

Załącznik nr 4

Zasady korzystania z Modułu Żabu

1. DEFINICJE

1.1. Pojęcia pisane w niniejszych Zasadach wielką literą mają znaczenie nadane im w Regulaminie.

1.2. Pozostałe pojęcia pisane w Zasadach wielką literą mają następujące znaczenie:

- 1.2.1. **Assety** – dostępne w Grze Żabu wirtualne akcesoria, gadżety i ulepszenia, w tym ulepszenia Potrzeb, dedykowane dla Żabu, które Uczestnik może od Organizatora otrzymać lub zdobyć, w tym poprzez wymianę zgromadzonych na swoim Koncie Żappsów, które Uczestnik może wykorzystać w Grze Żabu.
- 1.2.2. **Gra Żabu** – opracowana i dostarczana przez Organizatora usługa w postaci gry mobilnej, dostępna tylko dla Uczestników w Aplikacji, na warunkach opisanych w niniejszych Zasadach.
- 1.2.3. **Moduł Żabu** – funkcjonalność Konta dostępna po dokonaniu aktywacji Gry Żabu w Aplikacji przez Uczestnika, umożliwiająca korzystanie z niej.
- 1.2.4. **Muchy** – punkty doświadczenia przyznawane przez Organizatora na rzecz Uczestnika wykonującego określone aktywności w Grze Żabu, a także za zakupy w Sklepach i Automatach sprzedających, zgodnie z warunkami opisanymi w niniejszych Zasadach.
- 1.2.5. **Potrzeby** – potrzeby życiowe Żabu, komunikowane Uczestnikowi w Grze Żabu, które Uczestnik powinien zaspokajać za pomocą funkcjonalności Gry Żabu i których aktualny stan jest wyświetlany w Module Żabu.
- 1.2.6. **Zasady** – niniejszy dokument będący załącznikiem do Regulaminu, opisujący zasady korzystania przez Uczestników z Gry Żabu w Aplikacji.
- 1.2.7. **Żabu** – wirtualna postać, która jest bohaterem Gry Żabu i którą Uczestnik może rozwijać, zaspokajać jej Potrzeby i personalizować za pomocą funkcjonalności dostępnych w Module Żabu.

2. POSTANOWIENIA OGÓLNE DOTYCZĄCE GRY ŻABU

- 2.1. Gra Żabu jest usługą świadczoną przez Organizatora na rzecz Uczestników nieodpłatnie i tylko za pośrednictwem Aplikacji.
- 2.2. Gra Żabu dostępna jest w Aplikacji po wybraniu przez Uczestnika zakładki „Żabu” lub odpowiedniego przycisku przekierowującego do tej zakładki, dostępnego na ekranie urządzenia mobilnego Uczestnika.
- 2.3. Gra Żabu jest dostępna wyłącznie dla Uczestników korzystających z Aplikacji, którzy aktywowali Moduł Żabu na zasadach opisanych w pkt 3. poniżej.
- 2.4. Funkcjonalności udostępniane przez Organizatora w ramach Gry Żabu obejmują:
 - 2.4.1. możliwość stworzenia i personalizowania Żabu,
 - 2.4.2. możliwość umieszczenia Żabu w wirtualnych przestrzeniach dostępnych w Module Żabu i przemieszczania Żabu pomiędzy tymi przestrzeniami,
 - 2.4.3. możliwość zdobywania kolejnych poziomów gry poprzez aktywności Uczestnika, polegające w szczególności na zaspokajaniu Potrzeb,
 - 2.4.4. możliwość przyznawania nagród, w tym np. Żappsów i Assetów za zdobyte przez Uczestnika poziomy, jak również za inne aktywności w grze,
 - 2.4.5. możliwość rywalizowania z innymi Uczestnikami o nagrody od Organizatora poprzez osiągnięcie jak najwyższych wyników w rozgrywkach Żabu dostępnych w akcji

„Rozrywka” w Grze Żabu,

- 2.4.6. przyznawanie Uczestnikom Much za zakupy towarów z asortymentu Sklepów i Automatów sprzedających oraz za zaspokajanie Potrzeb Żabu, jak również za inne aktywności w grze,
- 2.4.7. przygotowywanie i dostarczanie w Module Żabu katalogu Assetów, które Uczestnicy mogą nieodpłatnie zdobyć oraz dostarczanie Assetów wybranych przez Uczestnika, w tym poprzez wymianę Żappsów na wybrany Asset, po otrzymaniu dyspozycji Uczestnika,
- 2.4.8. dostarczanie Uczestnikowi informacji o jego postępach w Grze Żabu, w tym o stanie Żabu, zdobytych Muchach i dostępnych nagrodach,
- 2.4.9. dostarczanie Uczestnikowi opisu zasad Gry Żabu w Module Żabu oraz dostarczanie opisu zasad Gry Żabu w formie samouczka na etapie pierwszego uruchomienia Gry Żabu,
- 2.4.10. korzystanie z innych funkcjonalności Gry Żabu dostępnych w Aplikacji.

3. AKTYWACJA GRY ŻABU I ZASADY KORZYSTANIA Z MODUŁU ŻABU

- 3.1. Korzystanie z Gry Żabu wymaga aktywacji tej gry, polegającej na utworzeniu postaci Żabu w Aplikacji w zakładce „Żabu”. Uczestnik powinien zapoznać się z niniejszymi Zasadami przed aktywacją Gry Żabu. Utworzenie i spersonalizowanie postaci Żabu skutkuje aktywowaniem Modułu Żabu.
- 3.2. Gra Żabu przeznaczona jest wyłącznie dla osób, które:
 - 3.2.1. są zarejestrowanymi Uczestnikami korzystającymi z Aplikacji,
 - 3.2.2. utworzyły postać Żabu poprzez:
 - 3.2.2.1. podanie imienia Żabu,
 - 3.2.2.2. spersonalizowanie wyglądu Żabu zgodnie z instrukcjami Organizatora wyświetlanymi w Aplikacji;
 - 3.2.3. zapoznali się z niniejszymi Zasadami przed uruchomieniem Gry Żabu.
- 3.3. Uczestnik potwierdza Organizatorowi utworzenie postaci Żabu poprzez kliknięcie odpowiedniego przycisku na ekranie aktywacyjnym. Bezpośrednio po otrzymaniu informacji o utworzeniu Żabu przez Uczestnika, Organizator umożliwia Uczestnikowi rozpoczęcie Gry Żabu i korzystanie z jej funkcjonalności w Module Żabu w Aplikacji.
- 3.4. Po dokonaniu aktywacji jak i podczas korzystania z Gry Żabu, Uczestnik może dobrowolnie zezwolić Organizatorowi na wyświetlanie w Aplikacji oraz na ekranie urządzenia mobilnego Uczestnika powiadomień push dotyczących Gry Żabu. Powiadomienia push o Grze Żabu zawierają informacje o stanie Żabu, postępach Uczestnika oraz o przyznanych Muchach i nagrodach. Udzielenie zezwolenia na wyświetlanie powiadomień push o Grze Żabu nie jest niezbędne do korzystania z Gry Żabu.
- 3.5. Uczestnik może zarządzać udzielonym zezwoleniem na wyświetlanie powiadomień push o Grze Żabu w zakładce „Ustawienia” w Aplikacji oraz w ustawieniach Aplikacji w swoim urządzeniu mobilnym.
- 3.6. Uczestnik może dokonywać zmian w wyglądzie i imieniu Żabu przez cały okres aktywności w Grze Żabu.
- 3.7. Moduł Żabu jest przypisany do Konta Uczestnika w Aplikacji. Korzystając z Gry Żabu, Uczestnik może posługiwać się wyłącznie swoim Kontem w Aplikacji.
- 3.8. W celu otrzymywania Much za zakupy w Automatach sprzedających, konieczna jest rejestracja

w Usłudze Żabka Nano i posiadanie aktywnego Modułu Żabka Nano w Aplikacji. W przypadku braku rejestracji w Usłudze Żabka Nano i aktywnego Modułu Żabka Nano w Aplikacji, nie jest możliwe otrzymywanie Much za zakupy w Automatach sprzedających. Zasady rejestracji i korzystania z Usługi Żabka Nano znajdują się [tutaj](#).

4. ZASADY OGÓLNE GRY ŻABU

- 4.1.** W celu uzyskania dostępu do Gry Żabu, Uczestnik powinien zalogować się do konta w Aplikacji, a następnie wybrać zakładkę „Żabu” lub kliknąć w dostępny w Aplikacji, odpowiedni przycisk przekierowujący do Gry Żabu. Uczestnik rozpoczyna Grę Żabu postępując zgodnie z komunikatami wyświetlanymi przez Organizatora w Module Żabu.
- 4.2.** Szczegółowe zasady Gry Żabu są każdorazowo opisane w zakładce „Zasady Gry”, dostępnej w Module Żabu w Aplikacji, a także w samouczku dostępnym podczas pierwszego uruchomienia Gry Żabu przez Uczestnika. Uczestnik ma możliwość zapoznać się z zasadami Gry Żabu, o których mowa w zdaniu poprzednim, przed uruchomieniem Gry Żabu.
- 4.3.** Gra Żabu polega na zdobywaniu przez Uczestnika Much i awansowaniu do kolejnych poziomów gry. Uczestnik przechodzi na kolejny poziom Gry Żabu po uzyskaniu odpowiedniej liczby Much przypisanej do danego poziomu. Informacje o całkowitej liczbie poziomów, jakie Uczestnik powinien zdobyć aby ukończyć Grę Żabu, a także o liczbie Much wymaganej do przejścia do kolejnego poziomu, są dostępne w zasadach Gry Żabu, o których mowa w pkt 4.2. powyżej.
- 4.4.** Informacja o aktualnym poziomie, na którym znajduje się Uczestnik w Grze Żabu oraz o aktualnej liczbie zdobytych Much, jest widoczna w Module Żabu w Aplikacji i aktualizuje się automatycznie, gdy Aplikacja połączy się z Internetem. Przejście przez Uczestnika do kolejnego poziomu oraz naliczenie Much jest potwierdzane powiadomieniem push, jeżeli Uczestnik zezwolił na otrzymywanie powiadomień push o Grze Żabu.
- 4.5.** Po zakończeniu Gry Żabu (tj. ukończeniu ostatniego poziomu gry), Uczestnik ma możliwość uruchomienia jej od nowa. W tym celu Uczestnik powinien ponownie stworzyć i spersonalizować Żabu zgodnie z pkt 3.2.2. powyżej. Po zakończeniu Gry Żabu, Uczestnik traci dostęp do Żabu, którym posługiwał się w dotychczasowej grze oraz przypisanych do niego Much, Assetów i Potrzeb.
- 4.6.** Uczestnik zdobywa Muchy w Grze Żabu poprzez następujące czynności:
 - 4.6.1.** utrzymywanie wszystkich Potrzeb Żabu na prawidłowym poziomie (tj. utrzymanie stanu, w którym wszystkie Potrzeby są oznaczone w Module Żabu kolorem zielonym),
 - 4.6.2.** zakupy Towarów z asortymentu Sklepów oraz Automatów sprzedających,
 - 4.6.3.** wymianę Żappsów zgromadzonych na Koncie Uczestnika w Aplikacji na Assety dla Żabu.
- 4.7.** Organizator może okresowo przyznawać Muchy za działania lub aktywności inne niż określone w pkt 4.6. powyżej, jak również może stosować szczególne zasady przyznawania Much, w tym w odniesieniu do niektórych produktów lub grup produktów dostępnych w Sklepach lub Automatach sprzedających. Informacje o takich szczególnych zasadach przyznawania Much będą komunikowane za pośrednictwem Aplikacji lub w odrębnych regulaminach.

[POTRZEBY ŻABU]

- 4.8.** Aby zaspokoić Potrzeby Żabu, Uczestnik powinien postępować zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi przez Organizatora w Aplikacji. Organizator przyznaje Uczestnikowi Muchy za utrzymywanie przez Uczestnika wszystkich Potrzeb Żabu na prawidłowym poziomie, tj. tylko w sytuacji, gdy każda Potrzeba w Module Żabu Uczestnika jest oznaczona kolorem zielonym. Uczestnik nie otrzymuje Much, jeżeli co najmniej jedna z Potrzeb Żabu jest oznaczona w Module Żabu jako krytyczna (tj. kolorem czerwonym).
- 4.9.** Potrzeby Żabu ulegają regularnemu obniżaniu w przypadku braku ich zaspokajania zgodnie z Zasadami, samouczkiem lub opisem zasad Gry Żabu, o których mowa w pkt 4.2. powyżej, a także zgodnie z komunikatami wyświetlanymi w Aplikacji. Stan zaspokojenia Potrzeb Żabu jest widoczny w Module Żabu i aktualizuje się automatycznie, gdy Aplikacja połączy się z

Internetem. Jeżeli co najmniej jedna z Potrzeb jest oznaczona jako krytyczna, Uczestnik nie otrzymuje Much za postępy w Grze Żabu. Uczestnik może przywrócić prawidłowy poziom określonej Potrzeby (tj. zmienić jej kolor na zielony) i zdobywać Muchy, poprzez:

- 4.9.1. wymianę Żappsów przypisanych do Konta Uczestnika w Aplikacji na wybrany Asset dostępny w katalogu Assetów, na zasadach opisanych w pkt 4.18. – 4.28. poniżej, a także
 - 4.9.2. wybranie raz na dobę z katalogu Assetów, Assetów wpływających na stan Potrzeb Żabu (np. potrzeby snu, rozrywki, czystości) zgodnie z instrukcjami Organizatora wyświetlanymi w Aplikacji i zdobycie (tj. zapisanie i wykorzystanie) tych Assetów w Module Żabu Uczestnika lub
 - 4.9.3. użycie specjalnych Assetów w postaci Nitro-Eliksirów, które nadają się do wykorzystania w dowolnym momencie, niezależnie od wykorzystania innych Assetów w ciągu doby i są dostępne poprzez wymianę Żappsów przypisanych do Konta Uczestnika w Aplikacji lub jako nagrody od Organizatora.
- 4.10. Jeżeli Uczestnik nie zaspokoił Potrzeb Żabu przez 4 (cztery) następujące po sobie dni, Gra Żabu zostaje zakończona, a Uczestnik traci możliwość jej kontynuowania z wykorzystaniem dotychczasowej postaci Żabu i zdobytych Much, Assetów oraz zaspokojonych Potrzeb. Oznacza to, że przypisane do Uczestnika Muchy, Assety, Potrzeby i Żabu przepadają z powodu braku aktywności Uczestnika przez w/w okres. Uczestnik może w dowolnym momencie ponownie skorzystać z Gry Żabu i zdobywać nowe Muchy i Assety, tworząc i personalizując nową postać Żabu zgodnie z pkt 3.2.2. powyżej. Uczestnik może przywrócić Żabu do momentu, w którym Gra Żabu została zakończona, w terminie 7 dni od zakończenia Gry Żabu z powodu niezaspokojenia Potrzeb Żabu. Warunkiem przywrócenia Żabu jest wymiana 100 Żappsów przypisanych do Konta Uczestnika w Aplikacji na ten cel zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi w Module Żabu. Po zatwierdzeniu przez Uczestnika wymiany Żappsów, Żabu zostaje przywrócone w swojej dotychczasowej postaci wraz z dotychczas zgromadzonymi Muchami i Assetami oraz poziomem Potrzeb.
- 4.11. Informacje o braku aktywności Uczestnika w Module Żabu oraz o zbliżającym się terminie utraty postępów i aktywów w Grze Żabu będą komunikowane Uczestnikowi w Aplikacji i za pośrednictwem powiadomień push o Grze Żabu, jeżeli Uczestnik zezwolił na ich wyświetlanie.

[ZAKUPY W SKLEPACH I AUTOMATACH SPRZEDAJĄCYCH]

- 4.12. Organizator przyznaje Uczestnikom Muchy także za zakupy w Sklepach i Automatach sprzedających. Za każde pełne 1 zł (jeden złoty) ceny Towarów zakupionych przez Uczestnika w Sklepie lub w Automacie sprzedającym przysługuje temu Uczestnikowi 5 Much. Podstawą naliczenia Much jest suma brutto widoczna na paragonie fiskalnym, fakturze, e-paragonie lub e-fakturze – z wyłączeniem produktów, o których mowa w pkt 4.13. poniżej – zaokrąglona w dół do pełnego złotego.
- 4.13. Produktami, za których zakup nie są przyznawane Muchy, są:
- 4.13.1. napoje alkoholowe (za wyjątkiem piwa, za zakup którego Organizator przyznaje także Żappsy na zasadach opisanych w pkt 6. Regulaminu);
 - 4.13.2. wyroby tytoniowe, papierosy elektroniczne, pojemniki zapasowe do papierosów elektronicznych i rekwizyty tytoniowe;
 - 4.13.3. produkty lecznicze;
 - 4.13.4. preparaty do początkowego żywienia niemowląt i przedmioty służące do karmienia niemowląt;
 - 4.13.5. zestawy startowe i doładowania przedpłaconych usług telekomunikacyjnych (pre-paid), dowody udziału w grach hazardowych (np. kupony loteryjne);
 - 4.13.6. karty doładujące (np. Paysafecard, karty do serwisów online);
 - 4.13.7. usługi (za wyjątkiem usług gastronomicznych).
- 4.14. Warunkiem naliczenia Uczestnikowi Much za zakupy w Sklepach jest okazanie kasjerowi

w Sklepie podczas dokonywania zakupu, lecz przed dokonaniem płatności (w każdym wypadku przed wydrukowaniem paragonu fiskalnego) ID Uczestnika wyświetlonego za pomocą Aplikacji. ID jest skanowane przez kasjera, co pozwala naliczyć w Module Żabu Muchy należne Uczestnikowi.

- 4.15. Naliczenie Uczestnikowi Much za zakupy w Automacie sprzedającym, wymaga zeskanowania ID Uczestnika dostępnego w Aplikacji, przed wejściem do Automatu sprzedającego. Muchy należne Uczestnikowi zostają naliczone w Module Żabu po opuszczeniu Automatu sprzedającego i opłaceniu zakupów w Automacie sprzedającym.
- 4.16. Organizator ma prawo weryfikacji zasadności naliczenia Much. W przypadku stwierdzenia nienależnego naliczenia Much lub ich naliczenia z naruszeniem Regulaminu i niniejszych Zasad, Organizator ma prawo odliczenia nienależnych Much. O odliczeniu Much oraz przyczynie takiego odliczenia Organizator powiadamia Uczestnika za pomocą wiadomości e-mail lub powiadomienia push o Grze Żabu jeżeli Uczestnik zezwolił na ich otrzymywanie.
- 4.17. 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 Much większa, niż w przypadku standardowego przelicznika punktowego, o którym mowa w pkt 4.12. powyżej. Informacje o promocjach punktowych będą komunikowane za pośrednictwem Aplikacji lub w odrębnych regulaminach.

[ZDOBYWANIE ASSETÓW]

- 4.18. Uczestnik Gry Żabu ma możliwość zdobywania dla Żabu Assetów dostępnych w katalogu Assetów w Module Żabu. Assety mogą być zdobywane przez Uczestnika poprzez wymianę określonej liczby Żappsów zgromadzonych na Koncie Uczestnika w Aplikacji na dany Asset, a także poprzez wybranie z katalogu Assetu dostępnego bez konieczności wymiany Żappsów na taki Asset, i potwierdzenie chęci ich nabycia zgodnie z pkt 4.23. poniżej. Dostępne w katalogu Assety mogą pozwalać na personalizację Żabu z wykorzystaniem akcesoriów i gadżetów, zdobywanie Much lub zaspokajanie Potrzeb. Niektóre Assety mogą być dostępne wyłącznie w oznaczonym okresie.
- 4.19. Organizator informuje w Module Żabu o właściwościach danego Assetu, jego wpływie na Potrzeby, dostępności, ewentualnej liczbie Żappsów w zamian za którą może być zdobyty przez Uczestnika oraz o liczbie Much przyznawanych za taki Asset.
- 4.20. Uczestnik Gry Żabu może wymieniać Żappsy zgromadzone na swoim Koncie w Aplikacji na Assety w Grze Żabu, jeżeli taka możliwość wynika z informacji dostępnych w opisie (w tym opisie graficznym) danego Assetu.
- 4.21. O ile Organizator nie zastrzegł inaczej, Uczestnik może otrzymać Muchy za zdobycie Assetu tylko w przypadku oznaczenia go jako dostępny w zamian za Żappsy.
- 4.22. Katalog Assetów dostępnych w Module Żabu może ulegać okresowej aktualizacji. Katalog Assetów aktualizuje się automatycznie, gdy Aplikacja połączy się z Internetem.
- 4.23. W celu zdobycia danego Assetu z katalogu Assetów Uczestnik wybiera w Module Żabu interesujący go Asset i potwierdza chęć jego zdobycia odpowiednim przyciskiem w Module Żabu.
- 4.24. Jeżeli wybrany Asset jest dostępny poprzez wymianę przypisaną do niego liczby Żappsów, to po potwierdzeniu chęci jego zdobycia, z Konta Uczestnika w Aplikacji zostają odliczone Żappsy w liczbie przypisaną do wybranego Assetu w Module Żabu (w pierwszej kolejności odliczane są Żappsy, których termin ważności wygasa najszybciej).
- 4.25. Zdobyty przez Uczestnika Asset zostaje niezwłocznie zapisany na Koncie Uczestnika i jest dostępny w Module Żabu. Jeżeli zdobycie danego Assetu ma wpływ na stan Potrzeby lub ilość Much, Potrzeba lub saldo Much są niezwłocznie aktualizowane.
- 4.26. Uczestnik może jednorazowo wymienić Żappsy zgromadzone na Swoim Koncie na więcej niż jeden Asset – w zależności od liczby posiadanych Żappsów.
- 4.27. Uczestnik może zdobywać specjalne Assety w postaci Nitro-Eliksirów poprzez wymianę określonej liczby Żappsów przypisanych do Konta Uczestnika w Aplikacji lub jako nagrody

przyznane przez Organizatora zgodnie z pkt 4.30 i 4.31. poniżej. Nitro-Eliksiry nadają się do wykorzystania w dowolnym momencie, niezależnie od wykorzystania innych Assetów w ciągu doby oraz wpływają na Potrzeby Żabu lub osiągnięcia Uczestnika w Grze Żabu. Informacje o sposobie działania danego Nitro-Eliksiru znajdują się w jego opisie w Grze Żabu.

- 4.28. Uczestnik nie ma możliwości zrezygnowania z Assetu po potwierdzeniu chęci jego zdobycia w Module Żabu.
- 4.29. Organizatorowi, z ważnych przyczyn, przysługuje prawo dezaktywacji wszystkich lub wybranych Assetów Uczestnika. Przez ważną przyczynę należy rozumieć zmiany w katalogu Assetów oraz zmianę warunków współpracy lub zakończenie współpracy z partnerem Organizatora. W przypadku, gdy zdezaktywowany Asset Uczestnika został zdobyty w ramach wymiany za Żappsy, Organizator przywróci Uczestnikowi na Konto liczbę Żappsów równą Żappsom wykorzystanym na zdobycie Assetu.

[NAGRODY]

- 4.30. Organizator może przyznawać nagrody, np. w postaci dodatkowych Assetów lub Żappsów, za działania lub aktywności Uczestnika w Grze Żabu inne niż określone w niniejszych Zasadach. Nagrody mają charakter niespodzianek i mogą być uzależnione od postępów Uczestnika w Grze Żabu, w tym w szczególności od zdobycia określonych poziomów w grze.
- 4.31. Organizator może przyznawać nagrody za działania lub aktywności Uczestnika w Aplikacji lub Zakupy w Sklepach lub Automatach sprzedających, w tym np. w postaci Assetów, Kuponów lub innych nagród do zrealizowania w Aplikacji, Sklepach lub Automatach sprzedających lub u partnerów Organizatora. Organizator informuje o możliwości zdobycia nagrody, jej rodzaju oraz warunkach zdobycia nagrody w Module Żabu.
- 4.32. Organizator będzie przyznawał nagrody Uczestnikom, którzy w rozgrywkach Żabu w Grze Żabu uzyskają najwyższy wynik spośród wszystkich Uczestników. Rozgrywki są dostępne w akcji „Rozrywka” w Grze Żabu. W każdym tygodniu rozgrywek, Organizator nagrodzi trzy osoby z najwyższym uzyskanym wynikiem w rankingu. Uruchomienie rozgrywki podnosi poziom Potrzeby Żabu „Rozrywka” tylko przy pierwszym uruchomieniu w ciągu doby, Uczestnik może jednak zagrać w rozgrywkę dowolną liczbę razy. Organizator uwzględni w rankingu najwyższy wynik uzyskany przez Uczestnika. Informację o uzyskaniu nagrody Uczestnik otrzyma w Aplikacji, w Module Żabu oraz w komunikacji e-mail lub powiadomieniu push o Grze Żabu jeżeli Uczestnik zezwolił na ich otrzymywanie.

5. ZAKOŃCZENIE BIEŻĄCEJ GRY ŻABU PRZEZ UCZESTNIKA

- 5.1. Uczestnik może w każdym czasie zakończyć udział w bieżącej Grze Żabu, bez konieczności zdobycia wszystkich jej poziomów. Uczestnik może zakończyć bieżącą Grę Żabu poprzez:
 - 5.1.1. niezaspokajanie Potrzeb Żabu przez 4 (cztery) następujące po sobie dni, na warunkach opisanych w pkt 4.10. Zasad, jeżeli Uczestnik nie przywróci Żabu do gry w terminie kolejnych 7 dni poprzez wymianę Żappsów, zgodnie z instrukcją opisaną w pkt 4.10 powyżej,
 - 5.1.2. przestanie żądania zakończenia Gry Żabu i dezaktywacji Modułu Żabu za pośrednictwem CWK lub formularza kontaktowego w Aplikacji,
 - 5.1.3. zakończenie Gry Żabu i dezaktywację Modułu Żabu poprzez wybranie komunikatu „Zakończ” lub analogicznego bezpośrednio w Module Żabu.
- 5.2. Zakończenie Gry Żabu przez Uczestnika skutkuje dezaktywacją Modułu Żabu. Oznacza to, że zarówno Żabu, którym Uczestnik posługiwał się w dotychczasowej grze, jak i przypisane do niego Muchy, Assety i Potrzeby, przepadają.
- 5.3. Uczestnik ma możliwość rozpoczęcia Gry Żabu od nowa. W tym celu, Uczestnik powinien dokonać ponownej aktywacji Modułu Żabu, postępując zgodnie z pkt 3.1. – 3.3. powyżej.
- 5.4. Odinstalowanie przez Uczestnika Aplikacji z aktywnym Modułem Żabu, nie skutkuje

zakończeniem Gry Żabu i dezaktywacją Modułu Żabu. Uczestnik może kontynuować Grę Żabu na etapie, na którym znajdował się w chwili odinstalowania Aplikacji i z zachowaniem przypisanych do niego Much, Assetów i Potrzeb – w tym celu Uczestnik powinien zainstalować Aplikację na tym samym lub nowym urządzeniu mobilnym, zalogować do swojego Konta w Aplikacji, a następnie wybrać zakładkę „Żabu” lub odpowiedni przycisk przekierowujący do tej zakładki.

6. NIEDOZWOLONA AKTYWÓŚĆ UCZESTNIKA

6.1. W Grze Żabu zabronione jest podejmowanie przez Uczestnika działań bezprawnych, naruszających prawo, dobre obyczaje lub powszechnie akceptowane zasady współżycia społecznego. Gra Żabu przeznaczona jest do osobistego użytku Uczestnika w postaci, w jakiej została udostępniona Uczestnikowi przez Organizatora, z wyłączeniem korzystania z Gry w celach zawodowych lub gospodarczych, za wyjątkiem przypadków, w których Organizator udzielił wyraźnego zezwolenia na takie zawodowe lub gospodarcze wykorzystanie Gry Żabu przez Uczestnika. Organizator nie zezwala Uczestnikowi na ingerencję w mechanizm Gry Żabu, w tym na modyfikację kodu oprogramowania Modułu Żabu lub Aplikacji lub zmianę parametrów, dostępności lub liczby Much, Assetów lub Potrzeb przypisanych Uczestnikowi w Grze Żabu przez Organizatora.

6.2. W szczególności, Uczestnik zobowiązuje się do tego, że nie będzie:

- 6.2.1.** korzystać z Gry Żabu w sposób nieuczciwy, niezgodny z charakterem lub zakresem świadczonych usług, w tym poprzez nieuprawnione uzyskiwanie Much, Assetów, podnoszenie Potrzeb i innych postępów w grze,
- 6.2.2.** korzystać z Gry Żabu w sposób naruszający dobre imię Organizatora lub dobra osobiste osób trzecich poprzez personalizację Żabu godzącą w w/w dobra,
- 6.2.3.** złośliwie lub celowo uniemożliwiać świadczenia przez Żabka Polska usługi Gry Żabu poprzez ingerencję w mechanizm Gry Żabu,
- 6.2.4.** wykorzystywać nazwy „Żabu” ani innych nazw, logotypów i znaków towarowych dostępnych w Grze Żabu do celów innych niż wyraźnie dopuszczone przez Organizatora w Zasadach.

7. PRAWO ODSTĄPIENIA OD UMOWY

7.1. Uczestnik ma prawo odstąpienia od umowy dotyczącej Assetu zdobytego z katalogu Assetów, bez podania jakiejkolwiek przyczyny. Termin do odstąpienia wygasa po upływie 14 (czternastu) dni od dnia zapisania Assetu na Koncie Uczestnika i udostępnienia go w Module Żabu. Do skorzystania z prawa odstąpienia stosuje się odpowiednio pkt 17.3. – 17.5. Regulaminu.

7.2. Asset zdobyty przez Uczestnika jest zapisywany na jego Koncie i udostępniany w Module Żabu na żądanie tego Uczestnika. Potwierdzenie chęci zdobycia Assetu przez Uczestnika, skutkujące jego niezwłocznym zapisaniem na Koncie i udostępnieniem w Module Żabu, oznacza wyraźne oświadczenie Uczestnika o żądaniu wykonania przez Organizatora w pełni usługi dotyczącej tego Assetu, skutkujące utratą prawa do odstąpienia od umowy. Oznacza to, że zapisanie Assetu na Koncie i udostępnienie go w Module Żabu, skutkuje brakiem możliwości jego zwrotu i odstąpienia od umowy dotyczącej tego Assetu, na co Uczestnik wyraża zgodę.

7.3. Utrata prawa do odstąpienia od umowy dotyczącej danego Assetu, pozostaje bez wpływu na prawo Uczestnika do wypowiedzenia umowy o uczestnictwo w Programie, o którym mowa w pkt 16.1. Regulaminu, oraz na prawo Uczestnika do zakończenia udziału w bieżącej Grze Żabu, o którym mowa w pkt 5.1. Zasad.

8. PRZECIWDZIAŁANIE NADUŻYCIOM

8.1. W przypadku uzasadnionego podejrzenia naruszenia przez Uczestnika Zasad, mającego wpływ na niezasadne przyznanie Much, zaspokojenie Potrzeb, zdobycie Assetów lub odliczenie

Żappsów lub Much w przypadku, gdy takie odliczenie powinno nastąpić zgodnie z niniejszymi Zasadami, lub polegającego na niezasadnym uzyskaniu innych korzyści w Grze Żabu, stosuje się odpowiednio postanowienia pkt 13. Regulaminu.

- 8.2. W przypadku, gdy uzasadnione podejrzenie naruszenia Zasad, o którym mowa w pkt 8.1. powyżej, dotyczy wyłącznie korzystania przez Uczestnika z Gry Żabu w Module Żabu i nie narusza innych postanowień Regulaminu, Organizator uprawniony jest do ograniczenia blokady Konta Uczestnika wyłącznie do blokady Modułu Żabu w Aplikacji.
- 8.3. Organizator powiadomi Uczestnika o blokadzie Konta lub blokadzie Modułu Żabu w Aplikacji, za pośrednictwem wiadomości e-mail wysłanej na adres przypisany do Konta, wskazując przyczynę. Blokada Konta lub blokada Modułu Żabu w Aplikacji następują na czas niezbędny do wyjaśnienia sprawy.
- 8.4. W przypadku, gdy po wyjaśnieniu sprawy, podejrzenie naruszenia Zasad, o którym mowa w pkt 8.1. powyżej okaże się nieuzasadnione, Organizator odblokuje Konto Uczestnika albo Moduł Żabu (w zależności od rodzaju blokady). Po odblokowaniu Konta Uczestnika albo Modułu Żabu, Uczestnik wraca do etapu Gry Żabu, na którym znajdował się w chwili dokonania blokady.

9. DANE OSOBOWE

- 9.1. Żabka Polska jest administratorem danych osobowych Uczestników korzystających z Gry Żabu. Szczegółowe zasady przetwarzania danych osobowych Uczestników Gry Żabu znajdują się w [Polityce Prywatności](#).

10. REKLAMACJE

- 10.1. Reklamacje związane z Grą Żabu mogą być zgłaszane do Organizatora za pośrednictwem CWK, na zasadach opisanych w pkt 14. Regulaminu.

11. ZMIANY REGULAMINU I ZASAD

- 11.1. Organizator zastrzega sobie prawo do dokonywania zmian w niniejszych Zasadach na warunkach opisanych w pkt 18. Regulaminu.
- 11.2. Bez uszczerbku dla pkt 18.1. Regulaminu, Organizator może wprowadzić zmiany do Zasad, w przypadku zaistnienia ważnych przyczyn w postaci:
 - 11.2.1. wprowadzenia dodatkowych możliwości zdobywania Much i innych aktywów w Grze Żabu, w tym odpłatnych akcesoriów, gadżetów i ulepszeń, skutkującego koniecznością dostosowania Regulaminu do takich zmian,
 - 11.2.2. wprowadzenia możliwości dostosowywania Assetów i innych aktywów w Grze Żabu do potrzeb i oczekiwań Uczestnika Gry Żabu, w szczególności w oparciu o aktywność Uczestnika w Grze Żabu lub w Aplikacji oraz historię zakupów w Sklepach lub Automatach sprzedających,
 - 11.2.3. rozbudowy lub zmiany zasad Gry Żabu, skutkującej koniecznością dostosowania Zasad do takich zmian,
 - 11.2.4. objęcia Modułu Żabu działaniami promocyjnymi lub wsparcia sprzedaży, prowadzonymi przez Organizatora i innymi niż dostępne w Programie,
 - 11.2.5. zmiany procedury zawierania umowy o świadczenie usług w Module Żabu.

12. ROZWIĄZANIE UMOWY, ZAKOŃCZENIE ŚWIADCZENIA USŁUG PRZEZ ORGANIZATORA

- 12.1. Organizator zastrzega sobie prawo do wypowiedzenia umowy o świadczenie usług uczestnictwa w Programie, w tym o świadczenie usługi Gry Żabu, na zasadach opisanych w pkt 16. Regulaminu.
- 12.2. Bez uszczerbku dla pkt 16.3. Regulaminu, Organizator może wykluczyć Uczestnika z możliwości korzystania z Gry Żabu poprzez trwałą blokadę Modułu Żabu w Aplikacji, w każdym czasie z

ważnej przyczyny, jaką jest:

- 12.2.1.** zmiana powszechnie obowiązujących przepisów prawa mająca bezpośredni wpływ na Grę Żabu i skutkująca koniecznością zakończenia funkcjonowania Modułu Żabu,
 - 12.2.2.** wydanie orzeczenia lub decyzji przez sąd lub uprawniony organ władzy publicznej, dotyczących Gry Żabu, skutkujących koniecznością zakończenia tego rodzaju działalności Organizatora,
 - 12.2.3.** ekonomiczna nieopłacalność Gry Żabu,
 - 12.2.4.** wprowadzenie w miejsce Gry Żabu innych form działalności promocyjno-marketingowej dotyczącej Organizatora, Sklepów lub Automatów sprzedających.
- 12.3.** Bez uszczerbku dla pkt 16.7. Regulaminu, Organizator może ze skutkiem natychmiastowym wykluczyć Uczestnika z Programu, w tym z możliwości korzystania z Gry Żabu poprzez trwałą blokadę Modułu Żabu w Aplikacji, z ważnej przyczyny w postaci powtarzającego się naruszenia Regulaminu lub Zasad przez Uczestnika (pomimo wcześniejszego upomnienia przez Organizatora) lub rażącego naruszenia przez Uczestnika Regulaminu lub Zasad, polegającego w szczególności na wpływananiu przez Uczestnika w nieuczciwy sposób na przebieg Gry Żabu, ingerowaniu przez Uczestnika w bezprawny sposób w mechanizm Gry Żabu w celu uzyskania nienależnych Much, zaspokojenia Potrzeb, zdobycia Assetów lub poczynienia innych postępów lub uzyskania korzyści w Grze Żabu.
- 12.4.** O wykluczeniu Uczestnika z Programu, w tym z możliwości korzystania z Gry Żabu ze skutkiem natychmiastowym na podstawie pkt 12.3. powyżej, Uczestnik zostaje powiadomiony przez Organizatora na adres e-mail przypisany do Konta, ze wskazaniem przyczyny wypowiedzenia.
- 12.5.** Uczestnik może złożyć reklamację do Organizatora (kontaktując się z CWK), jeżeli jego zdaniem wykluczenie z uczestnictwa w Programie, w tym z możliwości korzystania z Gry Żabu przez Organizatora jest niezasadne.
- 12.6.** Organizator może odmówić ponownej aktywacji Modułu Żabu Uczestnikowi, którego wykluczył z uczestnictwa w Programie na podstawie pkt 16. Regulaminu, bądź pkt 12.3. powyżej.