

REGULAMIN GRY MATRIX PC-BUILDER

FHU MATRIX KUBIK PAWEŁ • wersja obowiązująca od 25.09.2026 r.

Gra ma charakter bezpłatny, rozrywkowy, edukacyjny i promocyjny. Regulamin nie wyłącza praw konsumenta wynikających z obowiązujących przepisów.

1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem i właścicielem gry internetowej „MATRIX PC-BUILDER”, zwanej dalej „Grą”, jest FHU MATRIX KUBIK PAWEŁ, ul. Rynek 16, 27-640 Klimontów, zwany dalej „Organizatorem”.
2. Kontakt z Organizatorem: tel. 782 297 620, e-mail: kubik27640@o2.pl, strona: <https://pc-matrix.pl>.
3. Gra jest dostępna bezpłatnie pod adresem <https://pc-matrix.pl/gr/index.html>. Regulamin określa zasady korzystania z Gry, zapisywania wyników oraz korzystania z rabatów.
4. Rozpoczęcie Gry oznacza zapoznanie się z Regulaminem i akceptację jego postanowień. Korzystanie z Gry jest dobrowolne i nie wymaga dokonania zakupu.

2. Charakter Gry

1. Gra ma charakter rozrywkowy, edukacyjny i promocyjny. Informacje dotyczące podzespołów, usterek oraz montażu są uproszczone i nie stanowią instrukcji naprawy, diagnozy technicznej ani profesjonalnej porady serwisowej.
2. Użytkownik nie powinien podejmować napraw urządzeń elektrycznych lub elektronicznych wyłącznie na podstawie informacji wyświetlanych w Grze.
3. Wynik zależy między innymi od sprawności użytkownika, używanego urządzenia, przeglądarki, połączenia internetowego oraz działania oprogramowania.

3. Zasady rozgrywki

1. Zadaniem gracza jest umieszczanie spadających części komputerowych we właściwych miejscach wirtualnej obudowy oraz wykonywanie zadań serwisowych. Gracz ma do 60 sekund na każde zlecenie. Czas zatrzymuje się podczas pytań, napraw i podsumowań. Rozgrzywka kończy się po utracie wszystkich żyć albo upływie czasu aktywnego zlecenia.
2. Punkty przyznawane są za prawidłowy montaż, serie poprawnych działań i ukończenie kolejnych poziomów. Organizator może zmieniać punktację, poziom trudności, czas i wygląd Gry, o ile nie narusza to praw już nabytych.
3. Zabronione jest ingerowanie w kod Gry, automatyzowanie rozgrywki, modyfikowanie wyniku lub obchodzenie zabezpieczeń. Wyniki uzyskane w taki sposób mogą zostać uznane za nieważne.

4. Ranking i dane użytkownika

1. Po uruchomieniu modułu internetowego ranking może być wspólny dla wszystkich graczy. W razie niedostępności serwera Gra przechodzi w tryb lokalny i zapisuje ranking wyłącznie w pamięci przeglądarki.
2. W rankingu internetowym zapisywane mogą być: podany nick, wynik, poziom trudności, data rozgrywki oraz informacja, czy była to próba w wyzwaniu dnia. Do ograniczenia wyzwania dnia może być używany nieodwracalny skrót technicznego identyfikatora połączenia.
3. W trybie lokalnym usunięcie danych przeglądarki, zmiana urządzenia, tryb prywatny lub reinstalacja przeglądarki mogą spowodować utratę wyników. Organizator nie gwarantuje ich odzyskania.

4. Użytkownik może wpisać wyłącznie imię, pseudonim lub nick, do którego używania jest uprawniony. Zabronione są treści obraźliwe, bezprawne, naruszające prawa innych osób albo zawierające cudze dane osobowe.

5. Udział w rankingu internetowym jest dobrowolny. Dane techniczne związane z korzystaniem ze strony mogą być przetwarzane zgodnie z polityką prywatności strony, zasadami działania serwera i obowiązującymi przepisami.

5. Udostępnianie wyniku

1. Funkcja „Udostępnij wynik” korzysta z możliwości urządzenia lub przeglądarki. Użytkownik samodzielnie wybiera miejsce i odbiorców udostępnienia oraz odpowiada za dodane treści i przestrzeganie regulaminów portali społecznościowych.

2. Organizator nie gwarantuje działania funkcji udostępniania na każdym urządzeniu i w każdej przeglądarce.

6. Rabaty promocyjne za wynik w Grze

1. Po zakończeniu jednej rozgrywki, na podstawie wyniku zweryfikowanego przez serwer, gracz może otrzymać jeden jednorazowy kod rabatowy. Progi i zakres rabatów wynoszą: **co najmniej 4 000 punktów - 10% na czyszczenie komputera** (komputera stacjonarnego lub laptopa); **co najmniej 60 000 punktów - 10% na naprawę laptopa**; **co najmniej 10 000 000 punktów - 10% na zakup sprzętu komputerowego** sprzedawanego przez FHU MATRIX.

2. Progi dotyczą punktów zdobytych w **jednej rozgrywce**; wyniki z różnych gier nie sumują się. Gracz otrzymuje najwyższy rabat, którego próg osiągnął. Rabaty z poszczególnych progów nie sumują się i nie powodują wystawienia kilku kodów za ten sam wynik.

3. Po zakończeniu Gry ekran pokazuje nick gracza, wynik, osiągnięty próg i rodzaj rabatu potwierdzony przez serwer. Samo wyświetlenie wyniku lub osiągnięcie progu w trybie lokalnym nie tworzy kodu. Kod jest generowany dopiero po serwerowej weryfikacji wyniku i rodzaju nagrody.

4. Warunkiem skorzystania z rabatu jest podanie indywidualnego kodu w serwisie przed rozpoczęciem usługi albo przed zakupem sprzętu. Kod może zostać użyty jeden raz przez jednego klienta; nie podlega wymianie na pieniądze i nie łączy się z innymi promocjami. Jest ważny do 31.12.2026 r. wyłącznie w FHU MATRIX w Klimontowie.

5. Rabat na czyszczenie dotyczy podstawowej usługi czyszczenia komputera. Rabat na naprawę dotyczy ceny usługi naprawy laptopa. Rabaty na usługi nie obejmują części zamiennych, materiałów, transportu ani dodatkowych usług. Rabat na zakup dotyczy sprzętu komputerowego sprzedawanego przez Organizatora. Zasady dotyczące wcześniejszych kuponów uzyskanych przed zmianą Regulaminu pozostają zachowane.

6. Termin usługi zależy od dostępności serwisu i wymaga wcześniejszego uzgodnienia. Organizator może odmówić przyznania rabatu, gdy wynik został podrobiony, zmodyfikowany albo uzyskany z naruszeniem Regulaminu. Rabat nie oznacza bezpłatnej usługi ani obowiązku przyjęcia urządzenia, którego obsługa byłaby niemożliwa, niebezpieczna albo niezgodna z prawem.

7. Wymagania techniczne

1. Do Gry potrzebne jest urządzenie z aktualną przeglądarką obsługującą HTML5 i JavaScript. Organizator nie gwarantuje działania na każdym urządzeniu, systemie lub w każdej przeglądarce.

2. Gra może być czasowo niedostępna z powodu konserwacji, aktualizacji, awarii serwera lub sieci albo zdarzeń pozostających poza kontrolą Organizatora.

8. Bezpieczeństwo

1. Użytkownik powinien korzystać z Gry w sposób bezpieczny, robić przerwy i przerwać rozgrywkę w razie zmęczenia, bólu głowy, zawrotów głowy lub pogorszenia samopoczucia.

2. Osoby małoletnie powinny korzystać z Gry za zgodą i pod nadzorem rodzica albo opiekuna. Gra nie powinna być używana podczas prowadzenia pojazdu, obsługi urządzeń ani wykonywania czynności wymagających

koncentracji.

9. Odpowiedzialność

1. Organizator dokłada należytej staranności, aby Gra działała prawidłowo i była bezpieczna. Gra jest udostępniana bezpłatnie w celach rozrywkowych, edukacyjnych i promocyjnych.
2. Organizator nie odpowiada za utratę lokalnego wyniku wynikającą z usunięcia danych przeglądarki, zmiany urządzenia, ustawień użytkownika lub działania jego oprogramowania.
3. Organizator nie odpowiada za zakłócenia wynikające z awarii urządzenia użytkownika, połączenia internetowego, przeglądarki, zewnętrznego operatora, hostingu lub siły wyższej, chyba że odpowiedzialność wynika z bezwzględnie obowiązujących przepisów.
4. Organizator nie odpowiada za działania podejmowane przez użytkownika na podstawie uproszczonych informacji technicznych prezentowanych w Grze.
5. Żadne postanowienie Regulaminu nie wyłącza ani nie ogranicza praw konsumenta lub odpowiedzialności Organizatora w przypadkach, w których byłoby to niedopuszczalne. Regulamin nie wyłącza odpowiedzialności za szkodę wyrządzoną umyślnie.

10. Reklamacje

1. Uwagi dotyczące Gry, kuponu lub punktacji można przysyłać na adres kubik27640@o2.pl. Zgłoszenie powinno zawierać opis problemu, datę, rodzaj urządzenia i przeglądarki oraz - jeśli to możliwe - zrzut ekranu.
2. Reklamacje będą rozpatrywane w terminie 14 dni od otrzymania kompletnego zgłoszenia. Podanie danych umożliwiających odpowiedź jest dobrowolne, ale może być konieczne do rozpatrzenia sprawy.
3. Regulamin nie ogranicza prawa konsumenta do dochodzenia roszczeń na podstawie obowiązujących przepisów.

11. Prawa autorskie

1. Nazwa Gry, jej kod, grafika, układ, treści i elementy identyfikacji wizualnej podlegają ochronie prawnej. MATRIX PC-BUILDER © 2026. Właściciel projektu: FHU MATRIX KUBIK PAWEŁ. Wszelkie prawa zastrzeżone.
2. Użytkownik może korzystać z Gry prywatnie i zgodnie z jej przeznaczeniem. Kopiowanie, sprzedaż, modyfikowanie lub rozpowszechnianie bez zgody uprawnionego podmiotu jest zabronione, z wyjątkiem przypadków dozwolonych prawem.
3. Dozwolone jest udostępnianie zrzutów ekranu i wyników z Gry w celach niekomercyjnych i promocyjnych związanych z rozgrywką.

12. Zmiany Regulaminu

1. Organizator może zmienić Regulamin z ważnych przyczyn, w szczególności wskutek zmiany prawa, zasad promocji, funkcjonalności Gry, wymagań bezpieczeństwa lub danych Organizatora.
2. Zmiany obowiązują od publikacji nowej wersji i nie naruszają praw nabytych wcześniej. Aktualna wersja Regulaminu jest dostępna przy Grze.

13. Postanowienia końcowe

1. Do Regulaminu stosuje się prawo polskie. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie mają obowiązujące przepisy, w szczególności Kodeks cywilny oraz przepisy dotyczące praw konsumentów.
2. Postanowienia o właściwości prawa i sądu nie pozbawiają konsumenta ochrony wynikającej z przepisów bezwzględnie obowiązujących. Nieważność jednego postanowienia nie wpływa na ważność pozostałych.