

Regulamin programu „żappka”

Poniższy regulamin obowiązuje od dnia 05.04.2024 r.

1. POSTANOWIENIA WSTĘPNE

1. Organizatorem Programu oraz dostawcą Aplikacji (zdefiniowanych poniżej) jest Żabka Polska sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu, ul. Stanisława Matyi 8 (61-586 Poznań), wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000636642, NIP: 5223071241, REGON: 365388398, BDO: 000016909, wysokość kapitału zakładowego: 113.215.000,00 zł (dalej określana jako „Organizator” lub „Żabka Polska”).
2. Celem Programu jest umożliwienie Uczestnikom korzystania z Promocji dostępnych dla Uczestników w sklepach detalicznych, działających pod oznaczeniem „Żabka” (dalej zdefiniowanych jako Sklepy) oraz premiowanie i wsparcie sprzedaży towarów z asortymentu tych sklepów.
3. Program jest organizowany na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej i obowiązuje wyłącznie w Sklepach oraz w Sklepach bezobsługowych, na warunkach opisanych w niniejszym Regulaminie i Zasadach Korzystania z Usługi Żabka Nano, stanowiących Załącznik nr 3 do Regulaminu. Na zasadach określonych w odrębnych regulaminach z Programu można również korzystać u partnerów współpracujących z Organizatorem.
4. Program trwa od **listopada 2018 r.** do odwołania.

2. DEFINICJE

1. Pojęcia zapisane w Regulaminie od dużej litery mają następujące znaczenie:
 1. **Aplikacja** – aplikacja mobilna pod nazwą „żappka”, przeznaczona do zainstalowania na urządzeniu mobilnym z systemem operacyjnym Android lub iOS, za pomocą której Uczestnik uczestniczy w Programie.
 2. **Aplikacje Superloginu** – aplikacje mobilne dostarczane przez Spółki z Grupy Żabka, tj. aplikacje „Żappka”, „Jush”, „Delio” bądź wspólna aplikacja mobilna dla użytkowników aplikacji „Jush” i „Delio”, oraz aplikacje „Dietly” i „Maczfit” powiązane z Superloginem, w których Użytkownik Superloginu zarejestrował się lub zalogował i za pośrednictwem których korzysta z funkcjonalności Superloginu, w tym Aplikacja.
 3. **Sklep bezobsługowy / Żabka Nano** – specjalny bezobsługowy sklep umożliwiający zakup towarów lub usług detalicznych zorganizowany w Modelu Żabka Nano, działający pod szyldem „Żabka Nano”, zlokalizowany na terytorium Polski, w którym Uczestnik Usługi Żabka Nano może dokonywać zakupów Towarów od Partnera Żabka Nano.
 4. **Centrum Wsparcia Klienta lub CWK** – prowadzone przez Organizatora Centrum Wsparcia Klienta, z którym Uczestnicy i osoby zainteresowane udziałem w Programie mogą się kontaktować w sprawach dotyczących Programu oraz działania Aplikacji i zgłaszania ewentualnych nieprawidłowości w ich funkcjonowaniu, jak również dostarczania przez Organizatora nagród do Sklepów, zgłaszania reklamacji w stosunku do nagród i nieprawidłowości z nimi związanych. Z CWK można się kontaktować telefonicznie na numer telefonu: +48 61 856 37 00, e-mailowo na adres: kontakt@zappka.pl, jak również poprzez elektroniczny formularz kontaktowy dostępny w Aplikacji.

5. **Centrum Zarządzania Superloginem** lub **CZS** – serwis internetowy dostępny pod adresem czs.superlogin.pl, za pośrednictwem którego osoba fizyczna może dokonać rejestracji Superloginu i korzystać z określonych funkcjonalności Superloginu opisanych w Załączniku nr 6 do Regulaminu, a także za pośrednictwem którego – do dnia 31 lipca 2024 roku – można jednocześnie zarejestrować się w Programie.
6. **Gra Żabu** – opracowana i dostarczana przez Organizatora usługa w postaci gry mobilnej, dostępna tylko dla Uczestników w Aplikacji, na warunkach opisanych w Załączniku nr 5.
7. **ID** – dostępny w Aplikacji, unikalny kod kreskowy wraz z numerem, przypisany do Uczestnika i jego Konta w ramach Programu od chwili rejestracji; Uczestnik może posiadać w Programie tylko jedno ID w tym samym czasie.
8. **Katalog Nagród** – katalog w Aplikacji, pozwalający zapoznać się z informacjami o dostępnych dla Uczestnika nagrodach oraz Kuponach, uprawniających do odbioru nagród.
9. **Konto** – indywidualne konto Uczestnika prowadzone w systemie Organizatora i dostępne poprzez Aplikację po dokonaniu rejestracji, w tym po rejestracji Superloginu lub aktywacji tego Superloginu przez Organizatora, na którym zapisywane są informacje o działaniach i aktywnościach Uczestnika w ramach Programu, w tym informacje o liczbie zgromadzonych Żappsów oraz aktywowanych Kuponach.
10. **Kupon** – specjalny znak legitymacyjny, mający postać elektroniczną, zapisany na Koncie Uczestnika w Aplikacji, umożliwiający odbiór nagrody zgodnie z postanowieniami Regulaminu lub odbiór Towarów w ramach Usługi Subskrypcji.
11. **Kod odbioru** – unikalny kod (PIN) dostarczany Uczestnikowi poprzez Aplikację po zgłoszeniu gotowości do doręczenia Przesyłki, służący do zweryfikowania odbiorcy usługi kurierskiej, warunkujący wydanie Przesyłki.
12. **Konsument** – osoba fizyczna w rozumieniu art. 22¹ ustawy Kodeks cywilny, która bierze udział w Programie lub korzysta z Aplikacji, w tym dokonuje zakupów, w celu niezwiązanym bezpośrednio ze swoją działalnością gospodarczą.
13. **Konsument–Przedsiębiorca** – osoba fizyczna w rozumieniu art. 38a o prawach konsumenta, która bierze udział w Programie lub korzysta z Aplikacji, w tym dokonuje zakupów w celu związanym bezpośrednio ze swoją działalnością gospodarczą, gdy udział w Programie lub korzystanie z Konta w Aplikacji, w tym dokonywanie zakupów, nie ma dla takiej osoby charakteru zawodowego wynikającego w szczególności z przedmiotu wykonywanej działalności gospodarczej, udostępnionego na podstawie przepisów o Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej.
14. **Konto Operatora pocztowego** – prowadzone na rzecz Organizatora przez Operatora pocztowego indywidualne konto Uczestnika, na którym zapisywane są udostępnione do wglądu Uczestnika poprzez Żappka Post informacje dotyczące przesyłek adresowanych do Uczestnika przez Nadawców.
15. **Nadawca** – nadawca w rozumieniu ustawy Prawo pocztowe, który przy zleceniu usługi pocztowej wskazał Uczestnika jako odbiorcę

Przesyłki, podając jego numer telefonu w celu komunikacji przy doręczeniu Przesyłki.

16. **Operator pocztowy** – operator pocztowy przesyłek monitorowanych w zakładce funkcjonalności „Żappka Post” – tj. Pointpack S.A. z siedzibą w Warszawie, ul. Bema 60a (01 – 225 Warszawa), wpisana do rejestru przedsiębiorców prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla m. st. Warszawy w Warszawie, XIV Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000418228, NIP: 5291799498, REGON: 14609099, wysokość kapitału zakładowego: 111.887,30 zł.
17. **Partner Żabka Polska** – podmiot prowadzący Sklep, współpracujący z Żabka Polska w ramach umowy współpracy franczyzowej, dokonujący sprzedaży detalicznej towaru.
18. **Partner Żabka Nano** – podmiot prowadzący Sklep bezobsługowy w Modelu Żabka Nano, który współpracuje z Żabka Polska w ramach umowy współpracy franczyzowej (franczyzobiorca).
19. **Polityka Prywatności** – dokument dostępny pod adresem https://zappka.app/wp-content/uploads/2024/04/240415_ZP_Polityka-prywatnosci-Zappka.pdf, opisujący w szczególności zasady przetwarzania danych osobowych Uczestników w związku z Programem i korzystaniem z Konta za pośrednictwem Aplikacji.
20. **Program** – program „żappka”, którego zasady i warunki określa Regulamin.
21. **Promocje** – prezentowane w Aplikacji propozycje nabycia towarów lub usług na preferencyjnych warunkach, w tym z zastosowaniem cen specjalnych, ofert specjalnych, rabatów, opustów i innych form promocji.
22. **Przelew Żappsów** – dyspozycja wydawana Organizatorowi przez Uczestnika przy wykorzystaniu funkcjonalności dostępnej w Aplikacji dotycząca przekazania Żappsów zapisanych na Koncie Uczestnika innemu Uczestnikowi, mająca na celu zasilenie Żappsami Konta Uczestnika wskazanego jako ich odbiorca. Przelew Żappsów skutkuje pomniejszeniem liczby Żappsów zapisanych na Koncie Uczestnika, który zlecił dyspozycję, o liczbę Żappsów przekazywaną innemu Uczestnikowi i jednocześnie ich doliczeniem do Konta odbiorcy Przelewu Żappsów.
23. **Przesyłki** – przesyłki kurierskie doręczane Uczestnikom w Sklepach przy udziale Operatora pocztowego.
24. **Regulamin** – niniejszy regulamin.
25. **Sklep** – sklep działający pod oznaczeniem „Żabka” prowadzony przez Żabka Polska lub przez podmiot trzeci, który współpracuje z Żabka Polska w ramach umowy współpracy franczyzowej.
26. **Spółki z Grupy Żabka** - podmioty dostarczające poszczególne Aplikacje Superloginu i Serwisy Superloginu, powiązane z Superloginem, które Użytkownik może aktywować za pomocą Usługi Superloginu, tj. Żabka Polska sp. z o.o. dostarczająca aplikację „Żappka”, oraz Lite e-commerce sp. z o.o. dostarczająca aplikację „Jush” i „Delio” bądź wspólną aplikację mobilną Lite e-commerce sp. z o.o. dla użytkowników aplikacji „Jush” i „Delio”, Masterlife Solutions Sp. z o.o. dostarczająca aplikację „Dietly” oraz Maczfit Sp. z o.o. dostarczająca aplikację „Maczfit”. Użytkownik zostanie powiadomiony

o możliwości aktywacji danej aplikacji za pośrednictwem wiadomości e-mail lub – w przypadku wyrażenia odpowiedniej zgody - powiadomienia push.

27. **Superlogin** – nadrzędne, indywidualne konto Użytkownika prowadzone przez Organizatora i dostępne po dokonaniu rejestracji za pośrednictwem jednej z Aplikacji Superloginu, Serwisu Superloginu lub CZS, które jest niezbędne do korzystania z Aplikacji Superloginu i Serwisów Superloginu i umożliwia rejestrację oraz logowanie do tych aplikacji i serwisów w oparciu o wspólne dane logowania. W ramach Superloginu zapisywane są informacje o działaniach i aktywnościach Użytkownika pochodzących z Aplikacji Superloginu i Serwisów Superloginu, w których Użytkownik posiada Konta, w szczególności na potrzeby przygotowywania i dostarczania dopasowanych do potrzeb Użytkownika propozycji aktywacji dodatkowych Aplikacji Superloginu i Serwisów Superloginu, Kuponów, Prezentów i Promocji pochodzących od Organizatora, innych Spółek z Grupy Żabka oraz partnerów zewnętrznych Organizatora.
28. **Serwisy Superloginu** – dostarczane przez Spółki z Grupy Żabka webowe wersje wybranych Aplikacji Superloginu, tj. aplikacji „Delio”, „Dietly” i „Maczfit”, w których Użytkownik Superloginu zarejestrował się lub zalogował i za pośrednictwem których korzysta z funkcjonalności Superloginu.
29. **Uczestnik** – osoba fizyczna, która spełnia określone w Regulaminie warunki uczestnictwa w Programie, w tym jest Użytkownikiem Superloginu i dokonała rejestracji za pośrednictwem Aplikacji lub – do dnia 31 lipca 2024 roku – za pośrednictwem CZS.
30. **Usługa Żabka Nano** – opracowana i dostarczana przez Żabka Polska usługa, której aktywacja w Aplikacji przez Uczestnika jest niezbędna w celu dokonywania zakupów bezpośrednio w Sklepach bezobsługowych oraz korzystania z innych funkcjonalności, na warunkach opisanych w Załączniku nr 3.
31. **Usługa Subskrypcji** – usługa obejmująca cykliczną sprzedaż Towarów zgodnie z wybranym Planem Subskrypcyjnym, świadczona na rzecz Uczestnika, na zasadach opisanych w Załączniku nr 4.
32. **Usługa Superloginu** – opracowana i dostarczana przez Żabka Polska usługa, której rejestracja przez Użytkownika lub aktywacja przez Organizatora jest niezbędna do korzystania z Aplikacji Superloginu i Serwisów Superloginu przez zalogowanych Użytkowników oraz korzystania z funkcjonalności Superloginu, na warunkach opisanych w Załączniku nr 6.
33. **Użytkownik** – osoba fizyczna, która dokonała rejestracji Superloginu lub której Superlogin aktywował Organizator na warunkach opisanych w Załączniku nr 6.
34. **Żappka Post** – funkcjonalność Programu umożliwiającą monitorowanie przesyłek doręczanych Uczestnikowi.
35. **Żappsy** – punkty przyznawane Uczestnikom w ramach Programu za zakupy dokonywane w Sklepach oraz w Sklepach bezobsługowych w związku z korzystaniem z Usługi Żabka Nano, jak również za inne aktywności punktowane w ramach Programu; Żappsy podlegają wymianie na Kupony, które następnie można wymieniać na nagrody, na zasadach i warunkach określonych w Regulaminie.

3. PODSTAWOWE ZASADY PROGRAMU

1. Dokonując rejestracji w Programie Uczestnik zawiera z Żabka Polska na czas nieoznaczony umowę o uczestnictwo w Programie. Treść umowy określa Regulamin.
2. W ramach Programu Organizator zobowiązuje się wobec Uczestników korzystających z Aplikacji, na zasadach opisanych w Regulaminie, do:
 1. zapewnienia możliwości rejestracji w Programie i logowania do Konta za pośrednictwem Superloginu dostępnego w Aplikacji;
 2. przygotowywania i dostarczania do Aplikacji Promocji dedykowanych dla Uczestników;
 3. przyznawania Uczestnikom Żappsów za zakupy towarów z asortymentu Sklepów, jak również za inne aktywności w ramach Programu;
 4. przygotowywania i dostarczania do Aplikacji dedykowanych dla Uczestników propozycji Kuponów i zapewnienia wymiany Żappsów na Kupony po otrzymaniu dyspozycji Uczestnika;
 5. zapewnienia honorowania Kuponów zgodnie z ich treścią w Sklepach lub w placówkach partnerów Organizatora, realizujących Kupony danego rodzaju;
 6. dostarczania nagród na rzecz Uczestników;
 7. umożliwienia dokonywania Przelewu Żappsów posiadanych przez Uczestnika na rzecz innych Uczestników, na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie;
 8. rozpatrywanie procesów reklamacyjnych, zgodnie z zasadami wskazanymi w pkt 14 poniżej;
 9. zapewnienia możliwości korzystania z Konta Uczestnika i jego funkcjonalności za pomocą Aplikacji i dostępnego za jej pośrednictwem Superloginu;
 10. udostępnienia Uczestnikom możliwości usunięcia Konta i rezygnacji z uczestnictwa w Programie za pośrednictwem Aplikacji;
 11. udostępnienia dla Uczestników obsługi Centrum Wsparcia Klienta (CWK);
 12. udostępnienia Uczestnikom w Aplikacji informacji dotyczących Sklepów, w tym ich lokalizacji i oferty;
 13. udostępnienia Uczestnikom możliwości korzystania w Aplikacji z Usługi Żabka Nano;
 14. dostarczania Uczestnikom komunikatów bezpośrednio związanych z przebiegiem Programu oraz korzystaniem z funkcjonalności Aplikacji, w tym powiadomień push;
 15. umożliwienia Uczestnikom wzięcia udziału w badaniach satysfakcji poprzez dostarczenie Uczestnikom ankiet bezpośrednio w Aplikacji lub na przypisany do Konta adres e-mail;
 16. udostępnienia Uczestnikom w Aplikacji informacji dotyczących przesyłek kurierskich doręczanych Uczestnikowi przy udziale Operatora pocztowego przez przedsiębiorców świadczących usługi kurierskie, w tym informacji o nadawcy, dacie nadania, miejscu nadania, statusie przesyłki, miejscu odbioru, Kodzie odbioru;
 17. udostępnienia Uczestnikom możliwości korzystania z Usługi Subskrypcji;
 18. udostępniania Uczestnikom możliwości korzystania z Gry Żabu;

19. udostępniania dla wybranych Uczestników, spełniających wymagania opisane w Regulaminie, możliwości zapoznania się za pośrednictwem Aplikacji z informacjami na temat asortymentu produktów alkoholowych dostępnych w Sklepach i maksymalnymi cenami produktów z takiej oferty, a także z informacją o niepublicznych Promocjach na napoje alkoholowe,
 20. udostępnienia Uczestnikom możliwości korzystania z Usługi Superloginu.
3. Uczestnictwo w Programie jest dobrowolne.
 4. Z tytułu uczestnictwa w Programie Organizator nie pobiera od Uczestników żadnych opłat.
 5. Uczestnik nie ma możliwości korzystania z Aplikacji i uczestnictwa w Programie bez aktywnej Usługi Superloginu. Korzystanie z Usługi Superloginu jest elementem umowy o udział w Programie. Bez aktywnego Superloginu Uczestnik nie ma możliwości korzystania z funkcjonalności dostępnych w Aplikacji i Programie, w tym Usługi Żabka Nano, Usługi Zamówi i Odbierz czy korzystania z Promocji, zbierania Żappsów i wymieniania ich na Kupony dostępne w Aplikacji. Dla uniknięcia wątpliwości Organizator wskazuje, że Usługa Superloginu jest niezbędna do korzystania z wszelkich funkcjonalności i usług dostępnych w Programie, w tym za pośrednictwem Aplikacji. Zasady funkcjonowania Usługi Superloginu opisane są w Załączniku nr 6 do Regulaminu.
 6. Korzystanie z Usługi Żabka Nano jest elementem umowy o udział w Programie. Po zarejestrowaniu w Usłudze Żabka Nano Aplikacja umożliwia Uczestnikowi obsługę Żabka Nano (jak np. otwarcie i wejście do Żabka Nano, dokonanie płatności za zakupy) w celu umożliwienia dokonywania zakupów u Partnera Żabka Nano. Bez aktywacji Usługi Żabka Nano w Aplikacji nie jest możliwe korzystanie z funkcjonalności Żabka Nano za pośrednictwem Aplikacji. Zasady funkcjonowania Usługi Żabka Nano z wykorzystaniem Aplikacji opisane są w Załączniku nr 3 do Regulaminu.
 7. Uczestnik ma możliwość dokonywania zakupów w Żabka Nano bez korzystania z Usługi Żabka Nano dostępnej w Aplikacji, posługując się kartą płatniczą, której jest posiadaczem. Umożliwienie dokonywania zakupów w Żabka Nano wyłącznie za pośrednictwem karty płatniczej (z pominięciem Usługi Żabka Nano w Aplikacji), stanowi odrębną i nieobjętą niniejszym Regulaminem usługę Organizatora, której zasady są opisane [tutaj](#).
 8. Organizator umożliwia Uczestnikom korzystanie z Aplikacji w celu zamawiania i realizacji Usługi Subskrypcji. Korzystanie z tej funkcjonalności jest elementem umowy o udział w Programie, tj. bez Aplikacji nie jest możliwe korzystanie z Usługi Subskrypcji. Zasady funkcjonowania Usługi Subskrypcji opisane są w Załączniku nr 4.
 9. Korzystanie z Gry Żabu jest elementem umowy o udział w Programie. Bez Aplikacji nie jest możliwe korzystanie z Gry Żabu. Zasady funkcjonowania Gry Żabu opisane są w Załączniku nr 5.
 10. Uczestnik ma możliwość dokonania rejestracji i korzystania z serwera Organizatora na portalu www.discord.com („Serwer Żabka”). Do rejestracji na Serwerze Żabka niezbędne jest posiadanie konta na portalu www.discord.com oraz dokonanie autoryzacji przez Uczestnika za pośrednictwem Aplikacji. Rejestracja na Serwerze Żabka i autoryzacja w Aplikacji jest dostępna tylko dla Uczestnika, który zezwolił na wyświetlanie systemowych powiadomień push za pośrednictwem Aplikacji lub posiada przypisany do Konta numer telefonu, który zautoryzował w Usłudze

Superloginu. Oznacza to, że osoba, która nie jest Uczestnikiem i nie wyraziła zgody na wyświetlanie systemowych powiadomień push lub nie zautoryzowała numeru telefonu przypisanego do Superloginu i Konta, nie ma możliwości rejestracji na Serwerze Żabka. Umożliwienie korzystania z Serwera Żabka stanowi odrębną i nieobjętą niniejszym Regulaminem usługę Organizatora, której zasady są opisane [tutaj](#).

11. W celu autoryzacji w Aplikacji za pomocą systemowego powiadomienia push, Uczestnik rejestrujący się na Serwerze Żabka, powinien postępować zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie urządzenia mobilnego Uczestnika. W przypadku autoryzacji za pomocą numeru telefonu, Organizator generuje unikalny kod PIN i wysyła go na przypisany do Superloginu i Konta Uczestnika numer telefonu. Z chwilą wpisania przez Uczestnika prawidłowego kodu PIN na Serwerze Żabka, autoryzacja Uczestnika na Serwerze Żabka zostaje zakończona.

4. UCZESTNICTWO W PROGRAMIE

1. Uczestnikiem Programu może być wyłącznie osoba fizyczna, która łącznie spełnia poniższe warunki:
 1. ukończyła 16-ty rok życia i posiada co najmniej ograniczoną zdolność do czynności prawnych;
 2. jest Użytkownikiem Superloginu, tj. zarejestrowała Superlogin lub Organizator aktywował jej Superlogin na zasadach opisanych w pkt IV Załącznika nr 6 do Regulaminu, w tym podała i potwierdziła swój numer telefonu przypisany do Superloginu przed rozpoczęciem rejestracji w Programie;
 3. jest Konsumentem lub Konsumentem-Przedsiębiorcą;
 4. posiada aktywną skrzynkę poczty elektronicznej (e-mail);oraz zainstalowała na swoim urządzeniu mobilnym Aplikację.
2. Rejestracja w Programie następuje za pomocą Aplikacji. Wyjątkowo, do dnia 31 lipca 2024 roku rejestracja w Programie następuje także za pomocą CZS i jest integralnym elementem rejestracji Superloginu za pomocą CZS. Rejestracja Superloginu za pomocą CZS, na warunkach opisanych w pkt IV Załącznika nr 6 do Regulaminu, skutkuje jednoczesną rejestracją Użytkownika w Programie. Użytkownik rejestrujący się w Programie za pośrednictwem CZS nie ma możliwości dołączenia do Programu bez jednoczesnej rejestracji Superloginu, ani rejestracji Superloginu bez jednoczesnej rejestracji w Programie. Posługiwanie się Aplikacją i uprzednia rejestracja lub aktywacja Superloginu są niezbędne do udziału w Programie i korzystania z funkcjonalności, o których mowa w pkt 3.2. Regulaminu.
3. W celu przystąpienia do Programu, po instalacji Aplikacji i zapoznaniu się z informacjami na jej temat, a także po zarejestrowaniu lub aktywowaniu Superloginu, należy dokonać rejestracji w tym Programie. Proces rejestracji jest uruchamiany po wybraniu przycisku „Dołącz teraz” lub analogicznego oraz po zakończeniu rejestracji Superloginu za pośrednictwem Aplikacji, bądź – w przypadku posiadania przez osobę rejestrującą statusu Użytkownika – po podaniu danych logowania do Superloginu. Aby zarejestrować się w Programie za pośrednictwem CZS, niezbędne jest uruchomienie CZS, zapoznanie się z informacjami na temat Programu i Usługi Superloginu i zarejestrowanie Superloginu na zasadach opisanych w pkt IV Załącznika nr 6 do Regulaminu. Do dnia 31 lipca 2024 roku, rejestracja Superloginu za pomocą CZS skutkuje jednoczesną rejestracją w Programie, a z chwilą jej

ukończenia Użytkownik uzyskuje status Uczestnika i może korzystać z funkcjonalności, o których mowa w pkt 3.2. Regulaminu.

4. Rejestracja w Programie za pośrednictwem Aplikacji wymaga wypełnienia interaktywnego formularza, w szczególności podania swoich prawdziwych i poprawnych danych, stosując się do komunikatów wyświetlanych w tej Aplikacji.
5. W celu rozpoczęcia rejestracji i na jej potrzeby, Organizator pobierze z Superloginu Użytkownika imię, zweryfikowany nr telefonu oraz datę urodzenia. Dane te są niezbędne do rejestracji w Programie. Na potrzeby rejestracji w Programie, Użytkownik zobowiązany jest do samodzielnego podania w Aplikacji adresu e-mail. Jeżeli Użytkownik rejestrujący się po 01 sierpnia 2024 roku posiada Superlogin i konta w innych Aplikacjach Superloginu lub Serwisach Superloginu i podał w nich co najmniej jeden adres e-mail, adres ten zostanie podpowiedziany Użytkownikowi w formularzu rejestracyjnym do Programu, na zasadach opisanych w pkt IV.12. Załącznika nr 6. Użytkownik może zatwierdzić podpowiedziany przez Superlogin adres e-mail, bądź wprowadzić inny adres e-mail na potrzeby rejestracji w Programie.
6. Osoba dokonująca rejestracji może dobrowolnie podać w trakcie rejestracji bądź na późniejszym etapie korzystania z Aplikacji dane dotyczące płci. Osoba dokonująca rejestracji oraz zarejestrowany Uczestnik może dobrowolnie wyrazić za pośrednictwem tej Aplikacji zgodę na komunikację marketingową na pobrany z Superloginu Użytkownika będącego Uczestnikiem i przypisany do Konta numer telefonu lub podany przez Uczestnika adres e-mail oraz na udostępnianie danych partnerom Organizatora w celu ich marketingu własnego, a także zarządzać udzielonymi zgodami za pośrednictwem Konta dostępnego w Aplikacji. Pobranie przez Organizatora numeru telefonu przypisanego do Superloginu Uczestnika będącego Użytkownikiem, a następnie przypisanie go do Konta skutkuje także możliwością zautoryzowania się przez Uczestnika za pośrednictwem Aplikacji w związku z rejestracją na Serwerze Żabka na portalu www.discord.com. Podanie danych dodatkowych i wyrażenie zgód, o których mowa powyżej, jest w pełni dobrowolne i nie jest warunkiem uczestnictwa w Programie.
7. Bezpośrednio po wysłaniu formularza rejestracyjnego za pośrednictwem Aplikacji, Organizator tworzy dla zgłaszającej się osoby indywidualne Konto oraz generuje przypisany do tego Konta unikalny ID. W przypadku rejestracji w Programie do dnia 31 lipca 2024 roku za pomocą CZS, Organizator tworzy dla zgłaszającej się osoby indywidualne Konto oraz generuje przypisany do tego Konta unikalny ID bezpośrednio po ukończeniu rejestracji Superloginu na zasadach opisanych w pkt IV Załącznika nr 6. Z tą chwilą rejestracja w Programie (odpowiednio za pośrednictwem Aplikacji lub CZS) zostaje zakończona, a osoba, która dokonała rejestracji, uzyskuje status Uczestnika. Od chwili ukończenia rejestracji, Uczestnik będący Użytkownikiem Superloginu może logować się do Konta z wykorzystaniem Superloginu i korzystać z funkcjonalności Konta za pośrednictwem Aplikacji. Konto nie jest dostępne za pośrednictwem CZS.
8. ID służy do identyfikacji Uczestnika w ramach Programu. Konto w ramach Programu wraz z ID jest przypisane tylko do jednego Uczestnika. Uczestnik może posługiwać się wyłącznie swoim Kontem i wyłącznie swoim ID.
9. Uczestnik zobowiązany jest do potwierdzenia podanego podczas rejestracji adresu e-mail w terminie 2 (dwóch) dni od daty otrzymania wiadomości z linkiem weryfikacyjnym. Organizator może wykluczyć Uczestnika, który dołączył do Programu, z zachowaniem terminu wypowiedzenia

(wypowiedzenie umowy o uczestnictwo w Programie) na zasadach opisanych w pkt 16.3. – 16.5. Regulaminu, w przypadku niepotwierdzenia adresu e-mail przez tego Uczestnika w terminie, o którym mowa w zdaniu poprzednim. Potwierdzenie adresu e-mail jest niezbędne do odbioru pierwszej nagrody w Programie w zamian za Kupon wybrany przez Uczestnika. Do czasu potwierdzenia adresu e-mail realizacja Kuponu będzie niemożliwa. Potwierdzony przez Uczestnika adres e-mail zostanie następnie przypisany do Superloginu Użytkownika będącego Uczestnikiem jako adres, na który Organizator prześle Użytkownikowi link uwierzytelniający w przypadku konieczności odzyskania dostępu do Superloginu.

10. Potwierdzenie numeru telefonu podczas rejestracji Superloginu jest niezbędne do rejestracji w Programie, w tym do odbioru nagrody w Programie w zamian za Kupon wybrany przez Uczestnika w Aplikacji. Brak potwierdzenia numeru telefonu w Usłudze Superloginu powoduje, że otrzymanie i realizacja Kuponu nie będzie możliwa.
11. Po dokonaniu rejestracji, Uczestnik może zezwolić Organizatorowi na wyświetlanie w Aplikacji oraz na ekranie urządzenia mobilnego Uczestnika powiadomień push w postaci systemowych powiadomień push, powiadomień push o naliczonych Żappsach lub marketingowych powiadomień push.
12. Po dokonaniu rejestracji, Uczestnik może zezwolić także na wyświetlanie powiadomień technicznych i marketingowych powiadomień push dotyczących Usługi Superlogin, o których mowa w pkt IV.15.-16. Załącznika nr 6 do Regulaminu.
13. Podczas korzystania z Aplikacji Uczestnik zostanie poproszony o zezwolenie na wyświetlanie danego rodzaju powiadomień push, o których mowa w pkt. 4.13 i 4.14. powyżej. Uczestnik może zezwolić na poszczególne powiadomienia push, akceptując odpowiedni komunikat wyświetlony przez Organizatora na ekranie urządzenia mobilnego tego Uczestnika. Uczestnik może również zezwolić na wyświetlanie powiadomień push i zarządzać udzielonymi zezwoleniami w zakładce „Ustawienia” w Aplikacji oraz w ustawieniach Aplikacji w swoim urządzeniu mobilnym. Brak zezwolenia Uczestnika skutkuje brakiem możliwości wyświetlania powiadomień push w Aplikacji.
14. Udzielenie zezwolenia na otrzymywanie powiadomień push, o których mowa w pkt. 4.15 powyżej, nie jest warunkiem udziału w Programie ani warunkiem korzystania z Aplikacji, ale może skutkować brakiem możliwości korzystania z funkcjonalności Aplikacji, które wykorzystują powiadomienia tego typu. Udzielenie zezwolenia na otrzymywanie systemowych powiadomień push jest niezbędne do korzystania z Usługi Żappka Pay. Bez udzielenia przez Uczestnika zezwolenia na wyświetlanie systemowych powiadomień push, Uczestnik nie będzie miał możliwości skorzystania z Usługi Żappka Pay.
15. Po dokonaniu rejestracji, Uczestnik może za pośrednictwem Aplikacji udzielić Organizatorowi zezwolenia na uzyskanie dostępu do informacji o geolokalizacji. Uczestnik zostanie poproszony przez Organizatora o wyrażenie zgody na geolokalizację za pośrednictwem odpowiedniego komunikatu wyświetlonego przez Organizatora na ekranie urządzenia mobilnego Uczestnika. Uczestnik może również wyrazić zgodę na geolokalizację lub zgodę odwołać, dokonując zmiany z poziomu ustawień Aplikacji w swoim urządzeniu mobilnym. Wyrażenie zgody na geolokalizację nie jest warunkiem udziału w Programie lub korzystania z Aplikacji, ale może skutkować brakiem możliwości korzystania z funkcjonalności Aplikacji, które wykorzystują geolokalizację.

16. Organizator umożliwi Uczestnikowi wzięcie udziału w badaniach satysfakcji, wrażeń lub oczekiwań Uczestnika związanych z udziałem w Programie, działaniem Aplikacji, w tym usług i funkcjonalności dostępnych za pośrednictwem Aplikacji (w szczególności Usługi Żabka Nano), a także dotyczących towarów lub usług objętych Promocjami. Badania satysfakcji prowadzone są w celu umożliwienia Organizatorowi podnoszenie jakości świadczonych usług, w tym dostępnych za pośrednictwem Aplikacji, a także jakości usług i towarów oferowanych w Sklepach oraz w Sklepach bezobsługowych.
17. Organizator może prowadzić badania satysfakcji, o których mowa w pkt 4.18, za pośrednictwem ankiet udostępnianych Uczestnikom w Aplikacji, pod warunkiem wyrażenia przez Uczestnika zgody na otrzymywanie systemowych powiadomień push. Po wyświetleniu się Uczestnikowi powiadomienia push informującego o możliwości wzięcia udziału w ankiecie, Uczestnik zainteresowany wypełnieniem ankiety, powinien postępować zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie urządzenia mobilnego Uczestnika;
18. Wypełnienie ankiet, o których mowa w pkt 4.19, a tym samym udział w badaniach opisanych w pkt 4.18 jest dobrowolny i nie jest warunkiem udziału w Programie.
19. Uczestnik może posiadać tylko jedno Konto powiązane z Superloginem. Oznacza to, że Uczestnik może przypisać tylko jeden numer telefonu do danego Konta i połączonego z nim Superloginu.
20. Ukończenie rejestracji w Programie w oparciu o zautoryzowany przez Uczestnika będącego Użytkownikiem numer telefonu w Usłudze Superloginu, powoduje jednoczesną i automatyczną rejestrację Uczestnikowi Konta Operatora pocztowego. Rejestracja w Programie w oparciu o zautoryzowany w Usłudze Superloginu numer telefonu oznacza wyrażenie zgody na utworzenie Konta Operatora pocztowego. Do Konta Operatora pocztowego stosuje się odpowiednio postanowienia niniejszego Regulaminu, z wyłączeniem pkt 5.1. – 5.6, 6.6 – 6.8, 14.1. – 14.7., pkt 15.
21. Dane udostępnione w zakładce funkcjonalności „Żappka Post” przetwarzane są na rzecz Organizatora przez Operatora pocztowego w ramach Konta Operatora pocztowego.
22. Do korzystania z „Żappka Post” niezbędne jest podanie numeru telefonu Uczestnika. Uczestnik akceptując niniejszy Regulamin oświadcza, że jest abonentem lub uprawnionym na innej podstawie posiadaczem i wyłącznym użytkownikiem wskazanego numeru telefonu.
23. W celu korzystania z „Żappka Post” Organizator przekazuje Operatorowi pocztowemu unikalny ID Uczestnika oraz jego numer telefonu przypisany do Superloginu i Konta, które służyć będą identyfikacji Uczestnika w procesie monitorowania statusu przesyłek oraz ich odbioru w Sklepach.
24. Zaprzestając korzystania z numeru telefonu Uczestnik zobowiązany jest do aktualizacji numeru telefonu poprzez kontakt z CWK lub poprzez CZS, zaś w przypadku zaprzestania korzystania z telefonu z zainstalowaną Aplikacją Uczestnik zobowiązany jest do usunięcia z niego Aplikacji.
25. Uczestnik zobowiązany jest do nieujawniania swojego ID osobom trzecim.
26. Uczestnik ponosi pełną odpowiedzialność za szkody poniesione przez Operatora pocztowego i jego klientów wynikające z nieprzestrzegania Regulaminu, w tym podania nieprawdziwych danych, nie zgłoszenia zaprzestania korzystania z numeru telefonu lub jego zmiany, skutkujących wydaniem Przesyłki osobie nieuprawnionej.

5. PROMOCJE W PROGRAMIE

1. Promocje są dostarczane Uczestnikom za pośrednictwem Aplikacji. W przypadku wyrażenia przez Uczestnika stosownej zgody, informacje o Promocjach mogą być przesyłane Uczestnikowi za pomocą powiadomień push lub innych kanałów komunikacji (np. e-mail bądź SMS).
2. Promocje mogą być adresowane do wszystkich Uczestników, grup Uczestników (np. przebywających w danej miejscowości) lub indywidualnie dla określonych Uczestników. Do Aplikacji mogą być ponadto dostarczane wybrane dla Uczestnika Promocje dostępne również dla osób niebędących Uczestnikami (Promocje ogólnodostępne).
3. W celu skorzystania z Promocji, oznaczonej w Aplikacji jako „tylko dla Uczestników” lub w równoważny sposób, należy (w okresie jej trwania), przed dokonaniem zapłaty za zakupy w Sklepie (w każdym wypadku przed wydrukowaniem paragonu fiskalnego) wyświetlić w Aplikacji ID i okazać je w celu zeskanowania przez kasjera.
4. Promocje dostępne dla osób niebędących Uczestnikami nie są oznaczone w Aplikacji jako „tylko dla Uczestników” lub równoważnie. Skorzystanie z takich promocji w Sklepie nie wymaga wyświetlenia ID w Aplikacji i jego okazania w celu zeskanowania przez kasjera.
5. Organizator zobowiązuje się przygotowywać i dostarczać do Aplikacji Promocje odpowiadające potencjalnym potrzebom lub oczekiwaniom Uczestników. Promocje będą dopasowywane do Uczestników w oparciu o posiadane przez Organizatora dane dotyczące Uczestnika, przygotowane w szczególności na podstawie analizy:
 1. historii zakupów w Sklepach, w szczególności wskazującej na rodzaj i ilość kupowanych produktów oraz preferowany czas dokonywania zakupów;
 2. sposobu korzystania z Aplikacji, w szczególności wskazującej na preferowane przez Uczestnika Promocje i nagrody;
 3. danych o lokalizacji i przemieszczeniu się urządzenia mobilnego Uczestnika, w szczególności wskazującej na odwiedzane przez Uczestnika Sklepy, o ile Uczestnik w ustawieniach Aplikacji lub swojego urządzenia mobilnego zgadza się na dostęp przez Aplikację do danych o lokalizacji;
 4. dodatkowych danych osobowych podanych przez Uczestnika (np. dotyczących wieku), o ile Uczestnik poda takie dane Organizatorowi i wyrazi zgodę na ich przetwarzanie;
 5. innych danych pozyskanych przez Organizatora zgodnie z Polityką prywatności.
6. Organizator informuje, że przygotowywanie i dostarczanie do Aplikacji dopasowanych Promocji w oparciu o dane, o których mowa powyżej, stanowi integralny element Programu, a ich otrzymywanie i prezentowanie jest podstawową funkcjonalnością Aplikacji. Z zastrzeżeniem możliwości odmowy wyrażenia zgody na przetwarzanie danych zgodnie z pkt. 5. powyżej, osoba, która nie chce, aby były do Aplikacji dostarczane takie Promocje, nie powinna brać udziału w Programie. Uczestnik może również zapobiec dalszemu przetwarzaniu dotyczących go danych w celu przedstawiania dopasowanych Promocji w każdym czasie, odinstalowując Aplikację oraz rezygnując z udziału w Programie (usuwając Konto). Brak uczestnictwa w Programie nie pozbawia dotychczasowych Uczestników lub osób, które nigdy nie uczestniczyły w Programie, możliwości nabywania produktów w Sklepach poza Programem, w regularnych cenach lub w ramach akcji promocyjnych dostępnych dla ogółu klientów Sklepów.

7. Promocje nie dotyczą usług pocztowych świadczonych przez Operatora pocztowego i monitorowanych w „Żappka Post”.
8. W ramach Usługi Superloginu, Organizator może przygotowywać i dostarczać Uczestnikom będącym Użytkownikami dedykowane oferty promocyjne, na warunkach opisanych w pkt V Załącznika nr 6 do Regulaminu.

6. PRYZNAWANIE ŻAPPSÓW

1. W ramach Programu przyznawane są Uczestnikom Żappsy za zakupy dokonywane w Sklepach i Sklepach bezobsługowych, z wyjątkiem zakupu produktów wyłączonych z Programu, o których mowa w pkt 6.5. poniżej, oraz z zastrzeżeniem pkt 6.6., 6.7. i 6.8. poniżej. Organizator przyznaje Uczestnikom Żappsy za zakupy w Sklepach bezobsługowych na zasadach określonych w pkt 3.3. oraz w pkt 7 Załącznika nr 3. W pozostałym zakresie, do przyznawania Żappsów za zakupy w Sklepach bezobsługowych, zastosowanie znajdują postanowienia niniejszego Regulaminu. Organizator może przyznawać także Uczestnikom będącym Użytkownikami Superloginu Żappsy za określone aktywności w ramach Usługi Superloginu, na zasadach opisanych w pkt V Załącznika nr 6 do Regulaminu.
2. Uczestnik może uzyskiwać Żappsy w Programie wyłącznie za te zakupy, których sam dokonał. Żappsy są przyznawane wyłącznie za zakupy dokonane przez Uczestnika w czasie jego udziału w Programie. Warunkiem przyznania Żappsów za zakupy jest ich opłacenie. W przypadku nieopłacenia zakupów, Organizator zastrzega sobie prawo do odliczenia Żappsów uprzednio naliczonych za takie zakupy.
3. Żappsy są przyznawane wyłącznie za zakupy dokonane w Sklepach i Sklepach bezobsługowych przez Konsumentów lub Konsumentów-Przedsiębiorców. Za zakup dokonany przez Konsumenta uznaje się zakup udokumentowany paragonem fiskalnym wystawionym przez Sklep lub elektronicznym obrazem paragonu wystawionym i doręczonym Uczestnikowi przez Partnera Żabka Nano. Za zakup dokonany przez Konsumenta-Przedsiębiorcę uznaje się zakup udokumentowany przez Sklep paragonem fiskalnym lub fakturą VAT albo elektronicznym obrazem paragonu wystawionym i doręczonym Uczestnikowi przez Partnera Żabka Nano, które zawierają NIP Konsumenta-Przedsiębiorcy.
4. Za każde pełne 1 zł (jeden złoty) ceny produktów zakupionych przez Uczestnika w Sklepie lub w Żabka Nano przysługują temu Uczestnikowi 4 Żappsy. Podstawą naliczenia Żappsów jest suma brutto widoczna na paragonie fiskalnym lub elektronicznym obrazie paragonu – z wyłączeniem produktów, o których mowa w pkt 6.5. poniżej – zaokrąglona w dół do pełnego złotego.
5. Produktami wyłączonymi z Programu, za których zakup nie są przyznawane Żappsy, są:
 1. napoje alkoholowe (za wyjątkiem piwa, za zakup którego Żappsy będą przyznawane po spełnieniu przez Uczestnika warunków wskazanych w pkt 6.16. Regulaminu oraz uwzględniając zasady opisane w pkt 6.17. – 6.21. Regulaminu);
 2. wyroby tytoniowe, papierosy elektroniczne, pojemniki zapasowe do papierosów elektronicznych i rekwizyty tytoniowe;
 3. produkty lecznicze;
 4. preparaty do początkowego żywienia niemowląt i przedmioty służące do karmienia niemowląt;

5. doładowania przedpłaconych usług telekomunikacyjnych (pre- paid), dowody udziału w grach hazardowych (np. kupony loteryjne);
 6. karty doładowujące (np. Paysafecard, karty do serwisów online);
 7. usługi (za wyjątkiem usług gastronomicznych).
6. Warunkiem naliczenia Uczestnikowi Żappsów za zakupy jest okazanie kasjerowi w Sklepie podczas dokonywania zakupu, lecz przed dokonaniem płatności (w każdym wypadku przed wydrukowaniem paragonu fiskalnego) indywidualnego ID wyświetlonego za pomocą Aplikacji. ID jest skanowane przez kasjera, co pozwala naliczyć na Konto Żappszy należne Uczestnikowi.
 7. Naliczenie Uczestnikowi Żappsów za zakupy w Żabka Nano wymaga spełnienia przez Uczestnika warunku, o którym mowa w pkt 5.1. Załącznika nr 3 (zeskanowanie kodu QR przed wejściem do Żabka Nano).
 8. W Programie obowiązują następujące limity dzienne dotyczące przyznawania Żappsów:
 1. Jednego dnia Uczestnik może otrzymać Żappszy za maksymalnie 4 zakupów w Sklepach lub w Sklepach bezobsługowych (za odrębny zakup uznaje się zakup udokumentowany na osobnym paragonie fiskalnym lub elektronicznym obrazie paragonu).
 2. W każdym wypadku dzienny limit wartości zakupów, za które Uczestnik może otrzymać Żappszy, wynosi 150 zł (uwzględnia się łącznie transakcje Uczestnika z danego dnia). Żappszy za zakupy powyżej któregośkolwiek z tych limitów nie są naliczane.
 9. Żappszy są naliczane na Konto Uczestnika automatycznie. Saldo Żappsów Uczestnika jest widoczne w Aplikacji i aktualizuje się automatycznie, gdy Aplikacja połączy się z Internetem. Naliczenie Żappsów jest potwierdzane wiadomością push (jeżeli Uczestnik zezwolił na ich otrzymywanie na swoim urządzeniu mobilnym).
 10. W przypadku, gdy Uczestnik zwróci sprzedawcy towar, za którego zakup w Sklepie zostały mu naliczone Żappszy, Organizator ma prawo odliczyć odpowiednią liczbę Żappsów z Konta Uczestnika (tak, jakby zakup, za który przyznano wcześniej Żappszy, nie obejmował zwróconego towaru). Nie dotyczy to jednak tych przypadków, gdy zwrot towaru następuje w wykonaniu przez Uczestnika ustawowego prawa do odstąpienia od umowy sprzedaży z powodu wady towaru – w takim wypadku Żappszy nie są odliczane.
 11. Organizator ma prawo weryfikacji zasadności naliczenia Żappsów. W przypadku stwierdzenia nienależnego naliczenia Żappsów lub ich naliczenia z naruszeniem Regulaminu, Organizator ma prawo odliczenia nienależnych Żappsów z Konta Uczestnika. O odliczeniu Żappsów oraz przyczynie takiego odliczenia Organizator powiadamia Uczestnika za pomocą wiadomości e-mail lub powiadomienia typu push (jeżeli Uczestnik zezwolił na wyświetlanie powiadomień typu push na swoim urządzeniu mobilnym).
 12. Organizator może okresowo przyznawać Żappszy za działania lub aktywności inne niż określone powyżej, jak również może stosować szczególne zasady przyznawania Żappsów, w tym w odniesieniu do niektórych produktów lub grup produktów. Informacje o takich szczególnych zasadach przyznawania Żappsów będą komunikowane za pośrednictwem Aplikacji lub w odrębnych regulaminach.
 13. Organizator może przeprowadzać okresowe promocje punktowe, polegające w szczególności na tym, że za zakupy niektórych towarów lub za zakupy dokonane w określonym czasie, przysługuje Uczestnikowi liczba Żappsów większa, niż w przypadku standardowego przelicznika punktowego, o którym

mowa w pkt 6.4. powyżej. Informacje o promocjach punktowych będą komunikowane za pośrednictwem Aplikacji lub w odrębnych regulaminach.

14. W przypadku, gdy w terminie 3 (trzech) miesięcy od daty ostatniego zakupu dokonanego przez Uczestnika w Sklepie lub w Żabka Nano w ramach Programu, podczas którego został zeskanowany ID Uczestnika lub kod QR umożliwiający wejście do Żabka Nano i naliczenie Żappsów, nie zostanie dokonany ponowny zakup, podczas którego został zeskanowany ID Uczestnika lub kod QR, wszelkie Żappszy naliczone na Koncie Uczestnika tracą ważność (przepadają). Utrata ważności następuje wówczas z upływem 3 miesięcy od daty ostatniego zakupu dokonanego przez Uczestnika w Sklepie lub w Żabka Nano w ramach Programu.
15. Uczestnik powinien wykorzystać Żappszy naliczone na Koncie Uczestnika w danym Okresie Rozliczeniowym, z zastrzeżeniem odmiennych postanowień dotyczących Żappsów, które Uczestnik otrzymał w ramach Przelewu Żappsów, opisanych w pkt 9.18 poniżej. Jako początek Okresu Rozliczeniowego przyjmuje się 1 listopada każdego roku kalendarzowego, a koniec Okresu Rozliczeniowego – 31 października roku następnego. Uczestnik powinien wykorzystać Żappszy naliczone w danym Okresie Rozliczeniowym (tj. naliczone do końca października danego roku kalendarzowego na Koncie Uczestnika), nie później niż do zakończenia roku kalendarzowego (tj. nie później niż w dwa pełne miesiące od zakończenia Okresu Rozliczeniowego). Wszelkie niewykorzystane Żappszy naliczone we wskazanym wyżej okresie tracą ważność (przepadają) wraz z zakończeniem tego roku kalendarzowego. Na zasadach określonych w odrębnych regulaminach Organizator zastrzega sobie prawo do przekazania równowartości finansowej części Żappsów, które utraciły ważność na wybrane cele charytatywne.
16. Organizator umożliwi pełnoletnim i zalogowanym w Aplikacji za pośrednictwem danych logowania Superloginu Uczestnikom zapoznanie się z dostępnymi w Programie, indywidualnie adresowanymi Promocjami i indywidualnymi ofertami dotyczącymi napojów alkoholowych, w tym piwa. Zapoznanie się z tymi Promocjami i indywidualnymi ofertami jest możliwe po zalogowaniu się przez Uczestnika do Aplikacji za pomocą danych logowania Superloginu zweryfikowaniu przez Organizatora na podstawie przypisanej do Superloginu daty urodzenia, czy Uczestnik ukończył 18. rok życia, a także po zweryfikowaniu na podstawie historii zakupów Uczestnika dostępnej w Aplikacji, czy Uczestnik dokonał w Sklepie zakupu produktów, których nabycie wymaga po stronie sprzedawcy weryfikacji ukończenia 18 roku życia przez Uczestnika.
17. Po spełnieniu przez Uczestnika korzystającego z Aplikacji warunków, o których mowa w pkt 6.16. powyżej, z wyłączeniem zweryfikowania jego historii zakupów przez Organizatora, Uczestnikowi za zakup piwa zostaną naliczone Żappszy.
18. Organizator respektuje zasady odpowiedzialnego spożywania alkoholu i oferując oznaczonym Uczestnikom indywidualnie adresowane Promocje i indywidualne oferty dotyczące napojów alkoholowych, w tym piwa, podejmuje działania mające na celu zapobieżenie zachęcaniu Uczestników do jego nadmiernego spożywania. Z uwagi na powyższe, Żappszy związane z nabywaniem piwa przyznawane są za zakup piwa o zawartości alkoholu nie większej niż 140 ml w przeliczeniu na czysty alkohol („Limit dot. piwa”).
19. Limit dot. piwa dotyczy tygodnia kalendarzowego i jest rozliczany w cyklu miesięcznym w ten sposób, że w razie przekroczenia w ramach zakupu

dokonanego w danym miesiącu kalendarzowym, Żappsy za kolejne zakupy piwa w tym samym miesiącu kalendarzowym nie są przyznawane.

20. Żappsy za zakup piwa powyżej Limitu dot. piwa lub ograniczenia, o którym mowa powyżej nie są naliczane.
21. Indywidualnie adresowane Promocje i oferty dotyczące napojów energetycznych z dodatkiem kofeiny w proporcji przewyższającej 150 mg/l lub tauryny, dostępne są w Aplikacji tylko dla pełnoletnich Uczestników. Oznacza to, że Promocje i oferty, o których mowa w zdaniu poprzednim, są dostępne tylko dla zalogowanego w Aplikacji Uczestnika, w stosunku do którego Organizator potwierdził na podstawie podanej przez niego daty urodzenia, że Uczestnik ukończył 18. rok życia.
22. W Programie obowiązują następujące zasady naliczania Żappsów za zakup napojów energetycznych:
 1. w przypadku, gdy zakup dotyczy napojów energetycznych z dodatkiem kofeiny w proporcji przewyższającej 150 mg/l lub tauryny – Żappsy zostaną naliczone Uczestnikowi w Aplikacji, w przypadku gdy Organizator potwierdzi na zasadach opisanych w pkt. 6.21 powyżej, że Uczestnik ukończył 18. rok życia, a nadto zweryfikuje na podstawie historii zakupów Uczestnika dostępnej w Aplikacji, czy Uczestnik dokonał w Sklepie zakupu produktów, których nabycie wymaga po stronie sprzedawcy weryfikacji ukończenia 18 roku życia przez Uczestnika;
 2. w przypadku, gdy zakup dotyczy napojów energetycznych z dodatkiem kofeiny w proporcji nie przewyższającej 150 mg/l lub tauryny – Żappsy zostaną naliczone Uczestnikowi w Aplikacji niezależnie od tego, czy Uczestnik ukończył 18. rok życia.
23. Dostępna w ramach Programu Promocja na zakup napojów energetycznych zostanie naliczona Uczestnikowi w Sklepie pod warunkiem zeskanowania ID Uczestnika w tym Sklepie, na zasadach opisanych w niniejszym Regulaminie. Do naliczenia Promocji nie jest konieczne spełnienie przez Uczestnika warunków, o których mowa w pkt 6.22.1 powyżej.

7. ZAMAWIANIE KUPONÓW

1. Uczestnik może wymienić zgromadzone na swoim Koncie Żappsy na Kupony, umożliwiające odbiór nagrody.
2. Kupony, jakie można zamówić w ramach Programu, są zamieszczone w Katalogu Nagród dostępnym poprzez Aplikację. W Katalogu Nagród są zamieszczone Kupony różnego rodzaju, w tym dotyczące różnych towarów z asortymentu Sklepów. Niektóre Kupony mogą być dostępne wyłącznie w oznaczonym okresie lub do wyczerpania zapasów. Informacje w tym zakresie są dostępne w Aplikacji. Poszczególne Kupony posiadają swoją wartość punktową, widoczną w Aplikacji. O ile Organizator nie wskazał inaczej, z Katalogu Nagród wyłączone są Kupony dotyczące Towarów z asortymentu Żabka Nano.
3. Organizator przygotowuje i udostępnia w Aplikacji Katalog Nagród dopasowany do potrzeb i oczekiwań Uczestników. W związku z tym poszczególne Kupony mogą być dostępne dla wszystkich Uczestników, grup Uczestników (np. przebywających w danej miejscowości) lub indywidualnie dla określonych Uczestników. Kupony będą dopasowywane do Uczestników w oparciu o posiadane przez Organizatora dane, o których mowa w pkt 5.5. Regulaminu.
4. Organizator informuje, że dopasowywanie Katalogu Nagród do potrzeb i oczekiwań Uczestników w oparciu o dane, o których mowa powyżej, stanowi

integralny element Programu, a jego prezentowanie należy do podstawowych funkcjonalności Aplikacji. Z zastrzeżeniem możliwości odmowy wyrażenia zgody na przetwarzanie danych w przypadkach przewidzianych w pkt 5.5. osoba, która nie chce, aby w Aplikacji dostępne były takie Kupony, nie powinna brać udziału w Programie. Uczestnik może również zapobiec dalszemu przetwarzaniu dotyczących go danych w celu dopasowania asortymentu Kuponów w Katalogu Nagród w każdym czasie, odinstalowując Aplikację oraz rezygnując z udziału w Programie (usuwając Konto za pośrednictwem Aplikacji).

5. Ze względu na dopasowywanie Katalogu Nagród do potrzeb i oczekiwań Uczestników, asortyment Kuponów Katalog Nagród ulega okresowej aktualizacji. Aktualizacja Katalogu Nagród jest widoczna w Aplikacji (wymagany jest dostęp do Internetu).
6. W celu zamówienia Kuponu Uczestnik wybiera w Aplikacji interesujący go Kupon i potwierdza chęć jego zamówienia w zamian za wymaganą liczbę Żappsów. Po potwierdzeniu chęci zamówienia danego Kuponu, z Konta Uczestnika zostają odliczone Żappszy zgodnie z wartością punktową zamówionego Kuponu (w pierwszej kolejności odliczane są Żappszy, których termin ważności wygasa najszybciej).
7. Zamówiony Kupon zostaje niezwłocznie zapisany na Koncie Uczestnika (aktywacja Kuponu) i jest dostępny w Aplikacji.
8. Uczestnik może jednorazowo zamówić więcej niż jeden Kupon – w zależności od liczby posiadanych Żappsów.
9. Każdy Kupon posiada ograniczony termin ważności. Po upływie terminu ważności Kupon nie może zostać zrealizowany (przepada). Informacja o terminie ważności Kuponu jest widoczna w Aplikacji. W każdym wypadku termin ważności Kuponu jest liczony od momentu jego aktywacji (tj. zapisania na Koncie Uczestnika).
10. O zbliżającym się upływie terminu ważności Kuponu Uczestnik może zostać poinformowany za pomocą powiadomienia push (jeżeli Uczestnik zezwolił na ich otrzymywanie na swoim urządzeniu mobilnym) lub w wiadomości e-mail bądź SMS.
11. Uczestnik może bez podania przyczyny zrezygnować z zamówionego Kuponu za pomocą odpowiedniej funkcji dostępnej w Aplikacji, o ile Kupon ten nie został jeszcze zrealizowany i nie utracił ważności (zwrot Kuponu). Niezwłocznie po zwrocie Kuponu na Konto Uczestnika przywracane są Żappszy wykorzystane na zamówienie tego Kuponu. W przypadku, gdy Kupon został już zrealizowany lub upłynął termin jego ważności, nie jest możliwy zwrot tego Kuponu.
12. Organizatorowi, z ważnych przyczyn, przysługuje prawo dezaktywacji wszystkich lub wybranych Kuponów Uczestnika, z równoczesnym przywróceniem Żappsów wykorzystanych na zamówienie tych Kuponów. Przez ważną przyczynę należy rozumieć m.in. zmiany w Katalogu Nagród, dezaktywację Kuponu za niewykorzystane Żappszy (o których mowa w pkt 6.14. Regulaminu).

8. WYMIANA KUPONÓW NA NAGRODY

1. W przypadku nagród będących towarami lub usługami, ważny Kupon uprawnia do odbioru takiego towaru/usługi w Sklepie bez ponoszenia przez Uczestnika odpłatności. Uczestnik ma możliwość odbioru nagród objętych ważnym Kuponem w Żabka Nano, chyba że regulamin promocji lub informacji o sposobie realizacji Kuponu udostępnionej w Aplikacji wyraźnie wyłącza lub ogranicza taką możliwość. Podmiotem odpowiedzialnym za dostarczenie

nagrody dla Uczestnika jest Organizator, przy czym Uczestnik może odebrać nagrodę w Sklepie. W przypadku nagród innego rodzaju niż towary lub usługi dostępne w Sklepie, informacja o sposobie realizacji (odbioru) nagród, do których uprawnia taki Kupon, jest zamieszczana w Aplikacji.

2. W celu otrzymania od Organizatora nagrody w ramach realizacji ważnego Kuponu z asortymentu Sklepu, należy okazać ID do zeskanowania kasjerowi w Sklepie. W przypadku, gdy wśród towarów/usług, które Uczestnik planuje nabyć w Sklepie, znajdzie się nagroda z Kuponu, Uczestnik otrzyma ten towar/usługę od Organizatora w ramach zakupów dokonywanych w Sklepie, tj. Sklep nie pobierze od Uczestnika w zamian za ten towar/usługę żadnego wynagrodzenia, a Kupon zostanie automatycznie wykorzystany. W ramach jednej transakcji w Sklepie można wykorzystać wiele Kuponów – w zależności od tego, jakie towary nabywa Uczestnik oraz jakie ważne Kupony są zapisane na jego Koncie w Aplikacji.
3. Realizacja Kuponu nie musi być połączona z zakupami w Sklepie.
4. Zapas nagród z Katalogu Nagród, które są towarami/usługami z asortymentu Sklepu, może w poszczególnych Sklepach okresowo ulec wyczerpaniu. W razie braku dostępności nagrody w danym Sklepie, realizacja Kuponu w tym Sklepie nie jest możliwa, a Uczestnik w celu realizacji Kuponu powinien udać się do innego Sklepu. Informacji o dostępności albo braku dostępności nagród udziela w imieniu Organizatora personel Sklepu.
5. Uczestnik może dokonać wymiany Kuponów na nagrody jednorazowo maksymalnie do łącznej liczby 40 000 Żappsów. Próba jednorazowej wymiany przez Uczestnika Kuponów na nagrody o wartości przekraczającej 40 000 Żappsów, nie zostanie zrealizowana.

9. PRZELEW ŻAPPSÓW

1. Każdy Uczestnik może dokonać Przelewu Żappsów na rzecz innego Uczestnika. W celu zlecenia Przelewu Żappsów Uczestnik jest zobowiązany podać w Aplikacji swój numer telefonu tożsamy z potwierdzonym numerem telefonu przypisanym do Superloginu i Konta. Przelew Żappsów może być wykonywany tylko na rzecz Uczestników, którzy potwierdzili numer telefonu w ramach Usługi Superloginu, zgodnie z pkt IV Załącznika nr 6. Zlecenie Przelewu Żappsów i odebranie Przelewu Żappsów jest możliwe tylko przez Uczestników będących jednocześnie Użytkownikami Superloginu, których numery telefonów zostały zweryfikowane na zasadach opisanych w w/w Załączniku nr 6.
2. Procedura zlecenia Przelewu Żappsów zostaje zainicjowana poprzez naciśnięcie przycisku „Przelej Żappsy” lub innego analogicznego. Brak potwierdzenia numeru telefonu przez Uczestnika zlecającego Przelew Żappsów, na zasadach opisanych powyżej, uniemożliwia wydanie dyspozycji takiego przelewu.
3. Uczestnik zlecający Przelew Żappsów powinien wskazać Uczestnika, na rzecz którego taki przelew ma zostać dokonany, podając jego numer telefonu. Następnie Organizator weryfikuje, czy wskazana osoba jest uprawniona do otrzymania Przelewu Żappsów, tj. posiada potwierdzony numer telefonu przypisany do Konta za pośrednictwem Superloginu. Jeżeli Przelew Żappsów nie jest możliwy, Organizator poinformuje o tym Uczestnika zlecającego Przelew Żappsów za pomocą komunikatu w Aplikacji.
4. Organizator weryfikuje czy podany przez Uczestnika zlecającego Przelew Żappsów numer telefonu Uczestnika wskazanego jako odbiorca takiego przelewu, jest przypisany do istniejącego w Aplikacji Konta powiązanego z Superloginem. Organizator poinformuje Uczestnika zlecającego Przelew

Żappsów za pomocą komunikatu w Aplikacji o możliwości lub braku możliwości dokonania Przelewu Żappsów z użyciem podanych przez niego danych.

5. W celu ułatwienia procesu zlecenia Przelewu Żappsów, Uczestnik może udzielić Aplikacji zezwolenia na dostęp do listy kontaktów na swoim urządzeniu mobilnym. Uczestnik zlecający Przelew Żappsów jest proszony o wyrażenie zgody na dostęp do listy kontaktów, za pośrednictwem odpowiedniego komunikatu wyświetlonego w Aplikacji. W przypadku udzielenia takiej zgody, Uczestnik zlecający Przelew Żappsów uzyskuje możliwość wybrania numeru telefonu Uczestników, na rzecz których zamierza dokonać Przelewu Żappsów, z listy kontaktów na swoim urządzeniu mobilnym. Wyrażenie zgody na dostęp do listy kontaktów nie jest warunkiem dokonania Przelewu Żappsów. Uczestnik może wycofać wyrażoną zgodę w dowolnym momencie w ustawieniach urządzenia mobilnego.
6. Po uzyskaniu potwierdzenia, że wskazany Uczestnik może być odbiorcą Przelewu Żappsów, Uczestnik zlecający Przelew Żappsów uzupełnia interaktywny formularz Przelewu Żappsów, zawierający następujące pola: nazwa odbiorcy Przelewu Żappsów, jego numer telefonu oraz liczba przelewanych Żappsów. Numer telefonu odbiorcy uzupełnia się w formularzu automatycznie o numer podany przez Uczestnika na etapie weryfikacji możliwości dokonania Przelewu Żappsów zgodnie z pkt 9.3 niniejszego Regulaminu, a także zostaje uzupełniony o numer kierunkowy +48, jeżeli Uczestnik nie wpisał go samodzielnie. W przypadku udzielenia przez Uczestnika zgody na dostęp Aplikacji do listy kontaktów Uczestnika – nazwa odbiorcy Przelewu Żappsów zostaje domyślnie uzupełniona nazwą z listy kontaktów Uczestnika, z możliwością jej edycji w formularzu.
7. W przypadku gdy Uczestnik zlecający Przelew Żappsów posiada mniejszą liczbę Żappsów niż wskazana przez niego w formularzu przelewu, Przelew Żappsów nie może zostać zlecony. Uczestnik zlecający Przelew Żappsów zostanie wówczas proszony o dokonanie korekty liczby Żappsów do wysokości maksymalnej liczby Żappsów zgromadzonych na Koncie.
8. Przelew Żappsów zostaje zlecony (zatwierdzony) przez Uczestnika zlecającego Przelew Żappsów, poprzez naciśnięcie przycisku „Wyślij Żappsy” lub innego analogicznego. Uczestnik zlecający Przelew Żappsów nie ma możliwości cofnięcia zleconego Przelewu Żappsów po jego zatwierdzeniu.
9. W Programie obowiązuje dzienny limit ilości Żappsów, którą Uczestnik może przelać na rzecz innych Uczestników. Informacja o obowiązującej wysokości dziennego limitu Żappsów, o którym mowa w poprzednim zdaniu, jest komunikowana Uczestnikom za pośrednictwem Aplikacji.
10. Stan salda Żappsów na Koncie Uczestnika, który zlecił Przelew Żappsów oraz Uczestnika, na rzecz którego taki przelew został zlecony, zostanie zaktualizowany po upływie czasu koniecznego do obsługi technicznej procesu przez Organizatora. Informacje o dokonanych lub otrzymanych przez Uczestnika Przelewach Żappsów, dostępne są w ramach Historii Żappsów, udostępnianej w ramach Konta. Jeżeli Uczestnik, na rzecz którego dokonano Przelewu Żappsów, wyraził zgodę na otrzymywanie powiadomień typu push o Żappsach zgromadzonych w ramach Konta, po dokonaniu aktualizacji salda Żappsów na jego Koncie, otrzyma on dodatkowo informację o zasileniu jego Konta przy pomocy powiadomienia typu push.
11. Do czasu aktualizacji salda Żappsów na Koncie Uczestnika zlecającego Przelew Żappsów (pomniejszeniu liczby Żappsów zgromadzonych na Koncie o liczbę przelewanych Żappsów), Uczestnik zlecający Przelew Żappsów nie może zlecić kolejnego Przelewu Żappsów.

12. Uczestnik, który dokonał zlecenia Przelewu Żappsów, do czasu aktualizacji salda Żappsów na jego Koncie nie może dokonywać aktywacji Kuponów, która prowadziłaby do powstania ujemnego salda Żappsów na Koncie Uczestnika. W przypadku naruszenia przez Uczestnika zakazu, o którym mowa w poprzednim zdaniu, Organizator dezaktywuje wszystkie aktywne Kupony, jakie Uczestnik posiada w ramach Konta. Organizator przywróci na Konto Uczestnika Żappsy w liczbie odpowiadającej wartości dezaktywowanych Kuponów posiadanych przez Uczestnika wyrażonej w Żappsach oraz liczbie zgromadzonych Żappsów na Koncie Uczestnika, pomniejszonej o liczbę Żappsów odpowiadającą wartości Kuponu aktywowanego przez Uczestnika z naruszeniem zakazu, o którym mowa w zdaniu pierwszym niniejszego punktu.
13. Organizator ma prawo weryfikacji prawidłowości dokonywania przez Uczestników Przelewu Żappsów. W przypadku stwierdzenia nienależnego uznania Konta Uczestnika Żappsami w związku z Przelewem Żappsów dokonanym z naruszeniem Regulaminu, Organizator ma prawo odliczenia Żappsów nabytych z naruszeniem Regulaminu z Konta Uczestnika. O odliczeniu Żappsów oraz przyczynie takiego odliczenia Organizator powiadamia Uczestnika za pomocą wiadomości e-mail lub powiadomienia typu push (jeżeli Uczestnik zezwolił na wyświetlanie powiadomień typu push na swoim urządzeniu mobilnym). Uczestnik ma prawo złożyć reklamację na działanie Organizatora, w przypadku uznania, że odliczenie Żappsów nie było uprawnione, zgodnie z pkt 14 niniejszego Regulaminu.
14. Funkcjonalność Przelewu Żappsów może być czasowo niedostępna dla Uczestników z przyczyn związanych z koniecznością podejmowania przez Organizatora działań polegających na przeciwdziałaniu nadużyciom w ramach dokonywania Przelewu Żappsów, w tym konieczności przeprowadzenia napraw lub modernizacji Aplikacji. Organizator zobowiązuje się do minimalizacji czasu, w którym nastąpi wyłączenie funkcjonalności Przelewu Żappsów. W przypadku planowanych napraw lub modernizacji Aplikacji związanych z tą funkcjonalnością, Organizator umieści w Aplikacji stosowny komunikat.
15. Uczestnik powinien wykorzystać Żappsy zgromadzone na Koncie Uczestnika, które otrzymał w ramach Przelewów Żappsów od innych Uczestników, do końca roku kalendarzowego, w którym nastąpił Przelew Żappsów. Wszelkie niewykorzystane Żappsy przebrane w danym roku kalendarzowym, tracą ważność (przepadają) wraz z zakończeniem tego roku kalendarzowego. Informację o terminie ważności Żappsów otrzymanych w ramach Przelewu Żappsów, dostępne są w ramach Historii Żappsów.
16. W zakresie nieuregulowanym odrębnie w pkt 9.1 – 9.15. powyżej, do Żappsów otrzymanych przez Uczestnika w ramach Przelewu Żappsów, zastosowanie znajdują postanowienia Regulaminu dotyczące Żappsów naliczanych przez Organizatora.

10. KORZYSTANIE PRZEZ UCZESTNIKA Z APLIKACJI

1. Za pomocą Aplikacji Organizator umożliwia Uczestnikom w szczególności dostęp do:
 1. informacji o Promocjach dostępnych dla Uczestnika;
 2. informacji o liczbie Żappsów zgromadzonych na Koncie i zmianach salda Żappsów (Historia Żappsów);
 3. Katalogu Nagród i zamawiania Kuponów;
 4. informacji o lokalizacji najbliższych Sklepów (w przypadku włączonej usługi geolokalizacji);

5. informacji o wybranej ofercie Sklepów i maksymalnych cenach produktów z takiej oferty, dostępnych dla Uczestników;
 6. informacji o ewentualnej najniższej/najwyższej obniżce procentowej ceny produktu;
 7. funkcji wyświetlania ID;
 8. możliwości korzystania z funkcjonalności Usługi Żabka Nano;
 9. możliwości korzystania z funkcjonalności Przelewu Żappsów;
 10. ankiet dostępnych w ramach Konta, o których mowa w pkt 4.19.;
 11. możliwości korzystania z Usługi Subskrypcji;
 12. możliwości korzystania z Gry Żabu,
 13. możliwości korzystania z Usługi Superloginu,
 14. korzystania z nowych funkcjonalności Aplikacji udostępnionych przez Organizatora.
2. Pobranie i korzystanie z Aplikacji jest nieodpłatne. Korzystanie przez Uczestnika z usług transmisji danych lub połączeń głosowych w związku z pobraniem lub korzystaniem z Aplikacji, może wiązać się z opłatami naliczanymi przez operatora telekomunikacyjnego, świadczącego Uczestnikowi usługi telekomunikacyjne.
 3. Korzystanie z Aplikacji jest możliwe pod warunkiem pobrania tej Aplikacji:
 1. ze sklepu Google Play – w przypadku urządzenia mobilnego z systemem Android, lub
 2. ze sklepu Apple App Store – w przypadku urządzenia mobilnego z systemem iOS,
 3. ze sklepu HUAWEI AppGallery – w przypadku urządzenia mobilnego z systemem HarmonyOS.
 4. Organizator dostarcza Aplikację, tj. umożliwia korzystanie z niej, niezwłocznie po jej pobraniu przez Uczestnika ze sklepu Google Play Store, Apple App Store lub HUAWEI App Gallery i zainstalowaniu na urządzeniu mobilnym Uczestnika.
 5. Umowa o korzystanie z Aplikacji zostaje zawarta na warunkach określonych w niniejszym Regulaminie, na czas nieoznaczony, z chwilą pobrania i zainstalowania Aplikacji na urządzeniu mobilnym Uczestnika.
 6. W przypadku, gdy Uczestnik pobrał i zainstalował Aplikację, a Organizator nie umożliwił korzystania z niej na zasadach opisanych w pkt 10.5. powyżej, Uczestnik powinien wezwać Organizatora do jej prawidłowego dostarczenia. W tym celu należy skontaktować się z Organizatorem pocztą elektroniczną na adres e-mail CWK wskazany w pkt 2.1.3. lub pisemnie, listem przesyłanym do CWK na adres siedziby Organizatora wskazany w pkt 1.1. Regulaminu. Aplikacja jest dostarczana Uczestnikowi niezwłocznie po otrzymaniu i weryfikacji żądania, o którym mowa w niniejszym punkcie, przez Organizatora. W sprawach szczególnie skomplikowanych, termin dostarczenia Aplikacji może ulec przedłużeniu, jednak nie dłużej niż do 14 (czternastu) dni. Organizator informuje Uczestnika o takim przedłużeniu terminu i wskazuje przyczynę przedłużenia, za pośrednictwem wiadomości e-mail lub pisemnie – w zależności od tego, którym kanałem informacji otrzymał wezwanie Uczestnika.
 7. Uczestnikowi, który wezwał Organizatora do dostarczenia Aplikacji zgodnie z pkt 10.7. powyżej, przysługuje prawo do odstąpienia od umowy o korzystanie z Aplikacji, jeżeli Organizator nie zrealizował żądania Uczestnika niezwłocznie

lub w dodatkowym terminie 14 dni. Do odstąpienia od umowy o korzystanie z Aplikacji odpowiednio stosuje się pkt 17.3. – 17.5. Regulaminu.

8. Uczestnikowi przysługuje także prawo do odstąpienia od umowy o korzystanie z Aplikacji bez wzywania Organizatora do jej prawidłowego dostarczenia, jeżeli:

1. Organizator oświadczył lub z okoliczności wynika, że nie dostarczy Uczestnikowi Aplikacji, lub
2. Organizator nie dostarczył Aplikacji niezwłocznie (tj. Uczestnik nie uzyskał do niej dostępu po pobraniu i instalacji na urządzeniu mobilnym), a natychmiastowa dostępność Aplikacji miała dla Uczestnika istotne znaczenie.

W pozostałym zakresie, odpowiednie zastosowanie znajdują pkt 17.3. – 17.5. Regulaminu.

9. Aplikacja jest przeznaczona na urządzenia mobilne z systemem operacyjnym Android w wersji nie niższej niż 8.0 i dostępem do Google Play Store lub z systemem operacyjnym iOS w wersji nie niższej niż 14 i dostępem do Apple App Store lub z systemem operacyjnym HarmonyOS w wersji nie niższej niż 2.0 i dostępem do HUAWEI AppGallery.

10. Aby Aplikacja działała poprawnie, urządzenie mobilne, na którym jest zainstalowana:

1. nie może mieć zainstalowanych modyfikacji systemu operacyjnego, w szczególności modyfikacji polegających na przełamaniu zabezpieczeń producenta urządzenia mobilnego lub producenta systemu operacyjnego (tzw. jailbreaking czy rooting);
2. musi umożliwiać nawiązanie połączenia z siecią Internet, przy czym połączenie z siecią Internet jest wymagane dla prawidłowego działania funkcjonalności wskazanych w pkt 10.1. powyżej za wyjątkiem funkcji wyświetlania ID; połączenia takiego wymaga ponadto logowanie do Aplikacji.

11. Korzystanie z niektórych funkcji Aplikacji może wymagać dostępu do określonych zasobów urządzenia mobilnego Uczestnika, takich jak zdjęcia/multimedia, identyfikator urządzenia mobilnego i informacje o połączeniu, geolokalizacja lub kontakty. Odmowa dostępu do takich zasobów może wpływać na ograniczenie dostępu do poszczególnych funkcjonalności Aplikacji lub ich poprawne działanie. Organizator informuje Uczestnika o wymaganym dostępie do określonych zasobów urządzenia mobilnego poprzez wyświetlenie odpowiedniego komunikatu w Aplikacji.

12. Organizator dostarcza okresowe aktualizacje Aplikacji i informuje Uczestników o ich dostępności przez okres obowiązywania umowy o korzystanie z Aplikacji. Organizator informuje o dostępnej aktualizacji Aplikacji i ewentualnych konsekwencjach jej niezainstalowania, za pośrednictwem Google Play Store, Apple App Store oraz HUAWEI App Gallery lub za pośrednictwem komunikatu wyświetlanego w Aplikacji.

13. Aby poprawnie zainstalować aktualizację Aplikacji na urządzeniu mobilnym, Uczestnik postępować zgodnie ze standardowym procesem instalacji aktualizacji aplikacji mobilnych na swoim urządzeniu mobilnym lub zgodnie z wytycznymi Organizatora zawierającymi informacje o aktualizacji Aplikacji.

14. Organizator informuje, że instalacja dostarczanych przez Organizatora aktualizacji Aplikacji może być konieczna dla jej prawidłowego działania i zapewnienia odpowiedniego poziomu bezpieczeństwa. Organizator informuje Uczestników o takich aktualizacjach za pośrednictwem opisu aktualizacji

dostępnego w Google Play Store, Apple App Store oraz Huawei App Gallery lub za pośrednictwem komunikatu wyświetlanego w Aplikacji.

15. Organizator rekomenduje instalowanie aktualizacji Aplikacji niezwłocznie po ich udostępnieniu za pomocą Google Play Store, Apple App Store oraz HUAWEI App Gallery. W każdym wypadku Uczestnik powinien zainstalować aktualizację Aplikacji od chwili powiadomienia o jej dostępności zgodnie z pkt 10.12. powyżej. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie Aplikacji wynikające wyłącznie z braku instalacji aktualizacji, w następujących wypadkach:
 1. Uczestnik, pomimo poinformowania o dostępnej aktualizacji Aplikacji i konsekwencjach jej niezainstalowania, nie zainstalował jej w terminie o którym mowa powyżej,
 2. Uczestnik nie postępował zgodnie z instrukcjami poprawnej instalacji aktualizacji Aplikacji o których mowa w pkt 10.13. powyżej i w konsekwencji nie zainstalował lub błędnie zainstalował tę aktualizację.
16. Uczestnik powinien instalować uaktualnienia systemu operacyjnego zgodnie z zaleceniami producenta posiadanego urządzenia mobilnego oraz producenta systemu operacyjnego. Brak aktualizacji systemu operacyjnego lub Aplikacji może prowadzić do obniżenia poziomu bezpieczeństwa korzystania z Aplikacji.
17. Organizator zapewnia dostępność wsparcia technicznego w sprawach związanych z korzystaniem z Aplikacji. W celu uzyskania wsparcia technicznego, należy skontaktować się z Organizatorem:
 1. poprzez formularz kontaktowy dostępny w Aplikacji,
 2. pocztą elektroniczną na adres e-mail CWK wskazany w pkt 2.1.3.
18. W przypadku braku dostępności Aplikacji lub niepoprawnego działania Aplikacji na urządzeniu mobilnym Uczestnika, Uczestnik zobowiązuje się do współpracy z Organizatorem w celu ustalenia, czy brak dostępności lub niepoprawne działanie Aplikacji wynikają z cech środowiska cyfrowego Uczestnika (np. właściwości urządzenia mobilnego, którym Uczestnik się posługuje lub połączenia sieciowego).
19. W ramach funkcjonalności Żappka Post:
 1. Uczestnik posiadać będzie dostęp do informacji dotyczących przesyłek kurierskich adresowanych do Uczestnika i doręczanych w Sklepach, w tym numeru przesyłki, daty nadania, miejsca nadania, statusu Przesyłki, miejsca doręczenia, Kodu odbioru, daty doręczenia, historii Przesyłek.
 2. Uczestnik, w przypadku dostarczenia Przesyłki do wybranego przez nadawcę Sklepu, otrzymuje za pomocą Aplikacji informację o gotowości do wydania przesyłki (komunikat o zmianie jej statusu na "Czeka na odbiór"). Uczestnik otrzymuje jednocześnie Kod odbioru przyporządkowany do tej przesyłki.
 3. Przy odbiorze przesyłki w Sklepie stanowiącym miejsce jej doręczenia Uczestnik zobowiązany jest okazać pracownikowi Sklepu wydającemu przesyłkę swój ID (kod kreskowy) w celu weryfikacji Uczestnika jako adresata lub osobę uprawnioną do odbioru Przesyłki. Okazanie ID jest warunkiem koniecznym do wydania Przesyłki. Pracownik Sklepu może każdorazowo domagać się dodatkowo okazania Kodu Odbioru w celu weryfikacji adresata Przesyłki.
 4. Uczestnik może wyłączyć w Aplikacji funkcję weryfikacji Uczestnika poprzez ID (kod kreskowy). W takim przypadku weryfikacja

przeprowadzana będzie poprzez okazanie pracownikowi Sklepu Kodu odbioru.

11. ZMIANY W APLIKACJI

1. Niezależnie od uprawnienia o którym mowa w pkt 18. poniżej, Organizator może z ważnej przyczyny wprowadzać zmiany w Aplikacji, które nie są niezbędne do zachowania jej zgodności z postanowieniami niniejszego Regulaminu. Ważną przyczyną zmiany w Aplikacji jest:
 1. zmiana, rozbudowa lub ulepszenie sposobu wyświetlania treści dostępnych w Aplikacji, w tym treści, o których mowa w pkt 10.1. powyżej,
 2. ulepszenie funkcjonalności Aplikacji w celu poprawy jakości świadczenia usług przez Organizatora,
 3. dostosowanie Aplikacji do zmian w środowisku technicznym Organizatora (tj. wykorzystywanego przez Organizatora sprzętu lub oprogramowania),
 4. zmiany wynikające z konieczności dostosowania Aplikacji do wymogów dostawców sklepów z aplikacjami (np. Google Play Store, Apple App Store Huawei App Gallery).

12. BEZPIECZEŃSTWO APLIKACJI

1. Dostęp do Aplikacji jest zabezpieczony hasłem dostępu nadawanym przez Uczestnika podczas rejestracji Konta. Hasło powinno spełniać wskazane w formularzu wymogi bezpieczeństwa, w szczególności w zakresie liczby i rodzaju znaków, z których się powinno składać. Nadane w trakcie rejestracji hasło dostępu powinno być przez Uczestnika chronione i nie powinno być udostępniane innym osobom.
2. W przypadku zapomnienia hasła możliwe jest skorzystanie z funkcji „odzyskaj hasło”, której wybranie powoduje przesłanie na adres e-mail przypisany do Konta Uczestnika wiadomości e-mail z instrukcją dotyczącą zmiany hasła.
3. Po dokonaniu rejestracji w Programie, każdorazowe logowanie do Konta Uczestnika następuje przy użyciu danych Uczestnika przypisanych do jego Superloginu, w tym za pomocą dostępnej w ramach Usługi Superloginu możliwości logowania się do Konta w Aplikacji przez jego konto Apple, Google lub Facebook. Zamknięcie Aplikacji, zakończenie transmisji danych, utrata połączenia bądź wyłączenie urządzenia nie powodują automatycznego wylogowania z Aplikacji. Wylogowania należy dokonywać używając właściwego przycisku w menu Aplikacji.
4. W przypadku zgubienia, kradzieży lub utraty z innych przyczyn urządzenia mobilnego z zainstalowaną Aplikacją, Uczestnik powinien niezwłocznie dokonać zgłoszenia tego faktu Organizatorowi za pośrednictwem Centrum Wsparcia Klienta.
5. Organizator zaleca, aby w przypadku zakończenia korzystania z danego urządzenia mobilnego lub komputera przez Uczestnika, przed przekazaniem urządzenia osobie trzeciej usunąć z niego Aplikację poprzez jej odinstalowanie.
6. Organizator informuje, że dokłada należytej staranności w celu zapewnienia wysokiego poziomu bezpieczeństwa teleinformatycznego Aplikacji oraz danych Uczestników. Jednakże Organizator wskazuje, że ze względu na specyfikę technologii informatycznych w przyszłości może zostać ujawniona podatność Aplikacji na określone zagrożenia. Z tego względu Organizator zaleca dokonywanie aktualizacji Aplikacji oraz wskazuje, że może od czasu

do czasu wydawać komunikaty zawierające zalecenia dotyczące zasad bezpieczeństwa związanych z korzystaniem z nich.

7. Uczestnik zobowiązany jest do zabezpieczenia swojego ID, telefonu oraz numeru telefonu, w szczególności zobowiązany jest do nieudostępniania ich osobom trzecim do używania.
8. Uczestnik jest świadomy ryzyka związanego z udostępnieniem informacji o których mowa w ustępie poprzednim osobom trzecim, w szczególności ryzyka utraty Przesyłki w wyniku jej odebrania przez osobę nieuprawnioną.
9. Uczestnik jako Użytkownik Superloginu zobowiązany jest do bieżącego uaktualniania numeru telefonu i natychmiastowej jego zmiany poprzez kontakt z CWK w przypadku zaprzestania korzystania z przypisanego do jego Superloginu i Konta numeru telefonu.
10. Uczestnik jest świadomy ryzyka związanego z nieuaktualnieniem numeru telefonu, w szczególności ryzyka utraty Przesyłki w wyniku odebrania przez osobę nieuprawnioną.

13. PRZECIWDZIAŁANIE NADUŻYCIOM

1. Organizator może usunąć lub zablokować Konto Uczestnika z ważnego powodu, jakim jest:
 1. uzasadnione podejrzenie naruszenia przez Uczestnika Regulaminu, mającego wpływ na niezasadne przyznanie Żappsów lub brak odliczenia Żappsów z Konta Uczestnika, w przypadku, gdy takie odliczenie powinno nastąpić zgodnie z Regulaminem lub niezasadne przyznanie innych korzyści w Programie,
 2. nieuprawnione odebranie Przesyłek osób trzecich,
 3. złożenie przez Uczestnika niezgodnego z prawdą oświadczenia co do spełniania warunków uczestnictwa w Programie (w szczególności Uczestnik nie ma ukończonego 16-go roku życia lub oświadczenie o prawie do dysponowania numerem telefonu jest niezgodne z prawdą),
 4. naruszenie przez Uczestnika zasad korzystania z Usługi Subskrypcji lub niezgodnego z prawem lub nieuczciwego korzystania z Usługi Subskrypcji,
 5. uzasadnione podejrzenie naruszenia przez Uczestnika zasad Gry Żabu mającego wpływ na niezasadne przyznanie punktów doświadczenia („Much”) w Grze Żabu, zaspokojenie potrzeb bohatera Gry Żabu, nabycie wirtualnych akcesoriów, gadżetów i ulepszeń („Assetów”) dla bohatera Gry Żabu lub na odliczenie Much lub Żappsów w przypadku, gdy takie odliczenie powinno nastąpić zgodnie z Załącznikiem nr 5, lub polegającego na niezasadnym uzyskaniu innych korzyści w Grze Żabu.
2. O blokadzie Konta i jej przyczynie Organizator zawiadamia Uczestnika za pomocą komunikatu w Aplikacji lub drogą e-mailową.
3. Blokada Konta następuje na czas niezbędny do wyjaśnienia sytuacji, nie dłuższy jednak niż 14 (czternaście) dni. W sprawach szczególnie skomplikowanych termin ten może ulec przedłużeniu, jednak nie dłużej niż do 21 (dwudziestu jeden) dni.
4. Podczas blokady Konta Uczestnik nie może zamawiać i realizować Kuponów (odbierać na ich podstawie nagród) ani w inny sposób wykorzystywać Żappsów, w tym dokonywać Przelewu Żappsów, jak również korzystać z Usługi Żabka Nano, Usługi Subskrypcji oraz Gry Żabu. W okresie blokady Uczestnikowi nie są naliczane Żapps na jego Konto.

5. W wyniku blokady aktywne Kupony zapisane na Koncie są anulowane za zwrotem Żappsów wykorzystanych przez Uczestnika na zamówienie tych Kuponów.
6. Po wyjaśnieniu sprawy Organizator – w zależności od ustaleń poczynionych w wyniku przeprowadzonego postępowania wyjaśniającego -może:
 1. odblokować Konto Uczestnika i w razie, gdy podejrzenie naruszenia Regulaminu okazało się niezasadne, w charakterze rekompensaty za zablokowanie Konta przyznać dodatkowe Żappsy Uczestnikowi;
 2. odblokować konto Uczestnika z informacją, że kolejne naruszenie Regulaminu może skutkować natychmiastowym wykluczeniem z Programu przez Organizatora (pkt 16.7.). Ponadto jeżeli postępowanie wyjaśniające wykaże, że w wyniku niezgodnych z Regulaminem działań Uczestnika doszło do naliczenia nienależnych Żappsów lub braku odliczenia Żappsów z Konta Uczestnika, w przypadku, gdy takie odliczenie powinno nastąpić zgodnie z Regulaminem lub nienależnego przyznania innych korzyści, Organizator odblokowując Konto odliczy takie nienależne Żappsy lub korzyści;
 3. wykluczyć Uczestnika z Programu (pkt 16.7.) informując go o przyczynie wykluczenia. Wykluczenie takie może nastąpić ze skutkiem natychmiastowym.
7. W przypadku jeśli podejrzenie naruszenia Regulaminu dotyczy wyłącznie korzystania przez Uczestnika z funkcjonalności Przelewu Żappsów, Organizator uprawniony jest do ograniczenia blokady Konta Uczestnika wyłącznie do blokady funkcjonalności przelewania Żappsów. Do blokady funkcjonalności przelewania Żappsów, odpowiednie zastosowanie znajdują postanowienia pkt 13.1 – 13.6 powyżej.
8. Na zasadach opisanych w pkt VII Załącznika nr 6 do Regulaminu, Organizator jest także uprawniony do blokady Superloginu Użytkownika będącego Uczestnikiem. W okresie blokady Superloginu, Uczestnik nie ma możliwości korzystania z funkcjonalności dostępnych w ramach Usługi Superloginu, a także z funkcjonalności dostępnych w ramach Konta Uczestnika, w tym wymienionych w pkt 13.4. powyżej. W wyniku blokady Superloginu, aktywne Kupony zapisane na Koncie Uczestnika są anulowane za zwrotem Żappsów wykorzystanych na zamówienie tych Kuponów.
9. Operator pocztowy jest uprawniony do usunięcia Konta Operatora pocztowego w przypadku nieuprawnionego odebrania przez Uczestnika Przesyłek osób trzecich lub złożenia przez Uczestnika niezgodnego z prawdą oświadczenia o spełnianiu warunków uczestnictwa w Programie, w szczególności oświadczenia o prawie do dysponowania numerem telefonu. Niezależnie od tego Operator pocztowy zachowuje względem Uczestnika wszelkie roszczenia powstałe w związku ze świadczeniem usług pocztowych dotyczących Przesyłek monitorowanych w Żappka Post (poprzez Konto Operatora pocztowego).

14. REKLAMACJE

1. Wszelkie reklamacje związane z Programem, w tym dotyczące nagród, Kuponów, Żappsów, funkcjonowania Aplikacji, Usługi Żabka Nano, Usługi Subskrypcji, Gry Żabu, Usługi Superloginu lub blokady Konta i Superloginu, mogą być zgłaszane do Organizatora za pośrednictwem Centrum Wsparcia Klienta – według wyboru osoby składającej reklamację:
 1. pocztą elektroniczną na adres e-mail Centrum Wsparcia Klienta wskazany w pkt 2.1.3.),
 2. poprzez formularz kontaktowy dostępny w Aplikacji;

3. pisemnie – listem przesłanym do Centrum Wsparcia Klienta (na adres siedziby Organizatora, wskazany w pkt 1.1).
2. Odpowiedź na reklamację jest udzielana niezwłocznie, w każdym wypadku najpóźniej w terminie do 14 (czternastu) dni od jej otrzymania, chyba że z bezwzględnie obowiązującego przepisu prawa wynika krótszy termin udzielenia odpowiedzi na reklamację.
3. Odpowiedź na reklamację jest udzielana na piśmie lub e-mailowo, w zależności od sposobu wniesienia reklamacji, przy czym w razie wniesienia reklamacji przez formularz kontaktowy dostępny w Aplikacji odpowiedź na reklamację jest udzielana e-mailowo.
4. Reklamacje są rozpatrywane na podstawie postanowień Regulaminu oraz przepisów prawa powszechnie obowiązującego w Polsce.
5. W przypadku reklamacji dotyczącej funkcjonowania Aplikacji, zawierającej żądanie doprowadzenia Aplikacji do zgodności z umową (tj. żądanie dostarczenia Aplikacji lub usunięcia nieprawidłowości uniemożliwiających lub ograniczających korzystanie z jej funkcjonalności, o których mowa w pkt 10.1 powyżej), Organizator może odmówić jej uwzględnienia, gdy:
 1. doprowadzenie do zgodności z umową nie jest możliwe po stronie Organizatora i Organizator poinformował o tej okoliczności w odpowiedzi na reklamację, lub
 2. doprowadzenie do zgodności z umową zgodnie z żądaniem Uczestnika wymaga nadmiernych kosztów dla Organizatora i Organizator poinformował o tej okoliczności w odpowiedzi na reklamację.
6. W przypadku uwzględnienia reklamacji Uczestnika dotyczącej Aplikacji o której mowa w pkt 14.5. powyżej, Organizator doprowadza Aplikację do zgodności z umową w terminie 14 dni od daty jej zgłoszenia do Organizatora. W sprawach szczególnie skomplikowanych termin ten może ulec przedłużeniu, jednak nie dłużej niż do 30 (trzydziestu) dni.
7. Reklamacje dotyczące wad towarów, odebranych w Sklepie jako nagrody w Programie, są rozpatrywane zgodnie z przepisami rozdziału 5a ustawy z dnia 30 maja 2014 roku o prawach konsumenta, dotyczących niezgodności towaru z umową, z uwzględnieniem poniższych postanowień:
 1. Jeżeli Uczestnik, domaga się wymiany wadliwej nagrody na nagrodę wolną od wad, powinien zgłosić takie żądanie do Organizatora za pośrednictwem Sklepu, w którym odebrał wadliwą nagrodę. Wymiana nagrody na wolną od wad następuje w Sklepie (personel Sklepu działa w tym zakresie w imieniu Organizatora) za zwrotem nagrody wadliwej.
 2. Żądania inne niż wymiana nagrody wadliwej na wolną od wad należy zgłaszać do Centrum Wsparcia Klienta. W celu sprawnego rozpatrzenia reklamacji Organizator zaleca załączenie przez Uczestnika do reklamacji dowodów potwierdzających wadę nagrody (np. zdjęcia), oraz dowodów otrzymania wadliwej nagrody w Sklepie (np. oryginał lub czytelną kopię wydruku z kasy), a w przypadku chęci odstąpienia od umowy dotyczącej wadliwej nagrody – również potwierdzenia zwrotu wadliwej nagrody do Organizatora za pośrednictwem Sklepu, w którym ta nagroda została odebrana (np. oryginał lub czytelną kopię potwierdzenia zwrotu wadliwej nagrody wystawionego przez Sklep).
 3. W przypadku Kuponu uprawniającego do otrzymania nagrody w postaci towaru lub usługi podmiotu trzeciego (innego niż Organizator lub Sklep), Organizator ponosi wobec Uczestnika odpowiedzialność za

honorowanie ważnego Kuponu przez taki podmiot trzeci. Jednocześnie wszelkie reklamacje dotyczące nagród od podmiotu trzeciego, jak również wymiany wadliwej nagrody na nagrodę wolną od wad, powinny być zgłaszane do Organizatora za pośrednictwem Centrum Wsparcia Klienta. Odpowiedzialność wobec Uczestnika za jakość towarów lub usług nabywanych z wykorzystaniem Kuponu realizowanego u podmiotu trzeciego ponosi ten podmiot trzeci. W przypadku, gdy podmiot trzeci wbrew swojemu obowiązkowi odmówił realizacji ważnego Kuponu, Uczestnik może złożyć reklamację do Organizatora poprzez Centrum Wsparcia Klienta.

8. Reklamacje związane z wykluczeniem z Programu Uczestnika (o którym mowa w pkt 16.7.), Uczestnik może składać w nieprzekraczalnym terminie 30 (trzydziestu) dni od dnia otrzymania powiadomienia o wykluczeniu z Programu. Na czas rozpatrywania reklamacji Konto Uczestnika zostanie zablokowane (w tym zakresie zastosowanie będą miały przepisy pkt 13 Regulaminu). W przypadku, gdy reklamacja nie zostanie uwzględniona przez Organizatora, Uczestnik traci niewykorzystane Żappsy zgromadzone na jego Koncie, jak również traci niewykorzystane Kuponu, co skutkuje brakiem możliwości odbioru na ich podstawie nagród.
9. Informacje o ścieżce reklamacji związanych z korzystaniem z Żappka Post, a dotyczące nienależytego wykonania umowy o świadczenie usług pocztowych Uczestnik może uzyskać kontaktując się z Operatorem pocztowym za pomocą maila: bok@pointpack.pl lub pod numerem telefonu: 22 1 855 856.
10. Reklamacje dotyczące wad towarów nabytych w Żabka Nano, powinny być kierowane do Partnera Żabka Nano na zasadach opisanych w pkt. 9.6. w Załączniku nr 3.

15. ROZWIĄZYWANIE SPORÓW

1. Zgodnie z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) Nr 524/2013 z dnia 21 maja 2013 r. w sprawie internetowego systemu rozstrzygania sporów konsumenckich oraz zmiany rozporządzenia (WE) nr 2006/2004 i dyrektywy 2009/22/WE (rozporządzenie w sprawie ODR w sporach konsumenckich), Organizator informuje, że pod adresem: <https://ec.europa.eu/consumers/odr> jest dostępna internetowa platforma ODR, służąca do pozasądowego rozstrzygania sporów pomiędzy konsumentami mieszkającymi w Unii Europejskiej a przedsiębiorcami mającymi siedzibę w Unii Europejskiej, chcącymi korzystać z pozasądowych metod rozstrzygania sporów dotyczących zobowiązań umownych wynikających z internetowych umów sprzedaży lub umów o świadczenie usług.
2. Organizator informuje, że o ile taki obowiązek nie wynika z bezwzględnie obowiązujących przepisów prawa, Organizator nie korzysta z pozasądowych sposobów dochodzenia roszczeń (pozasądowego rozwiązywania sporów). Ponadto Organizator nie zobowiązuje się do korzystania z platformy ODR, o której mowa w pkt 15.1. powyżej.
3. W przypadku sporu z Organizatorem Uczestnik może zwrócić się o pomoc i poradę do miejskiego lub powiatowego rzecznika konsumentów lub do organizacji konsumenckich, takich jak Federacja Konsumentów, Stowarzyszenie Konsumentów Polskich oraz Europejskie Centrum Konsumenckie. Więcej informacji można znaleźć na stronach internetowych tych podmiotów.

16. ZAKOŃCZENIE UCZESTNICTWA W PROGRAMIE

1. Uczestnik może zrezygnować z udziału w Programie (wypowiedzieć umowę o uczestnictwo w Programie) w każdym czasie, bez konieczności podania przyczyny. W tym celu Uczestnik może dokonać usunięcia swojego Konta w Aplikacji lub skontaktować się z Organizatorem poprzez Centrum Klienta (e-mailowo lub za pomocą formularza kontaktowego).. Usunięcie Konta z poziomu Aplikacji nie skutkuje jednak wypowiedzeniem umowy o korzystanie z Usługi Superloginu, o której mowa w Załączniku nr 6 do Regulaminu i usunięciem Superloginu przez Organizatora. Organizator zastrzega sobie prawo weryfikacji tożsamości osoby zgłaszającej rezygnację z udziału w Programie.
2. Rezygnacja z udziału w Programie uniemożliwia korzystanie z funkcjonalności Usługi Żabka Nano i Gry Żabu. Pomimo rezygnacji, Uczestnik nadal może korzystać z Usługi Superloginu za pośrednictwem innych dostępnych Aplikacji Superloginu lub Serwisów Superloginu (pod warunkiem zarejestrowania się w tych aplikacjach lub serwisów), CZS, a także dokonywać zakupów w Sklepie w sposób tradycyjny, a w Żabka Nano – posługując się kartą płatniczą której jest posiadaczem i korzystając z odrębnej usługi Organizatora, której zasady dostępne są [tutaj](#).
3. Organizator może wykluczyć Uczestnika z udziału w Programie z zachowaniem okresu wypowiedzenia (wypowiedzenie umowy o uczestnictwo w Programie) z ważnej przyczyny. Za ważną przyczynę uznaje się:
 1. sytuację, w której Uczestnik nie dokonał żadnej aktywności w ramach Programu (w szczególności jego ID nie jest skanowane) przez okres przekraczający 1 (jeden) rok (tzw. „martwe Konto”);
 2. sytuację, w której Uczestnik, który dokonał rejestracji w Programie nie potwierdził (nie zweryfikował) podanego podczas rejestracji adresu e-mail w terminie 2 (dwóch) dni od daty otrzymania od Organizatora wiadomości z linkiem weryfikacyjnym, wysłanej na ten adres e-mail Uczestnika,
 3. istotne naruszenie przez Uczestnika postanowień Regulaminu w sposób, który nie uzasadnia jednak wykluczenia z Programu ze skutkiem natychmiastowym na podstawie pkt 16.7. poniżej.
4. W przypadku, o którym mowa w pkt 16.1. i 16.3. powyżej, Uczestnik może wykorzystać zgromadzone ważne Żappsy (wymienić je na Kupony) oraz realizować aktywne Kupony, a także korzystać z dostępnych w Aplikacji funkcjonalności obejmujących w szczególności Usługę Żabka Nano, Usługę Subskrypcji i Grę Żabu, jeszcze przez 30 (trzydzieści) dni (termin wypowiedzenia) liczone od:
 1. daty dotarcia do Organizatora oświadczenia o rezygnacji z uczestnictwa w Programie zgodnie z pkt 16.1. powyżej; lub
 2. daty powiadomienia Uczestnika o wykluczeniu z Programu na podstawie pkt 16.3. powyżej.
5. Po upływie terminu wskazanego w ustępie poprzedzającym, niewykorzystane Żappsy i Kupony tracą ważność i nie mogą zostać użyte (przepadają), Uczestnik traci możliwość korzystania z dostępnych w Aplikacji i Programie funkcjonalności (w szczególności dostępnych w Aplikacji Usługi Żabka Nano, Usługi Subskrypcji), traci dotychczasowe postępy w Grze Żabu, a Konto Uczestnika zostaje usunięte. W każdym wypadku zastosowanie 16.3. nie może prowadzić do przekroczenia ostatecznego terminu na wykorzystanie Żappsov i Kuponów, o którym mowa w pkt 6 oraz w pkt 9.18 Regulaminu.
6. Jeżeli Uczestnik, który rezygnuje z udziału w Programie bądź zostaje wykluczony z Programu na podstawie pkt. 16.3. powyżej, zażąda, aby jego

Konto zostało usunięte natychmiast (bez zachowania terminu wypowiedzenia, o którym mowa w pkt 16.4. powyżej), Organizator usuwa Konto tego Uczestnika, co powoduje utratę niewykorzystanych Żappsów i brak możliwości ich wymiany na Kupony, jak również utratę niewykorzystanych Kuponów i brak możliwości odbioru na ich podstawie nagród.

7. Organizator może ze skutkiem natychmiastowym wykluczyć z Programu Uczestnika (wypowiedzenie ze skutkiem natychmiastowym umowy o uczestnictwo w Programie), który:
 1. w sposób powtarzający się (pomimo wcześniejszego upomnienia przez Organizatora) lub rażąco istotnie narusza Regulamin, co w szczególności dotyczy wpływania przez Uczestnika w nieuczciwy sposób na przebieg Programu lub ingerowania przez Uczestnika w bezprawny sposób w mechanizm Programu w celu uzyskania nienależnych Żappsów lub korzyści lub naruszenia przez Uczestnika zasad korzystania z Usługi Subskrypcji lub niezgodnego z prawem lub nieuczciwego korzystania z Usługi Subskrypcji;
 2. złożył niezgodne z prawdą oświadczenie o spełnianiu przez niego warunków uczestnictwa w Programie lub rejestracji Superloginu, a w szczególności nie ma ukończonego 16-go roku życia,
 3. w sposób powtarzający się, pomimo wcześniejszego upomnienia i blokady Superloginu, o której mowa w pkt VIII. Załącznika nr 6 do Regulaminu lub w sposób rażąco narusza postanowienia Załącznika nr 6, co w szczególności dotyczy wpływania przez Uczestnika będącego Użytkownikiem Superloginu w nieuczciwy sposób na funkcjonowanie Superloginu lub ingerowania w bezprawny sposób w mechanizm Superloginu, w tym mechanizm Aplikacji, w celu uzyskania nienależnych korzyści.
8. O wykluczeniu z Programu na podstawie pkt 16.7. Uczestnik zostaje powiadomiony przez Organizatora na adres e-mail, ze wskazaniem przyczyny wykluczenia. W takim wypadku Uczestnik traci niewykorzystane Żappszy naliczone na jego Konto, jak również traci niewykorzystane Kupony, co skutkuje brakiem możliwości odbioru na ich podstawie nagród.
9. Uczestnik w każdym czasie jest uprawniony do zakończenia korzystania z Aplikacji poprzez jej odinstalowanie z urządzenia mobilnego. Odinstalowanie Aplikacji nie powoduje rozwiązania umowy o uczestnictwo w Programie. W tym celu Uczestnik powinien skontaktować się z Organizatorem zgodnie z treścią pkt 16.1. powyżej lub samodzielnie usunąć swoje Konto z poziomu Aplikacji.
10. Rezygnacja z Usługi Żabka Nano dostępnej w Aplikacji przez Uczestnika oznacza rezygnację z udziału w Programie na zasadach opisanych w niniejszym punkcie. Uczestnik nie ma możliwości zrezygnowania z Usługi Żabka Nano dostępnej w Aplikacji bez jednoczesnej rezygnacji z udziału w Programie.
11. Rezygnacja przez Uczestnika w Programie oraz usunięcie Konta w Aplikacji powoduje automatycznie usunięcie jego Konta u Operatora pocztowego.
12. Rezygnacja z Usługi Superloginu przez Uczestnika oraz usunięcie Superloginu oznacza rezygnację z udziału w Programie na zasadach opisanych w niniejszym punkcie oraz w pkt X.1. Załącznika nr 6 do Regulaminu. Uczestnik nie ma możliwości zrezygnowania z Usługi Superloginu, bez jednoczesnej rezygnacji z udziału w Programie.
13. Wypowiedzenie Uczestnikowi umowy o świadczenie Usługi Superloginu przez Organizatora, z zachowaniem okresu wypowiedzenia (zgodnie z pkt X.2. –

X.5. Załącznika nr 6 do Regulaminu), skutkuje jednoczesnym wypowiedzeniem Uczestnikowi umowy o uczestnictwo w Programie z zachowaniem okresu wypowiedzenia, na warunkach opisanych w pkt 16.3 powyżej. Oznacza to, że po upływie 30-dniowego okresu wypowiedzenia zarówno Superlogin, jak i Konto Uczestnika zostaną usunięte, a Uczestnik nie będzie miał możliwości korzystania z funkcjonalności Aplikacji dostępnych dla uczestników Programu.

14. Wypowiedzenie Uczestnikowi umowy o świadczenie Usługi Superloginu przez Organizatora ze skutkiem natychmiastowym (na zasadach opisanych w pkt X.6. – X.7. Załącznika nr 6 do Regulaminu), oznacza jednoczesne wypowiedzenie temu Uczestnikowi umowy o uczestnictwo w Programie ze skutkiem natychmiastowym, na zasadach opisanych w pkt 16.7. powyżej. W takim wypadku, Uczestnik traci dostęp do Superloginu oraz Konta i nie ma możliwości korzystania z funkcjonalności Aplikacji dostępnych dla uczestników Programu, w tym nie może wykorzystać zgromadzonych dotychczas Żappsów i wymienić Kuponów na nagrody.

17. ODSZTAPIENIE OD UMOWY

1. Niezależnie od uprawnienia do wypowiedzenia zgodnie z pkt 16.1. Regulaminu, Uczestnik będący Konsumentem lub Konsumentem-Przedsiębiorcą ma prawo odstąpienia od umowy o uczestnictwo w Programie bez podania jakiegokolwiek przyczyny. Termin do odstąpienia wygasa po upływie 14 (czternastu) dni od dnia zawarcia umowy (rejestracji w Programie).
2. Niezależnie od uprawnienia do zwrotu Kuponu za pomocą udostępnionej w Aplikacji funkcji zgodnie z pkt 7.11. Regulaminu, Uczestnik będący Konsumentem lub Konsumentem-Przedsiębiorcą ma prawo odstąpienia od umowy w zakresie zamówienia Kuponu bez podania jakiegokolwiek przyczyny. Termin do odstąpienia wygasa po upływie 14 (czternastu) dni od dnia zapisania Kuponu na Koncie Uczestnika.
3. Uczestnikowi przysługuje także prawo do odstąpienia od umowy o korzystanie z Aplikacji, w następujących wypadkach:
 1. Organizator poinformował Uczestnika, że doprowadzenie Aplikacji do zgodności z umową jest niemożliwe albo wymaga nadmiernych kosztów po stronie Organizatora, zgodnie z pkt. 10.6. powyżej,
 2. Organizator uwzględnił reklamację Uczestnika, ale nie doprowadził Aplikacji do zgodności z umową w terminie 14 dni albo 30 dni (w przypadku przedłużenia terminu zgodnie z pkt 10.7. powyżej) od daty zgłoszenia reklamacji przez Uczestnika,
 3. Organizator próbował doprowadzić Aplikację do zgodności z umową i mimo to w dalszym ciągu nie dostarczył Aplikacji lub nie usunął nieprawidłowości uniemożliwiających lub ograniczających korzystanie z funkcjonalności Aplikacji, o których mowa w pkt 10.1. powyżej (tj. Aplikacja nadal pozostaje niezgodna z umową),
 4. brak zgodności z umową jest na tyle istotny, że uzasadnia odstąpienie od umowy o korzystanie z Aplikacji bez uprzedniego kierowania do Organizatora reklamacji na zasadach opisanych w pkt 14.1. – 14.5. powyżej (reklamacja dotycząca dostarczenia Aplikacji lub usunięcia nieprawidłowości uniemożliwiających lub ograniczających korzystanie z jej funkcjonalności),
 5. Organizator poinformował Uczestnika, że nie doprowadzi do zgodności z umową w terminach, o których mowa w pkt 10.7, 10.8.2. lub bez nadmiernych niedogodności dla Uczestnika.

4. Aby skorzystać z prawa odstąpienia, Uczestnik będący Konsumentem lub Konsumentem-Przedsiębiorcą powinien poinformować Organizatora o swojej decyzji w drodze jednoznacznego oświadczenia (np. przesłanego listownie lub drogą elektroniczną do Centrum Wsparcia Klienta). W razie odstąpienia od umowy, umowę uznaje się za niezawartą. W przypadku złożenia oświadczenia o odstąpieniu drogą elektroniczną (np. e-mailowo), Organizator niezwłocznie potwierdzi na trwałym nośniku otrzymanie takiego oświadczenia. Uczestnik będący Konsumentem lub Konsumentem-Przedsiębiorcą może skorzystać ze wzoru formularza odstąpienia od umowy, stanowiącego Załącznik nr 1 do Regulaminu, jednak nie jest to obowiązkowe. Do zachowania terminu do odstąpienia od umowy wystarczy wysłanie oświadczenia przed upływem terminu wskazanego odpowiednio w pkt 17.1. lub 17.2. powyżej. W przypadkach, o których mowa w pkt 17.3. powyżej – wystarczające jest wysłanie do Organizatora oświadczenia o odstąpieniu od umowy.
5. W przypadku odstąpienia od umowy, uważa się ją za niezawartą. W szczególności, w odniesieniu do odstąpienia od umowy dotyczącej zamówienia Kuponu Organizator niezwłocznie, w każdym wypadku nie później niż w terminie 14 (czternastu) dni od otrzymania oświadczenia Uczestnika o odstąpieniu od takiej umowy, zwróci Uczestnikowi będący Konsumentem lub Konsumentem-Przedsiębiorcą wszelkie wykorzystane na ten Kupon Żappsy, w zamian za zwrot (anulowanie) Kuponu.
6. Prawo do odstąpienia od umowy zawartej na odległość nie przysługuje Uczestnikowi będącemu Konsumentem lub Konsumentem-Przedsiębiorcą w przypadkach wskazanych w art. 38 ustawy z dnia 30 maja 2014 r. o prawach konsumenta, w szczególności zaś w odniesieniu do umów o świadczenie usług, jeżeli Organizator wykonał w pełni usługę za wyraźną zgodą Uczestnika będącego Konsumentem lub Konsumentem-Przedsiębiorcą, który został poinformowany przed rozpoczęciem świadczenia, że po spełnieniu świadczenia przez Organizatora utraci prawo odstąpienia od umowy.
7. Kupon jest wykorzystywany na żądanie Uczestnika będącego Konsumentem lub Konsumentem-Przedsiębiorcą. Skorzystanie przez Uczestnika będącego Konsumentem lub Konsumentem-Przedsiębiorcą z Kuponu w terminie, w którym Uczestnikowi przysługuje prawo do odstąpienia od zawartej na odległość umowy dotyczącej zamówienia Kuponu, oznacza wyraźne oświadczenie Uczestnika będącego Konsumentem lub Konsumentem-Przedsiębiorcą o żądaniu wykonania przez Organizatora w pełni usługi dotyczącej tego Kuponu, skutkującym utratą prawa odstąpienia od umowy dotyczącej tego Kuponu, a w konsekwencji, w związku ze zrealizowaniem Kuponu w całości, skutkuje brakiem możliwości jego zwrotu (anulowania) i odstąpienia od umowy dotyczącej tego Kuponu, na co Uczestnik wyraża zgodę.
8. Odstąpienie od umowy o korzystanie z Aplikacji jest równoznaczne z oświadczeniem Uczestnika o rezygnacji z uczestnictwa w Programie w trybie natychmiastowym, o którym mowa w pkt 16.6. powyżej. W takim wypadku, Organizator usuwa Konto Uczestnika, który skierował do Organizatora oświadczenie o odstąpieniu od umowy, co powoduje utratę niewykorzystanych Żappsów i brak możliwości ich wymiany na Kupony, jak również utratę niewykorzystanych Kuponów i brak możliwości odbioru na ich podstawie nagród.
9. Odstąpienie od umowy o świadczenie Usługi Superlogina jest równoznaczne z oświadczeniem Uczestnika o rezygnacji z uczestnictwa w Programie w trybie natychmiastowym, o którym mowa w pkt 16.6. powyżej. W takim

wypadku, Organizator usuwa Superlogin i Konto Uczestnika, który skierował do Organizatora oświadczenie o odstąpieniu od umowy o świadczenie Usługi Superloginu, co powoduje utratę niewykorzystanych Żappsów i brak możliwości ich wymiany na Kupony, jak również utratę niewykorzystanych Kuponów i brak możliwości odbioru na ich podstawie nagród. Zasady odstąpienia przez Uczestnika będącego Użytkownikiem Superloginu od umowy o świadczenie Usługi Superloginu, określa pkt XI. Załącznika nr 6 do Regulaminu.

18. ZMIANA REGULAMINU

1. Z ważnej przyczyny Organizator może wprowadzić zmiany do Regulaminu. Ważną przyczyną zmiany Regulaminu jest:
 1. zmiana powszechnie obowiązujących przepisów prawa lub ich wykładni stosowanej przez uprawnione organy, mająca bezpośredni wpływ na treść Regulaminu i skutkująca koniecznością jego dostosowania do takiej zmiany przepisów lub ich wykładni;
 2. wydanie orzeczenia, decyzji lub innego podobnego aktu przez sąd lub uprawniony organ władzy publicznej, mającego bezpośredni wpływ na treść Regulaminu i skutkującego koniecznością jego zmiany w celu dostosowania do takiego orzeczenia, decyzji lub innego podobnego aktu;
 3. wprowadzenie dodatkowych możliwości uzyskiwania Żappsów;
 4. zapobieganie naruszeniom Regulaminu lub przeciwdziałanie nadużyciom;
 5. usunięcie niejasności lub wątpliwości interpretacyjnych dotyczących treści Regulaminu;
 6. zmiana w zakresie procesu przystępowania Uczestników do Programu;
 7. rozbudowa lub zmiana funkcjonalności Aplikacji, jak również aktualizacja Aplikacji skutkująca koniecznością dostosowania Regulaminu do takiej aktualizacji;
 8. rozszerzenie Programu na nowe platformy komunikacji;
 9. zmiany w zakresie nazw, adresów lub danych firmowych wskazanych w treści Regulaminu;
 10. konieczność dostosowania wymogów technicznych wskazanych w Regulaminie do aktualnych standardów.
2. O zmianie Regulaminu Organizator powiadomi Uczestników poprzez komunikat w Aplikacji oraz poprzez wiadomość e-mail, udostępniając zmieniony Regulamin oraz podając termin wejścia zmiany Regulaminu w życie, przy czym termin ten będzie wynosić co najmniej 14 (czternaście) dni od daty przesłania powiadomienia o zmianie Regulaminu, z zastrzeżeniem pkt 18.4. poniżej.
3. Jeżeli obowiązujący przepis prawa, orzeczenie lub inny podobny akt uprawnionego organu władzy publicznej będzie wymagał od Organizatora wprowadzenia zmiany Regulaminu w krótszym terminie, niż wskazany w pkt 18.2. powyżej, powiadomienie o zmianie Regulaminu będzie wskazywać taki krótszy termin, wraz ze wskazaniem przyczyny.
4. Zmieniony Regulamin stosuje się do Uczestnika, który nie zrezygnuje z udziału w Programie przed datą wejścia zmiany Regulaminu w życie. Rezygnacja z udziału w Programie następuje na zasadach określonych w pkt 16.1. Regulaminu.

19. ZAKOŃCZENIE PROGRAMU

1. Organizator może zakończyć Program w każdym czasie, z ważnej przyczyny, jaką jest:
 1. zmiana powszechnie obowiązujących przepisów prawa mająca bezpośredni wpływ na Program i skutkująca koniecznością jego zakończenia;
 2. ekonomiczna nieopłacalność Programu;
 3. wydanie orzeczenia lub decyzji przez sąd lub uprawniony organ władzy publicznej dotyczącej Programu i skutkującej koniecznością jego zakończenia;
 4. wprowadzenie w miejsce Programu innych form działalności promocyjno- marketingowej dotyczącej Organizatora lub Sklepów.
2. O zakończeniu Programu Organizator powiadomi Uczestników poprzez komunikat w Aplikacji oraz wiadomość e-mail, wraz ze wskazaniem daty zakończenia Programu, przy czym termin ten nie może wypadać wcześniej niż 30 (trzydzieści) dni od daty przesłania powiadomienia o zakończeniu Programu.
3. Organizator nie będzie naliczał Uczestnikom Żappsów za zakupy lub inne aktywności dokonane począwszy od daty zakończenia Programu. Organizator zapewnia jednak Uczestnikom możliwość wykorzystania ważnych Żappsów, zgromadzonych na ich Kontach, jeszcze przez co najmniej 1 (jeden) miesiąc od daty zakończenia Programu. W tym samym okresie Uczestnicy będą mogli również realizować zamówione Kupony (zgodnie z terminem ich ważności). Wykorzystanie Żappsów i realizacja Kuponów następuje zgodnie z postanowieniami Regulaminu.
4. Po upływie terminu, o którym mowa w pkt 19.3. powyżej, Program zostaje zamknięty, zaś Konta Uczestników usunięte. Z chwilą usunięcia Kont niewykorzystane Żappsy i Kupony przypisane do tych Kont przepadają. Usunięcie Konta Uczestnika nie skutkuje usunięciem Superloginu.

20. KOMUNIKACJA Z UCZESTNIKAMI

1. W ramach Programu Organizator wysyła do Uczestników komunikaty bezpośrednio związane z przebiegiem Programu. Komunikaty są przesyłane za pomocą systemowych powiadomień push (jeżeli Uczestnik zezwolił na ich otrzymywanie na swoim urządzeniu mobilnym), SMS lub wiadomości e-mail.
2. Komunikaty, o których mowa w ustępie poprzedzającym, mogą dotyczyć w szczególności:
 1. powiadomienia o braku aktywności Uczestnika w ramach Programu wraz ze zwróceniem uwagi na możliwość wygaśnięcia Żappsów zgodnie z postanowieniami Regulaminu;
 2. powiadomienia o konieczności potwierdzenia przez Uczestnika adresu e-mail podanego podczas rejestracji w Programie wraz z informacją, w jaki sposób Uczestnik może potwierdzić ten adres e-mail;
 3. powiadomienia o zbliżającym się terminie wygaśnięcia Kuponu;
 4. powiadomienia o płatnościach i aktywności Uczestnika w Żappka Pay;
 5. powiadomienia o zakupie Towarów w Żabka Nano, w tym o statusie zakupów (np. łącznej sumie należności, statusie płatności za zakupy) w Żabka Nano w ramach Usługi Żabka Nano;
 6. powiadomienia o konieczności autoryzacji Uczestnika w Aplikacji w związku z jego rejestracją na Serwerze Żabka,
 7. powiadomienia o zmianie Regulaminu lub zakończeniu Programu.

3. Jeżeli Uczestnik korzystający z Aplikacji zezwolił na otrzymywanie powiadomień push o zgromadzonych w ramach Konta Żappsach na swoim urządzeniu mobilnym, będzie on dodatkowo otrzymywał powiadomienia push, zawierające informacje o Żappsach zdobytych przez Uczestnika w Programie.
4. Jeżeli Uczestnik korzystający z Aplikacji dopuścił otrzymywanie marketingowych powiadomień push na swoim urządzeniu mobilnym, będzie on dodatkowo otrzymywał powiadomienia push o nowych ofertach, usługach, konkursach oraz promocjach dostępnych w Aplikacji.
5. Jeżeli Uczestnik korzystający z Aplikacji zezwolił na otrzymywanie powiadomień push o Grze Żabu na swoim urządzeniu mobilnym, będzie on dodatkowo otrzymywał powiadomienia push zawierające informacje o statusie Gry Żabu, w tym o zdobytych punktach i nagrodach w Grze Żabu.
6. Organizator przekazuje poprzez Aplikację także komunikaty wysyłane przez Operatora pocztowego.
7. Jeżeli Uczestnik będący Użytkownikiem Superloginu zezwolił w dowolnej dostępnej Aplikacji Superloginu na otrzymywanie technicznych lub marketingowych powiadomień push o Superloginie na swoim urządzeniu mobilnym, będzie otrzymywał dodatkowo powiadomienia push dostępne w ramach Usługi Superloginu, na zasadach opisanych w pkt XIV.3. – 4. Załącznika nr 6 do Regulaminu.

21. DANE OSOBOWE I PRYWATNOŚĆ

1. Szczegółowe informacje o przetwarzaniu danych osobowych, w tym o prawach przysługujących osobom, których dane dotyczą, dostępne są w [Polityce prywatności Programu](#) oraz od 01 sierpnia 2024 roku - w Polityce Prywatności Superloginu.
2. Organizator przekazuje ID Uczestnika w Programie i jego numer telefonu Operatorowi pocztowemu.

22. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Językiem umowy o uczestnictwo w Programie, zawieranej przez Organizatora z Uczestnikiem, jest język polski.
2. W ramach udziału w Programie i korzystania z Aplikacji zabronione jest dostarczanie przez Uczestników treści bezprawnych, naruszających prawo lub dobre obyczaje.
3. Szczegółowe informacje o Programie i warunkach uczestnictwa w nim są dostępne:
 1. w serwisie internetowym: <https://zappka.app/regulamin-zappka>;
 2. w Centrum Wsparcia Klienta;
 3. w biurze siedziby Organizatora.
4. Regulamin jest dostępny w wersji elektronicznej (w tym również do pobrania w formacie PDF) pod adresem: https://zappka.app/wp-content/uploads/2024/03/240405_regulamin_Zappka.pdf.
5. Regulamin podlega przepisom prawa powszechnie obowiązującego w Polsce.
6. Warunki świadczenia usług pocztowych przez Operatora pocztowego określa Regulamin Usług Operatora pocztowego. Regulamin dostępny jest w wersji elektronicznej pod adresem: http://www.documents.pointpack.pl/pointpack_regulamin.pdf.

ZAŁĄCZNIKI:

[Załącznik nr 1A – Wzór formularza odstąpienia od umowy dla Konsumenta](#)

[Załącznik nr 1B – Wzór formularza odstąpienia od umowy dla Konsumenta-Przedsiębiorcy](#)

[Załącznik nr 3 – Zasady korzystania z Usługi Żabki Nano przy użyciu aplikacji żappka](#)

[Załącznik nr 4 – Zasady korzystania z subskrypcji](#)

[Załącznik nr 5 – Zasady korzystania z Modułu Żabu](#)

[Załącznik nr 6 – Zasady korzystania z Usługi Superloginu](#)