

REGULAMIN KONKURSU „Spicy Match”

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 1.1. Organizatorem konkursu „Spicy Match” (dalej: „**Konkurs**”) jest Albedo Marketing Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu przy ul. Góralskiej 3, 60-623 Poznań, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, sąd rejestrowy: Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000125373, NIP 779-21-83-071, kapitał zakładowy w wysokości 100.000,00 złotych (dalej: „**Organizator**”).
- 1.2. Organizator działa na zlecenie spółki Coca-Cola HBC Polska sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (02-092) przy ul. Żwirki i Wigury 16 (dalej: „**CCHBC**”). Celem Konkursu jest promocja wśród konsumentów wybranych produktów marki Sprite z oferty CCHBC.
- 1.3. Konkurs przeprowadzany jest w sklepach stacjonarnych sieci „Żabka”, w tym również bezobsługowych sklepach „Żabka-Nano 24/7” znajdujących się na terenie Polski (dalej: „**Sklepy**”).
- 1.4. Konkursem objęte są następujące produkty marki Sprite (dalej: „**Produkty**”):
 - 1.4.1. NAPÓJ SPRITE 1,5L, Kod EAN:5000112651904
 - 1.4.2. NAPÓJ SPRITE 1,5L SK, Kod EAN:5000112679168
 - 1.4.3. NAPÓJ SPRITE 330ML, Kod EAN:5449000108258
 - 1.4.4. NAPÓJ SPRITE 330ML SK, Kod EAN:5000112683059
 - 1.4.5. NAPÓJ SPRITE 500ML, Kod EAN:5449000110671
 - 1.4.6. NAPÓJ SPRITE 500ML SK, Kod EAN:5000112679625
 - 1.4.7. NAPÓJ SPRITE 850ML, Kod EAN:5449000109675
 - 1.4.8. NAPÓJ SPRITE 850ML SK, Kod EAN:5000112679083
 - 1.4.9. NAPÓJ SPRITE ZERO 1,5L, Kod EAN:5000112651867
 - 1.4.10. NAPÓJ SPRITE ZERO 1,5L SK, Kod EAN:5000112679298
 - 1.4.11. NAPÓJ SPRITE ZERO 330ML, Kod EAN:5449000233356
 - 1.4.12. NAPÓJ SPRITE ZERO 330ML SK, Kod EAN:5000112679243
 - 1.4.13. NAPÓJ SPRITE ZERO 500ML, Kod EAN:5000112651874
 - 1.4.14. NAPÓJ SPRITE ZERO 500ML SK, Kod EAN:5000112679618
 - 1.4.15. NAPÓJ SPRITE ZERO 850ML, Kod EAN:5449000118035
 - 1.4.16. NAPÓJ SPRITE ZERO 850ML SK, Kod EAN:5000112679250
- 1.5. Konkurs trwa **od 18 lutego 2026 r. do 26 kwietnia 2026 r.** (jest to ostatni dzień rozpatrywania reklamacji) (dalej: „**Czas trwania Konkursu**”).
- 1.6. Sprzedaż Produktów uprawniającą do wzięcia udziału w Konkursie trwa **od 18 lutego 2026 r. od godziny 00:00:00 do 24 lutego 2026 r. do godziny 23:45:00** (dalej: „**Okres sprzedaży**”). Produkty Promocyjne mogą być dostępne w sprzedaży detalicznej zarówno przed rozpoczęciem Okresu sprzedaży promocyjnej, jak i po jego upływie, jednakże zakup Produktów poza Okresem sprzedaży promocyjnej nie uprawnia do wzięcia udziału w Konkursie.

- 1.7. Zgłoszenie udziału w Konkursie jest możliwe w myśl zasad opisanych w pkt. 3. Regulaminu od **18 lutego 2026 r.** od godziny 00:00:05 do **26 lutego 2026 r.** do godziny 23:59:59 (dalej: „**Okres zgłoszeń**”).
- 1.8. Konkurs przeprowadzany jest za pośrednictwem strony internetowej www.spicymatch.pl (dalej: „**Strona internetowa Konkursu**”) oraz z wykorzystaniem aplikacji mobilnej sieci Żabka pod nazwą „Żappka” (dalej: „**Aplikacja**”).
- 1.9. Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
- 1.10. Uczestnik przysyłając Zgłoszenie do Konkursu, oświadcza, że zapoznał się z treścią Regulaminu, a uczestnictwo w Konkursie oznacza akceptację Regulaminu.
- 1.11. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zasad zawartych w Regulaminie i potwierdza, iż spełnia warunki opisane w Regulaminie, które uprawniają go do udziału w Konkursie.
- 1.12. Informacje na temat Konkursu udostępniane są poprzez stronę internetową Konkursu, materiały promocyjne umieszczone w Sklepach i w innych mediach. Informacje na temat Konkursu można uzyskać również wysyłając wiadomość na adres Organizatora: info@albedomarketing.pl.

2. WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

- 2.1. Konkurs przeznaczony jest dla pełnoletnich osób fizycznych, o pełnej zdolności do czynności prawnych i zamieszkałych w Polsce, nabywających Produkty jako konsumenci w rozumieniu art. 22¹ Kodeksu cywilnego, które spełnią wymagania wymienione w rozdziale 3. Regulaminu, z zastrzeżeniem pkt 2.2. Regulaminu (dalej: „**Uczestnicy**”).
- 2.2. W Konkursie nie mogą brać udziału:
 - 2.2.1. członkowie organów powołanych w CCHBC ani pracownicy i współpracownicy CCHBC (niezależnie od podstawy prawnej zatrudnienia) oraz członkowie organów powołanych w Albedo Marketing sp. z o.o. ani pracownicy i współpracownicy Albedo Marketing sp. z o.o. (niezależnie od podstawy prawnej zatrudnienia);
 - 2.2.2. właściciele (franczyzobiorcy) sklepów sieci „Żabka” oraz pracownicy i współpracownicy tych Sklepów (niezależnie od podstawy prawnej zatrudnienia);
 - 2.2.3. członkowie rodzin osób wskazanych w pkt 2.2.1. i 2.2.2. Regulaminu – przez takich członków rodziny rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, osoby powinowate w tym samym stopniu, co wymienieni powyżej krewni, opiekunów prawnych oraz osoby pozostające w stosunku przysposobienia z osobami wskazanymi w pkt 2.2.1. i 2.2.2. Regulaminu.
- 2.3. Brak spełnienia któregokolwiek z warunków określonych w pkt. 2.1. oraz 2.2. powyżej stanowi podstawę do wykluczenia Uczestnika z Konkursu, a w przypadku późniejszego wykrycia tych okoliczności, w tym po dniu wydania Nagrody, prawo do dochodzenia jej zwrotu.
- 2.4. Udział w Konkursie jest dobrowolny.
- 2.5. Do Konkursu należy zgłaszać się osobiście – niedozwolonym jest tworzenie fikcyjnych Zgłoszeń na potrzebę uczestnictwa w Konkursie lub posiłkowanie się danymi osób trzecich. Dane zawarte w Zgłoszeniu muszą być zgodne z rzeczywistością.
- 2.6. Organizator może weryfikować spełnienie przez Uczestnika warunków, o których mowa w ust. 2.1. lub 2.2. powyżej, w szczególności przez żądanie określonych dokumentów lub oświadczeń. W przypadku, weryfikacji wieku Uczestnika, Organizator może żądać od Uczestnika

przedstawienia niezbędnych informacji, dokumentów lub zdjęcia/skanu dokumentu tożsamości – wyłącznie w zakresie imienia, nazwiska oraz wieku (po zakryciu pozostałych danych).

3. ZASADY KONKURSU

- 3.1. Warunkiem udziału w Konkursie jest posiadanie aktualnej wersji Aplikacji zainstalowanej na urządzeniu mobilnym z systemem operacyjnym Android lub iOS i dostępem do Internetu oraz posiadanie aktywnego konta w Aplikacji.
- 3.2. Aby wziąć udział w Konkursie należy wykonać w Okresie zgłoszeń **łącznie wszystkie poniższe czynności** (dalej: „**Zgłoszenie**”):
 - 3.2.1. W Okresie sprzedaży kupić jeden produkt marki Sprite w sklepie Żabka. **Przed dokonaniem płatności za zakupy zeskanować Aplikację;**
 - 3.2.2. Po dokonaniu zakupu zgodnie z pkt. 3.2.1. w Aplikacji na koncie Uczestnika wygenerowany zostanie 8 (ośmio) znakowy kod (dalej: „**Kod**”). Kod jest ważny i upoważnia do zgłoszenia się do Konkursu tylko do zakończenia Okresu zgłoszeń;
 - 3.2.3. Zarejestrować kod na Stronie internetowej Konkursu za pośrednictwem utworzonego formularza zgłoszeniowego (dalej: „**Formularz zgłoszeniowy**”). Formularz należy wypełnić w sposób opisany w pkt. 3.3. poniżej;
 - 3.2.4. Udzielenie odpowiedzi na pytanie konkursowe zgodnie z wytycznymi opublikowanymi na Stronie internetowej Konkursu oraz w pkt. 3.4 poniżej (dalej: „**Zadanie konkursowe**”) i wgranie jej w Formularzu zgłoszeniowym.
- 3.3. W Formularzu zgłoszeniowym Uczestnik:
 - 3.3.1. podaje następujące dane:
 - 3.3.1.1. Imię i nazwisko;
 - 3.3.1.2. Numer telefonu;
 - 3.3.2. w wyznaczone pole przepisuje Kod, który został mu udostępniony w Aplikacji w zakładce „Twoje kupony i nagrody”;
 - 3.3.3. wgrywa Zadanie konkursowe w wyznaczone pole: dodaje odpowiedź w formie pisemnej, która długością nie może przekroczyć czterystu znaków;
 - 3.3.4. zaznacza oświadczenie potwierdzające zapoznanie się z Regulaminem i zaakceptowanie jego treści oraz oświadczenie potwierdzające zapoznanie się i zaakceptowanie Zasad przetwarzania danych osobowych;
 - 3.3.5. dokonuje prawidłowej weryfikacji poprzez stosowany przez Organizatora mechanizm zabezpieczający reCAPTCHA, którego celem jest dopuszczenie do przesłania danych wypełnionych tylko przez człowieka (oznacza to konieczność wykonania zadania, np. konieczność zaznaczenia pola kontrolnego i/lub przepisanie kodu z obrazka wskazanego na Stronie internetowej Konkursu i/lub zaznaczenie konkretnego rodzaju obrazka/obrazków);
 - 3.3.6. oraz klika przycisk potwierdzający wysłanie Formularza zgłoszeniowego.
- 3.4. Zadanie konkursowe polega na udzieleniu kreatywnej, autorskiej odpowiedzi na pytanie: „Jak wyglądałaby Twoja wymarzona randka?”. W swojej odpowiedzi Uczestnik powinien przedstawić opis wymarzonego spotkania w sposób oryginalny i zgodny z charakterem marki Sprite. Wypowiedź powinna być przygotowana samodzielnie i odzwierciedlać osobistą wizję Uczestnika.

- 3.5. Uczestnik może wysyłać Zgłoszenia i Zadania Konkursowe wielokrotnie, przy czym każde kolejne zgłoszenie wymaga powtórzenia czynności wskazanych w pkt. 3.2. oraz 3.3. powyżej. Zadanie Konkursowe wysłane w kolejnych Zgłoszeniach tego samego Uczestnika musi różnić się od poprzednich Zgłoszeń.
- 3.6. W odpowiedzi na nieprawidłowe Zgłoszenie (np. podanie nieprawidłowego Kodu), Uczestnikowi zostanie wyświetlona informacja o powstałych błędach oraz możliwości ich poprawy, przy czym przesłanie prawidłowego zgłoszenia jest możliwe tylko w Okresie zgłoszeń.
- 3.7. Kod musi być podany w Formularzu zgłoszeniowym w identycznym formacie w jakim jest udostępniony w Aplikacji – wielkość i kolejność liter oraz cyfr ma znaczenie i muszą one zostać przepisane dokładnie w takim samym formacie.
- 3.8. Każdy prawidłowo zarejestrowany Kod to jedno Zgłoszenie. Jeden Uczestnik może przesłać więcej niż jedno Zgłoszenie, jednakże za każdym razem przy użyciu tego samego numeru telefonu, który podał w pierwszym przesłanym Formularzu zgłoszeniowym oraz pod warunkiem spełnienia wszystkich warunków uczestnictwa, o których mowa w Regulaminie (tzn. w każdym przypadku na podstawie innego Kodu).
- 3.9. Jeden Uczestnik w ramach swojego udziału w Konkursie może korzystać wyłącznie z jednego numeru telefonu. Jako numer telefonu właściwy dla danego Uczestnika rozumie się wyłącznie ten numer telefonu, który Uczestnik podał w pierwszym przesłanym Formularzu zgłoszeniowym.
- 3.10. Każdemu Zgłoszeniu zostanie przypisany kolejny, unikalny numer identyfikacyjny nadawany przez system teleinformatyczny wykorzystywany przez Organizatora do przyjmowania zgłoszeń w Konkursie.
- 3.11. Zgłoszenie udziału w Konkursie jest możliwe wyłącznie w Okresie zgłoszeń. O chwili przesłania zgłoszenia decyduje data i godzina otrzymania Zgłoszenia przez Organizatora. Ilekroć w Regulaminie jest mowa o dotarciu Zgłoszenia do Organizatora, należy przez to rozumieć wpływ danych z Formularza zgłoszeniowego na serwer systemu teleinformatycznego wykorzystywanego przez Organizatora do przyjmowania zgłoszeń w Konkursie.
- 3.12. Zadanie Konkursowe:
 - 3.12.1. nie może być obciążone w żaden sposób na rzecz osób trzecich, a Uczestnik dysponuje wszelkimi prawami lub licencjami do korzystania z elementów Zadania konkursowego na cele wzięcia udziału w Konkursie;
 - 3.12.2. nie może zawierać wulgaryzmów, treści obraźliwych lub treści sprzecznych z prawem,
 - 3.12.3. nie może zawierać treści reklamowych dotyczących jakichkolwiek podmiotów i produktów, z wyłączeniem produktów Sprite;
 - 3.12.4. nie może naruszać praw osób trzecich, w tym w szczególności: dóbr osobistych i praw autorskich oraz prawa do ochrony wizerunku;
 - 3.12.5. musi zostać wykonane w Okresie zgłoszeń, tj. jego publikacja zgodnie z ust. 3 lit. b musi nastąpić w Okresie zgłoszeń.
- 3.13. Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia i nieuwzględniania na każdym etapie Czasu Trwania Konkursu Zgłoszeń i Zadań Konkursowych:
 - 3.13.1. niezgodnych z Regulaminem i przepisami powszechnie obowiązującego prawa;
 - 3.13.2. niespełniających kryteriów określonych w Regulaminie lub zgłoszonych niezgodnie z zasadami Regulaminu;

- 3.13.3. zgłoszonych z wykorzystaniem tzw. „sztucznego ruchu” tj. z wykorzystaniem urządzeń, które automatycznie generują Formularze zgłoszeniowe lub Kody, a także zgłoszonych z wykorzystaniem innych sposobów wysyłania Formularzy zgłoszeniowych niż ich osobiste wypełnienie i wysłanie;
- 3.13.4. zgłoszonych przy ponownym wykorzystaniu tego samego Kodu lub przy wykorzystaniu nieistniejącego kodu;
- 3.13.5. zgłoszonych z użyciem fikcyjnego numeru telefonu (tj. nieobsługiwanego przez żadnego z polskich operatorów telekomunikacyjnych) lub więcej niż jednego numeru telefonu lub przy użyciu danych osobowych innej osoby;
- 3.13.6. zawierających treści niezgodne z dobrymi obyczajami, niemoralne, obraźliwe lub naruszające obowiązujące przepisy prawa lub prawa osób trzecich, w szczególności prawa autorskie bądź dobra osobiste osób trzecich, w tym bezprawnie wykorzystujących wizerunki osób trzecich.

4. PRZEBIEG KONKURSU I WYŁONIEŃ LAUREATÓW

- 4.1. Celem zapewnienia prawidłowej organizacji Konkursu, właściwego przebiegu oraz ustalenia osób biorących w nim udział oraz wyłonienia Laureatów, Organizator powołuje komisję konkursową (dalej: „**Komisja konkursowa**”). W skład Komisji wchodzi 3 osoby wytypowane przez Organizatora.
- 4.2. Wszelkie wątpliwości dotyczące zasad Konkursu, interpretacji i postanowień tego Regulaminu rozstrzyga Organizator.
- 4.3. Decyzje Organizatora i Komisji Konkursowej są poufne, ostateczne i nie przysługują od nich odwołanie.
- 4.4. W terminie 7 dni kalendarzowych od zakończenia Okresu zgłoszeń, Komisja Konkursowa spośród Uczestników Konkursu, którzy przesłali prawidłowe Zgłoszenia wybierze 1403 Uczestników (dalej: „**Laureaci**”), których Zadania konkursowe (według uznania Komisji Konkursowej), wyróżniają się pod względem kreatywności, oryginalności oraz zgodności z tematyką Konkursu marki Sprite.
- 4.5. Komisja konkursowa zastrzega sobie prawo do nieargumentowania wyboru Laureatów.
- 4.6. Komisja konkursowa jest uprawniona do wyłonienia mniejszej liczby Laureatów niż wskazana w pkt. 4.4. powyżej lub do nieprzyznania żadnej z Nagród, jeżeli:
 - 4.6.1. Zadania Konkursowe nie spełniają kryteriów, o których mowa w Regulaminie, w szczególności kryteriów wskazanych w pkt. 4.4. powyżej;
 - 4.6.2. Zadania Konkursowe są niezgodne z Regulaminem;
 - 4.6.3. do udziału w Konkursie zgłosiło się mniej osób niż liczba wskazana w pkt. 4.4. powyżej.

5. NAGRODY W KONKURSIE

- 5.1. Pula nagród w Konkursie wynosi 89 999,91 zł (osiemdziesiąt dziewięć tysięcy dziewięćset dziewięćdziesiąt dziewięć złotych 91/100).
- 5.2. W Konkursie przewidziano następujące nagrody (dalej: „**Nagrody**”):
 - 5.2.1. dla 3 (trzech) Laureatów, których Zadania Konkursowe zajęły 1 (pierwsze) miejsce w Konkursie: dla 3 (trzech) najlepszych odpowiedzi konkursowych przewidziana jest nagroda w wysokości 20 000,00 zł (dwadzieścia tysięcy złotych 00/100), w formie przelewu na konto wskazane przez Laureata Konkursu.

- 5.2.2. dla 1400 (tysiąc czterysta) Laureatów, przewidziana będzie nagroda drugiego stopnia: voucher na kwotę 15,00 zł (piętnaście złotych 00/100) do wydania na dowolny produkt w sklepie Żabka.
- 5.3. Nagrody wydawane w formie elektronicznego kodu można zrealizować w Sklepach Żabka. Voucher jest ważny do 24 lutego 2027 r. Voucher jest jednorazowy. Jeśli Laureat kupi produkty w Sklepie za łączną kwotę niższą niż wartość voucher to nie przysługuje mu prawo domagania się wydania ekwiwalentu pieniężnego za niewykorzystaną część vouchera. Jeśli Laureat zrobi zakupy za łączną kwotę wyższą niż wartość vouchera to zobowiązany jest dopłacić brakującą kwotę. Szczegółowe warunki dotyczące realizacji voucherów znajdują się w regulaminie dostępnym na <https://cdn.zabka.pl/wp-content/uploads/2025/01/20093821/Regulamin-korzystania-przez-Klientow-z-Bon...>, z którymi laureat zobowiązany jest zapoznać się przed wykorzystaniem vouchera.
- 5.4. Na podstawie art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 roku o podatku dochodowym od osób fizycznych wydanie nagród podlega opodatkowaniu zryczałtowanym podatkiem dochodowym od osób fizycznych w wysokości 10% wartości nagrody. Organizator jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem nagród obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. W tym celu do wartości Nagrody zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Konkursie w kwocie stanowiącej 11,11% wartości nagrody. Laureat oświadcza, że wyraża zgodę, aby kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlegała wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona została na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej w Konkursie.
- 5.5. Prawo do Nagrody nie może zostać przeniesione na inne osoby. Nagroda nie podlega wymianie na gotówkę ani na świadczenia innego rodzaju. Laureatom nie przysługuje prawo do zastrzegania szczególnych właściwości Nagrody ani do jej wydania w inny sposób niż wskazany w pkt. 7 Regulaminu.

6. SPOSÓB I TERMIN OGŁASZANIA WYNIKÓW

Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi poprzez publikację imienia i pierwszej litery nazwiska Laureatów na Stronie internetowej Konkursu. Publikacja wyników następuje po potwierdzeniu uprawnień poszczególnych Laureatów do otrzymania Nagrody. Wszystkie wyniki Konkursu zostaną ostatecznie opublikowane do dnia **17 marca 2026 r.** i będą dostępne do zakończenia Czasu trwania Konkursu.

7. ZASADY WYDAWANIA NAGRÓD W KONKURSIE

- 7.1. Organizator, w terminie 3 dni roboczych dni od dnia wyboru Laureatów, kontaktuje się z Laureatami za pośrednictwem wiadomości SMS informując o wygranej. Laureaci Nagrody I stopnia w wiadomości SMS dostaną informację o obowiązkach Laureatów związanych z wydaniem i dostarczeniem Nagrody. Dane niezbędne do wydania Nagrody Laureat Nagrody I stopnia przesyła za pośrednictwem dedykowanego formularza na stronie internetowej: www.wyniki.albedomarketing.pl w terminie 7 dni kalendarzowych od dnia otrzymania wiadomości SMS od Organizatora. Laureatom Nagród II stopnia Organizator prześle Nagrodę w kolejnej wiadomości SMS.
- 7.2. Nagrody dostarczane są w terminie do 10 kwietnia 2026 r. w następujący sposób:
- 7.2.1. Nagrody, o których mowa w pkt. 5.2.1. wpłacone są za pośrednictwem wpłaty na konto bankowe wskazane przez Laureata w formularzu laureata;

- 7.2.2. Nagrody, o których mowa w pkt. 5.2.2. wysyłane są za pośrednictwem SMS na wskazany przez Laureata w formularzu zgłoszeniowym numer telefonu.
- 7.3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości dostarczenia do Uczestnika Nagrody, w szczególności w przypadku:
- 7.3.1. podania niepoprawnych danych do odbioru Nagrody lub zmiany danych do odbioru Nagrody;
 - 7.3.2. zmiany lub braku dostępu do podanego numeru telefonu komórkowego i/lub adresu e-mail;
 - 7.3.3. włączenia przez Uczestnika blokady wiadomości przychodzących z bramek SMS Premium w telefonie komórkowym lub włączenia przez Uczestnika filtrów w skrzynce e-mail;
 - 7.3.4. umieszczenia przez Uczestnika numeru telefonu Organizatora, poczty lub dostawcę poczty elektronicznej wiadomości e-mail w folderze „spam” /”oferty”;
 - 7.3.5. wyłączenia przez Uczestnika telefonu komórkowego.
- 7.4. W przypadku, o którym mowa w ust. Pkt. 7.3. gdy okaże się, że Laureat lub jego zwycięskie Zgłoszenie lub Zadanie konkursowe nie spełnia warunków Regulaminu, Laureat nie skontaktuje się w trybie określonym w pkt. 7.1. powyżej, lub nie wskaże danych, o których mowa w ust. 7.1. powyżej, lub nie odbierze lub odmówi odbioru wysłanej mu Nagrody, Laureat traci prawo do Nagrody.
- 7.5. Nagrody nieprzyznane lub nieodebrane pozostają do dyspozycji Organizatora. W tym przypadku Komisja konkursowa ma prawo przekazać ją innemu Uczestnikowi Konkursu, według własnego uznania.

8. ZASADY POSTĘPOWANIA REKLAMACYJNEGO

- 8.1. Uczestnicy Konkursu mogą zgłaszać reklamacje **od 18 lutego 2026 r. najpóźniej do 24 kwietnia 2026 r.** (decyduje data dostarczenia reklamacji do Organizatora). Reklamacje doręczone Organizatorowi po 24 kwietnia 2026 r. nie będą rozpatrywane.
- 8.2. Reklamacja powinna zawierać:
- 8.2.1. **w przypadku reklamacji zgłaszanych na piśmie:** imię i nazwisko oraz dokładny adres zamieszkania Uczestnika;
 - 8.2.2. **w przypadku reklamacji zgłaszanych za pomocą środków komunikacji elektronicznej:** imię i nazwisko, dokładny adres zamieszkania oraz adres elektroniczny do komunikacji z Uczestnikiem;
 - 8.2.3. rodzaj konkursu, w której Uczestnik brał udział (Konkurs „Spicy Match”),
 - 8.2.4. treść żądania wraz z dokładnym opisem przyczyny reklamacji oraz okoliczności uzasadniających reklamację.
- 8.3. Zgłoszenie reklamacyjne powinno być dokonane:
- 8.3.1. **na piśmie:** doręczone osobiście lub drogą pocztową (np. listem poleconym lub kurierem) na adres Organizatora tj. Albedo Marketing Sp. z o. o., ul. Górska 3, 60-623 Poznań z dopiskiem "Reklamacja – Spicy Match"
albo
 - 8.3.2. **za pomocą środka komunikacji elektronicznej:** w postaci wiadomości e-mail na adres uwagi.promocje@albedomarketing.pl z tematem "Reklamacja – Konkurs Spicy Match".

- 8.4. Rozpatrzenie reklamacji przez Organizatora oraz wysłanie powiadomienia o rozstrzygnięciu nastąpi w ciągu 14 dni kalendarzowych, ale nie później niż do **24 kwietnia 2026 r.** W przypadku reklamacji złożonej na piśmie powiadomienie o rozstrzygnięciu nastąpi w formie listu poleconego na adres wskazany w reklamacji. W przypadku reklamacji złożonej za pomocą środka komunikacji elektronicznej w postaci wiadomości e-mail powiadomienie o rozstrzygnięciu nastąpi w formie zwrotnej wiadomości e-mail na adres elektroniczny do komunikacji wskazany przez Uczestnika. Decyzje Organizatora w przedmiocie reklamacji są ostateczne. Koszty powiadomienia za każdym razem ponosi Organizator.
- 8.5. Niezależnie od postępowania reklamacyjnego i niezależnie od decyzji Organizatora w przedmiocie rozstrzygnięcia reklamacji, Uczestnikowi przysługuje prawo do dochodzenia swoich praw na drodze postępowania sądowego, przed sądami powszechnymi.

9. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

- 9.1. Dane osobowe Uczestników Konkursu są przetwarzane na podstawie przepisów powszechnie obowiązującego prawa z zakresu ochrony danych osobowych, tzn. rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady UE z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych.
- 9.2. Administratorem danych osobowych Uczestników i Laureatów Konkursu jest Organizator (kontakt: dane@albedomarketing.pl).
- 9.3. Więcej informacji o regułach przetwarzania danych osobowych w związku z przeprowadzaniem Konkursu znajduje się na Stronie internetowej Konkursu w zakładce.

10. ZMIANA REGULAMINU

- 10.1. Organizator może dokonać zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn, za które uznaje się:
- 10.1.1. niemożność przeprowadzenia Konkursu w pierwotnie wyznaczonym terminie z przyczyn niezależnych od Organizatora, których wystąpienia nie mógł on przewidzieć nawet przy zachowaniu należytej staranności;
 - 10.1.2. prawny obowiązek dokonania zmian, w tym obowiązku dostosowania Regulaminu do aktualnego stanu prawnego;
 - 10.1.3. zapobieganie naruszeniom Regulaminu lub przeciwdziałanie nadużyciom jego postanowień;
 - 10.1.4. usunięcie niejasności lub wątpliwości interpretacyjnych dotyczących treści Regulaminu;
 - 10.1.5. decyzję Organizatora o wprowadzeniu bardziej korzystnych dla Uczestników warunków udziału w Konkursie, w tym wydłużenie Czasu trwania Konkursu.
- 10.2. Zmiana Regulaminu nie może skutkować pogorszeniem sytuacji Uczestników.
- 10.3. Organizator poinformuje Uczestników o zmianie Regulaminu poprzez opublikowanie jego zmienionej wersji.
- 10.4. Uczestnik, który nie zgadza się na zmianę Regulaminu, może zrezygnować z udziału w Konkursie do momentu ogłoszenia jego wyników poprzez złożenie Organizatorowi oświadczenia o rezygnacji. c

11. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 11.1. Regulamin jest jawny i dostępny w siedzibie Organizatora w dni robocze (od poniedziałku do piątku) w godzinach 9.00 – 17.00 oraz na stronie internetowej Konkursu pod adresem: www.spicymatch.pl w terminie od 18 lutego 2026 r. do 24 kwietnia 2026 r.
- 11.2. Przez dni robocze rozumie się dni od poniedziałku do piątku, za wyjątkiem dni ustawowo wolnych od pracy.
- 11.3. W kwestiach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się powszechnie obowiązujące przepisy prawa.