwość modyfikacji parametrów Serwera oraz zmiany jego silnika lub paczki. Zmiana parametrów wiąże się z modyfikacją ceny przedłużenia w zależności od wybranych parametrów, wszystkie ceny są widoczne podczas użycia tej opcji.

§ 8. Czas trwania umowy

1. Umowa zawierana jest na czas trwania Okresu abonamentowego danej Usługi.
2. Na 7 dni przed końcem Okresu abonamentowego danej Usługi InterScript codziennie poinformuje Klienta za pośrednictwem poczty elektronicznej o zbliżającym się upływie Okresu abonamentowego.
3. Przedłużenie aktywności Usługi jest równoznaczne z zawarciem następnej Umowy o świadczenie Usług w kolejnym Okresie abonamentowym.
4. Po zakończeniu Okresu abonamentowego, Usługa zostaje zablokowana co jest jednoznaczne z brakiem do niej dostępu.
5. Po zakończeniu Okresu abonamentowego i zablokowaniu Usługi z tego powodu, dane Klienta przetrzymywane są na serwerach InterScript jeszcze przez 3 dni. Jeśli po 3 dniach od momentu zakończenia Okresu abonamentowego Klient nie przedłuży aktywności Usługi, zostaje ona usunięta bez możliwości odzyskania tych danych.

6. Przedłużenie aktywności usługi o 3 miesiące uprawnia do otrzymania dodatkowego miesiąca za darmo.
7. Przedłużenie aktywności usługi po zablokowaniu serwera jest liczone od daty jej zakończenia, a nie od momentu aktywacji tej opcji. Wynika to z kosztów ponoszonych przez InterScript na rezerwację zasobów oraz utrzymanie plików na serwerach.

§ 9. Obowiązki InterScript

1. InterScript zobowiązany jest zapewnić pełną dostępność Usług, świadczyć Usługi z należytą starannością, zgodnie z postanowieniami Umowy oraz Regulaminu.
2. InterScript zastrzega sobie prawo do wykonywania przerw technicznych w dowolnym momencie, jeśli wymaga tego sytuacja.
3. InterScript zobowiązany jest do informowania Klienta o każdorazowej zmianie Regulaminu.

§ 10. Obowiązki Klienta

1. Klient zobowiązany jest do korzystania z Usług świadczonych przez InterScript w sposób nienaruszający praw osób trzecich, a w szczególności prawa autorskiego i praw pokrewnych oraz dóbr osobistych, przestrzegania przepisów prawa, poszanowania zasad współżycia społecznego i dobrych obyczajów, postanowień Umowy, Regulaminu, powstrzymywania się od wykorzystywania Usług do zamieszczania, udostępniania i rozpowszechniania bezprawnych treści, naruszających cudze prawa i dobra osobiste, dobre obyczaje i zasady współżycia społecznego, a także rozsyłania Spamów.
2. Klient jest zobowiązany do nie podejmowania działań mogących spowodować powstanie szkody innym Klientom lub Użytkownikom. Klient zobligowany jest także do nie zamieszczania na serwerze InterScript plików, skryptów lub programów mogących spowodować nieprawidłowe funkcjonowanie serwera, łączenia lub kont innych osób.

§ 11. Odpowiedzialność InterScript

1. InterScript ponosi odpowiedzialność za niewykonanie lub nienależyte wykonanie powierzonych mu Usług, chyba że nastąpiło ono z przyczyn, za które InterScript nie ponosi odpowiedzialności.
2. InterScript nie ponosi odpowiedzialności za niewykonanie lub nienależyte wykonanie Usług, jeżeli było ono następstwem okoliczności w szczególności takich, jak:
 - 2.1. Wywołanym działaniem lub zaniechaniem podmiotów innych niż InterScript brakiem ciągłości świadczenia Usług.
 - 2.2. Awarii sprzętu lub oprogramowania, której InterScript nie mógł zapobiec i na powstanie której nie miał wpływu.
 - 2.3. Działania siły wyższej.
 - 2.4. Nieprawidłowym korzystaniem z Usług przez Użytkownika
 - 2.4.1. Nieumyślne instalowanie pluginów/modów z niepewnych źródeł oraz instalowanie pluginów/modów kompatybilnych z oprogramowaniem, które umieszcza InterScript w panelu zarządzania serwerem.
 - 2.4.2. Nieumiejętne konfigurowanie serwera. Popęlenie wielu błędów w konfiguracji ze względu na brak wiedzy Użytkownika niezbędnej do poprawnego działania Usługi.
 - 2.4.3. Naruszenia przez Klienta postanowień Umowy, Regulaminu, przepisów prawa.
 - 2.4.4. Uzyskania dostępu do Konta Klienta przez niepowołane osoby.
 - 2.4.5. Innych nieprzewidzianych przez Regulamin nieprawidłowości generowanych przez Użytkownika.

- 2.5. Działanie wirusa komputerowego.
 - 2.6. Informacji, programów, aplikacji, plików pobranych przez Klienta z sieci Internet
 - 2.7. Atak DDos, który jest atakiem na system komputerowy lub usługę sieciową w celu uniemożliwienia działania poprzez zajęcie wszystkich wolnych zasobów, przeprowadzany równocześnie z wielu komputerów.
3. InterScript nie ponosi żadnej odpowiedzialności za treści umieszczone przez Klienta na udostępnionym mu serwerze.
 4. InterScript nie ponosi odpowiedzialności za utracone korzyści Klienta, a jego ewentualna odpowiedzialność z tytułu niewykonania lub nienależytego wykonania Umowy jest ograniczona do wysokości Opłaty abonamentowej uiszczonej przez Klienta.
 5. InterScript nie ponosi odpowiedzialności za działanie oprogramowania którego nie jest autorem. Dotyczy to silników serwerów Minecraft, pluginów, modów oraz innego typu oprogramowania.

§ 12. Odpowiedzialność Klienta

1. Klient ponosi pełną odpowiedzialność za treści znajdujące się na udostępnionej mu części serwera.
2. Klient ponosi pełną odpowiedzialność za sposób korzystania z Usług przez Użytkownika, w tym za naruszenia postanowień Umowy, Regulaminu, przepisów powszechnie obowiązującego prawa, zasad współżycia społecznego i dobrych obyczajów, których Użytkownik się dopuścił, a także rozsyłanie Spamów. W razie powzięcia przez InterScript informacji o dopuszczeniu się naruszenia przez Użytkownika, Klient zobowiązuje się do współpracy w zwalczaniu bezprawnego działania Użytkownika, w tym do podania danych Użytkownika umożliwiających jego identyfikację.
3. Klient ponosi wyłączną i nieograniczoną odpowiedzialność za dane przechowywane na serwerze InterScript.
4. InterScript może dochodzić odszkodowania z tytułu szkody, jaką poniósł w związku z nieprawidłowym korzystaniem przez Klienta z Usług, naruszeniem postanowień Umowy, Regulaminu, przepisów powszechnie obowiązującego prawa, zasad współżycia społecznego i dobrych obyczajów, których Klient lub Użytkownik się dopuścił.

§ 13. Prawa Klienta

1. Klient ma prawo do pełnego korzystania z zamówionych Usług, aczkolwiek w sposób nienaruszający przepisów prawa, postanowień Umowy, Regulaminu, praw innych osób, dobrych obyczajów, zasad współżycia społecznego.
2. Klient ma prawo do udzielenia innemu podmiotowi (Użytkownikowi) upoważnienia do korzystania z zamówionych przez Klienta Usług InterScript w zakresie wskazanym w upoważnieniu, jednak za wszelkie szkody wynikłe z udzielenia dostępu, Klient ponosi pełną odpowiedzialność.
3. Klient ma prawo do reklamowania Usług świadczonych przez InterScript.

§ 14. Ograniczenia

1. Klient nie może wykorzystywać Usług świadczonych przez InterScript do zamieszczania, udostępniania i rozpowszechniania bezprawnych treści, naruszających cudze prawa i dobra osobiste, dobre obyczaje i zasady współżycia społecznego, a także rozsyłania Spamów. Klient nie może odpłatnie udostępniać zasobów, które zostały mu przydzielone przez InterScript.
2. W razie, gdy InterScript poweźmie informacje, iż Klient dopuścił się naruszenia ust. 1 niniejszego paragrafu, InterScript jest uprawniony do zablokowania Usług świadczonych na

rzecz Klienta i zaprzestania ich świadczenia bez możliwości zwrotu pieniędzy oraz zawiadomienia odpowiednich organów o naruszeniu prawa, którego dopuścił się Klient.

3. W szczególnych przypadkach, jeżeli świadczenie Usług na rzecz Klienta powoduje nadmierne obciążenie serwera InterScript, a w konsekwencji pogorszenie jakości Usług świadczonych na rzecz innych Klientów, InterScript ma prawo zablokować Usługi Klienta, o czym zawiadamiany jest w Panelu Klienta.

§ 15. Bezpieczeństwo

1. InterScript będzie odpowiednio zabezpieczał dane Klientów i Użytkowników.
2. InterScript będzie odpowiednio zabezpieczał połączenia Użytkownika z serwerem.
3. Klient zobowiązany jest do utrzymywania danych do logowania w Panelu klienta w tajemnicy i nie rozpowszechniania i niedostępiania ich osobom trzecim.

§ 16. Reklamacje

1. Wszelkie reklamacje są realizowane poprzez system zgłoszeń w Panelu Klienta.

§ 17. Postanowienia końcowe

1. W sprawach nie uregulowanych niniejszym Regulaminem zastosowanie mają obowiązujące przepisy prawa polskiego.
2. Sądem właściwym dla rozstrzygania sporów wynikających z niniejszego Regulaminu jest Sąd właściwy dla siedziby Usługodawcy.