

REGULAMIN KONKURSU „USTAW SIĘ NA GRANKO Z KITKAT” (dalej: „Regulamin”)

§1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Regulamin określa zasady Konkursu „USTAW SIĘ NA GRANKO Z KITKAT” (dalej: „Konkurs”).
2. Organizatorem Konkursu jest Good Game Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością z siedzibą w Poznaniu, ul. Św. Czesława 7/12, 61-575 Poznań, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000768015, NIP: 7831796353 (dalej: „Organizator”).
3. Organizator działa na zlecenie Nestlé Polska S.A. z siedzibą w Warszawie przy ul. Domaniewskiej 32, 02-672 Warszawa, wpisaną do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez Sąd Rejonowy dla Miasta Stołecznego Warszawy w Warszawie, XIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS: 0000025166, NIP: 5270203968, REGON: 010006420, o kapitale zakładowym w wysokości 42 459 600,00 zł - wpłaconym w całości.
4. Każde zgłoszenie spełniające warunki opisane poniżej, według opisanego regulaminu uprawnia do otrzymania kodu umożliwiającego wzięcie udział w Konkursie Kreatywnym organizowanym przez Good Game Sp. z o. o.
5. Konkurs organizowany jest w celu promocji Aplikacji “Żappka” (dostawcą ww. aplikacji jest Żabka Polska Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu), batonów KitKat produkowanych przez Nestlé Polska S.A. z siedzibą w Warszawie, sprzętu komputerowego Redragon (dostawcą ww. sprzętu jest ITRG-Zięba-Magiera-Styliński Sp.j) oraz platformy marketplace [Kinguin.net](https://kinguin.net) (dostawcą ww. platformy jest Kinguin Digital Limited z siedzibą w Hong Kongu).
6. Konkurs organizowany jest na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, za pośrednictwem sieci Internet, w okresie od dnia 30.09.2026 r. do 06.10.2026 r., z tym zastrzeżeniem, że za początek pierwszego dnia kalendarzowego Konkursu uznaje się godzinę 00:00, a za koniec ostatniego dnia kalendarzowego Konkursu - godzinę 23:59. Niezależnie od powyższego, uczestnicy mają możliwość dodawania prac konkursowych do dnia 08.10.2026 r. do godziny 23:59. Okres ten nie obejmuje okresu wydawania Nagród wyłonionym w Konkursie laureatom oraz przeprowadzenia procedury reklamacyjnej.
7. Konkurs nie zależy od przypadku ani nie polega na odgadywaniu i nie jest loterią pieniężną, loterią fantową, loterią promocyjną, ani żadną inną grą losową lub zakładem wzajemnym w rozumieniu art. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 roku o grach hazardowych (tekst jedn. Dz.U. 2022, poz. 888, z późn. zm.). O wyniku decydują wyłącznie umiejętności uczestnika, bez udziału losowości.

8. Organizator składa przyrzeczenie publiczne w rozumieniu art. 919 i 921 ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 roku - Kodeks cywilny (tekst jedn. Dz. U. 2022 r., poz. 1360, z późn. zm.).
9. Zgłoszenia do Konkursu będą przyjmowane za pośrednictwem sieci Internet na stronie internetowej <https://granko.redragon.pl/> (dalej: „Strona konkursowa”) za pośrednictwem kodu uzyskanego Aplikacji “Żappka” (dalej: „Aplikacja konkursowa”) - zgodnie z zasadami określonymi w §3 niniejszego regulaminu.

§2 UCZESTNICY KONKURSU

1. Uczestnikiem Konkursu, zwanym (dalej: „Uczestnikiem”), może być osoba fizyczna, będąca konsumentem w rozumieniu art. 22¹ kodeksu cywilnego (tj. Dz.U.2017.459 z późn. zm.), która spełnia następujące warunki:
 - a. najpóźniej w dniu rozpoczęcia Konkursu ukończyła osiemnaście lat i posiada pełną zdolność do czynności prawnych;
 - b. posiada stałe miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej
 - c. zaakceptowała niniejszy Regulamin i skutecznie dokonała Zgłoszenia do Konkursu w sposób opisany w niniejszym Regulaminie,
 - d. Uczestnik oświadcza, że jest wyłącznym autorem wszelkich utworów w rozumieniu ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, które mogą powstać w związku z udzieleniem lub zgłoszeniem jego wypowiedzi i odpowiedzi (dalej: „Odpowiedź”) w ramach akcji „USTAW SIĘ NA GRANKO Z KITKAT”.
 - e. Uczestnik gwarantuje, że powstałe Odpowiedzi (utwory) nie naruszają w żaden sposób przepisów obowiązującego prawa, dobrych obyczajów ani jakichkolwiek praw lub dóbr osobistych osób trzecich.
 - f. Uczestnik oświadcza, że jego autorskie prawa majątkowe do tych utworów nie są w jakimkolwiek zakresie ograniczone ani obciążone prawami osób trzecich, a Uczestnik jest w pełni uprawniony do decydowania o nich i rozporządzania nimi.
 - g. Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z Regulaminem. Warunkiem udziału w Konkursie jest akceptacja treści Regulaminu. Poprzez wzięcie udziału w Konkursie Uczestnik akceptuje treść Regulaminu oraz zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad.
2. Spełnia warunki uczestnictwa w Konkursie, o których mowa w §3 Regulaminu.
 - a. Uczestnik zobowiązany jest zapoznać się z Regulaminem. Warunkiem udziału w Konkursie jest akceptacja treści Regulaminu. Poprzez wzięcie udziału w Konkursie Uczestnik akceptuje treść Regulaminu oraz zobowiązuje się do przestrzegania określonych w nim zasad.

3. Warunkiem udziału w Konkursie jest akceptacja treści regulaminu Aplikacji „Żappka”, który znajduje się na stronie pod adresem: <https://zappka.app/regulamin-zappka>.
4. Konkurs ma charakter dobrowolny i jest kierowany wyłącznie do Uczestników, którzy złożyli Zgłoszenie do Konkursu poprzez Aplikację „Żappka”. Tym samym Konkurs jest skierowany do Uczestników, którzy posiadają na urządzeniu mobilnym aplikację „Żappka”
5. W przypadkach wykrycia działań niezgodnych z Regulaminem, w szczególności próby wpływania na wyłonienie Zwycięzcy w sposób niedozwolony, w szczególności poprzez zakładanie fikcyjnych kont w Aplikacji „Żappka” lub korzystanie z dodatkowego oprogramowania w celu manipulowania udziałem w Konkursie i wynikiem Konkursu, Uczestnik zostanie wykluczony z Konkursu.
6. Uczestnik może wziąć udział w Konkursie więcej niż jeden raz, tj. wziąć udział więcej niż jeden raz w Pracy Konkursowej poprzez zarejestrowanie kodu otrzymanego na Aplikację „Żappka”.

§3 ZASADY UCZESTNICTWA W KONKURSIE

1. Warunkiem koniecznym do wzięcia udziału w Konkursie jest posiadanie aktywnego konta w Aplikacji „Żappka” prowadzonego przez Żabka Polska Sp. z o.o.
2. Po spełnieniu warunków udziału opisanych w §2 i §3 Regulaminu, Uczestnik poprzez wejście na Stronę Konkursową pod adresem: <https://granko.redragon.pl/>, otrzymuje dostęp do Konkursu Kreatywnego (dalej: „**Konkurs Kreatywny**”).
3. Konkurs polega na wykonaniu zadania o charakterze kreatywnym. Przedmiotem zgłoszenia konkursowego jest utwór literacki w formie Utworu Pisanego (Opisu Kreatywnego) nawiązujący do tematu: „Z którą postacią z gier chciałbyś/chciałabyś najbardziej ustawić się na przerwę z KitKat i dlaczego?”. Zadanie należy wykonać w formie odpowiedzi tekstowej i zamieścić je w formularzu konkursowym dostępnym na stronie internetowej Konkursu. Wyłonienie laureatów odbywa się na podstawie oceny Komisji Konkursowej, na zgłoszenia według kryteriów oryginalności, pomysłowości oraz jakości i stylu zamieszczonej formy zgłoszenia. Wynik w Konkursie zależy wyłącznie od kreatywności Uczestnika, zgodności z tematem oraz jakości przygotowania zadania konkursowego. Konkurs nie zawiera elementów losowości ani przypadkowości rezultat zależny jest wyłącznie od działań Uczestnika i merytorycznej oceny jego pracy przez Komisję.
4. Aby wziąć udział w Konkursie, Uczestnik musi dokonać zakupu co najmniej dwóch dowolnych produktów KitKat spośród wymienionych poniżej, w dowolnym sklepie należącym do sieci sklepów „Żabka” (dalej: „**Sklepy Żabka**”), rejestrując ten zakup poprzez zeskanowanie produktów w Aplikacji „Żappka” podczas płatności (dalej: „**Produkty promocyjne**”) czyli dwa produkty spośród:

PRODUKT	EAN PC
KIT KAT CHUNKY Milk 40g PRF1 PL	3800020423578
KK CHUNKY DoubleC NCPcert 42g PL	3800020492758
KK CHUNKY Funky NCPcert 40g PL	3800020401552
KK CHUNKY White NCPcert 40g CCS PR PL	3800020432983
KK CKY PntBtr NCPcert 42g CCS PR PL	3800020411162
KK CHUNKY Cookie Dough 24x42g PL	3800020491393
KitKat 4F Milk	40052489
KitKat 4F White	8445290039620
KIT KAT Tablet Cookie Dough 15x99g PL	3800020401729
KK Tablet DoubleChoc NCCert 15x99g	3800020491553
KK Tablet Hazelnut NCCert 15x99g PL	3800020491546
KK Tabliczka SlonyKarmel 15x99g	3800020491560

Lista sklepów Żabka dostępna jest na stronie pod adresem:
<https://www.zabka.pl/znajdz-sklep>.

5. Po prawidłowym zarejestrowaniu zakupu, Uczestnik otrzyma unikalny Kod (dalej: „Kod”), który będzie dostępny w jego Aplikacji “Żappka”.
6. Aby wziąć udział w Konkursie i zapisać Pracę Konkursową, Uczestnik musi przejść na Stronę Konkursową pod adresem: pod adresem: <https://granko.redragon.pl/> gdzie kolejno:
 - a. aby zapisać uzyskaną Pracę Konkursową należy otrzymany Kod wpisać na Stronie Konkursowej, podając jednocześnie swój nick, e-mail oraz numer telefonu kontaktowego.
 - b. oraz wykonać zadanie konkursowe, o którym mowa w ust. 7 poniżej.
7. Przedmiotem zgłoszenia konkursowego jest utwór literacki w formie Utworu Pisanego nawiązujący do tematu: „Z którą postacią z gier chciałbyś/chciałabyś najbardziej ustawić się na przerwę z KitKat i dlaczego?”.
 - a. Zadanie należy wykonać w formie odpowiedzi tekstowej i zamieścić je w formularzu konkursowym dostępnym na stronie internetowej Konkursu.
 - b. Maksymalna długość Opisu Kreatywnego wynosi 500 znaków.
8. Zadanie konkursowe musi stanowić oryginalną treść Uczestnika i nie może naruszać obowiązujących przepisów prawa, praw osób trzecich ani dobrych obyczajów. Odpowiedź powinna być oryginalnym utworem autorstwa Uczestnika,

niewykorzystanym wcześniej w innych konkursach i nie naruszającym praw osób trzecich.

9. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia z Konkursu Zgłoszeń Konkursowych, które:
 - a. zawierają treści wulgarne, obraźliwe, nawołujące do nienawiści, dyskryminacji, polityki, erotyczne lub w inny sposób sprzeczne z prawem lub dobrymi obyczajami,
 - b. naruszają prawa osób trzecich, w szczególności prawa autorskie lub dobra osobiste,
 - c. zawierają treści reklamowe, promocyjne lub odnoszące się do innych marek,
 - d. zawierają treści sprzeczne z charakterem Konkursu.
10. Uczestnik, który spełnił wszystkie warunki udziału w Konkursie w okresie jego trwania, ma prawo zgłosić pracę konkursową w terminie do 2 (Słownie: "Dwa") dni kalendarzowych po zakończeniu Konkursu. Końcowy termin zgłoszenia prac przypada na dzień 08.10.2026 , a za koniec ostatniego dnia kalendarzowego Konkursu - uważa się godzinę 23:59.

§4 PRZEBIEG KONKURSU

1. Konkurs rozpoczyna się w dniu 30.09.2026 i trwa do dnia 06.10.2026, do godziny 23:59:59.
2. Uczestnik może wziąć udział w Konkursie wielokrotnie. Każdorazowo po zakupie dwóch Produktów promocyjnych w sieci sklepów Żabka. Uczestnik otrzymuje unikalny kod, który uprawnia do zgłoszenia Pracy Konkursowej na Stronie Konkursowej. Jeden kod umożliwia zapisanie jednej Pracy Konkursowej. W przypadku wielokrotnego udziału, każdy nowy kod pozwala na dodanie kolejnej pracy Konkursowej, jednak na Stronie Konkursowej zapisywana i brana pod uwagę będzie wyłącznie jedna Praca Konkursowa danego Uczestnika.
3. Po zakończeniu Konkursu, spośród wszystkich Uczestników zostaną wyłonione osoby, które otrzymają Nagrody przewidziane w puli nagród.
4. Dodanie Pracy Konkursowej jest równoznaczne z wzięciem udziału w Konkursie.
5. Lista zwycięzców oraz szczegóły dotyczące odbioru nagród zostaną ogłoszone za pośrednictwem adresu e-mail, podanego przez Uczestnika w momencie dodania Pracy Konkursowej.
6. Nie przewidujemy innej formy bądź większej liczby powiadomień.
7. Z Laureatami, którzy odeślą prawidłowe i kompletne dane, nie zobowiązujemy się kontaktować się w celu potwierdzenia tego faktu. Kontakt z naszej strony Uczestnik może się spodziewać, jeżeli podane przez niego w zgłoszeniu konkursowym dane będą niekompletne.

§5 NAGRODY I ZASADY ICH PRYZYNAWANIA

1. Wszystkie zgłoszenia konkursowe przesłane zgodnie z zasadami określonymi w niniejszym Regulaminie zostaną poddane ocenie przez powołaną przez Organizatora Komisję Konkursową.
2. Kryteriami oceny będą w szczególności:
 - a. zgodność Pracy Konkursowej z tematem Konkursu (tj. odniesienie się do wybranej postaci z gier i wspólnej przerwy z KitKat),
 - b. oryginalność i pomysłowość odpowiedzi - poszukiwane będzie niepowtarzalne podejście do tematu, nieszablonowe uzasadnienie wyboru postaci oraz kreatywność w opisie wspólnej chwili,
 - c. jakość i styl wypowiedzi - dbałość o ciekawą formę przekazu oraz poprawność językową w ramach limitu 500 znaków,
 - d. samodzielność twórcza,
3. Każdy członek Komisji Konkursowej dokonuje indywidualnej oceny zgłoszenia w ramach wskazanych kryteriów. Komisja składa się z 3 członków.
4. Na podstawie oceny Prac Konkursowych przez wszystkich członków Komisji Konkursowej tworzony jest ranking zgłoszeń.
5. Nagrody zostaną przyznane Uczestnikom, których zgłoszenia uzyskają w rankingu pozycje od 1 do 10.
6. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone w terminie wskazanym przez Organizatora w komunikatach dotyczących Konkursu.
7. W Konkursie przewidziano następujące rodzaje nagród, przyznawane Uczestnikom na podstawie miejsca zajętego w Rankingu Konkursowym (dalej: **"Ranking"**) dostępnego na Stronie konkursowej.
 - a. **Nagrody Główne** - nagrody dla Uczestników, którzy zajmą miejsca od 1 do 10. w rankingu, opisane w punkcie 8.
 - b. **Nagrody promocyjne** - kody doładowujące do wykorzystania na stronie [Kinguin.net](https://kinguin.net), przyznawane Uczestnikom Konkursu, którzy spełnią warunki określone w punkcie 9, aż do momentu wyczerpania puli Nagród promocyjnych.
8. Nagrody główne:
 - a. **Nagroda I stopnia:** Nagrodę otrzyma najlepszy Uczestnik z najwyższą liczbą punktów, posiadający 1 pozycję w rankingu.
Opis nagrody: Nagroda pieniężna o wartości 500,00 zł brutto (słownie: pięćset złotych), myszka bezprzewodowa REDRAGON M933-ULT Axion Black o wartości 199,00 zł brutto (słownie: sto dwadzieścia dziewięć złotych), klawiatura mechaniczna REDRAGON URANUS K737B-RGB-PRO o wartości 399,00 zł brutto (słownie: trzysta dziewięćdziesiąt dziewięć złotych), podkładka REDRAGON P040 FLICK 3XL o wartości 119,00 zł brutto (słownie: sto dziewiętnaście złotych) oraz słuchawki bezprzewodowe REDRAGON Zeus

H510 Pro RGB o wartości 249,00 zł brutto (słownie: dwieście czterdzieści dziewięć złotych).

- b. **Nagroda II stopnia:** Nagrodę otrzyma kolejny według rankingu Uczestnik z najwyższą liczbą punktów (po wyłonieniu laureatów Nagród I stopnia). Pozycja nr 2.

Opis nagrody: Nagroda pieniężna o wartości 500,00 złotych brutto (słownie: pięćset złotych), myszka REDRAGON M910-K Ranger o wartości 99,00 zł brutto (słownie: dziewięćdziesiąt dziewięć złotych), klawiatura mechaniczna REDRAGON NOVA K709-RGB o wartości 189,00 zł brutto (słownie: sto osiemdziesiąt dziewięć złotych) oraz podkładka REDRAGON P033 Neptune X o wartości 79,00 zł brutto (słownie: sześćdziesiąt dziewięć złotych).

Nagroda III stopnia: Nagrodę otrzyma Uczestnik z najwyższą liczbą punktów (po wyłonieniu laureatów Nagród II stopnia). Pozycja w rankingu od 3.

Opis nagrody: Nagroda pieniężna o wartości 500,00 zł brutto (słownie: pięćset złotych), myszka REDRAGON M910-K Ranger o wartości 99,00 zł brutto (słownie: dziewięćdziesiąt dziewięć złotych) oraz podkładka REDRAGON P033 Neptune X o wartości 79,00 zł brutto (słownie: dziewięćdziesiąt dziewięć złotych).

- c. **Nagroda IV stopnia:** Nagrodę otrzyma kolejnych 7 Uczestników z najwyższą liczbą punktów (po wyłonieniu laureatów Nagród III stopnia). Pozycja w rankingu od 4 do 10.

Opis nagrody: Podkładka REDRAGON P031 Flick L o wartości 49,00 zł brutto (słownie: czterdzieści dziewięć złotych).

- d. W przypadku uzyskania przez kilku Uczestników identycznego wyniku punktowego w rankingu, decydującego o przyznaniu Nagrody Głównej (I-IV stopnia) i Nagrody Promocyjnej, o kolejności w rankingu (wyższym miejscu) decyduje czas zgłoszenia danego wyniku (zarejestrowany przez system Konkursu) - pierwszeństwo ma Uczestnik, który osiągnął wynik wcześniej.
- e. W nieprzekraczalnym terminie 7 dni kalendarzowych od uzyskania informacji o wygranej Zwycięzca Nagrody jest zobowiązany do przekazania Organizatorowi Konkursu na adres e-mail: info@granko.ggaktywacje.pl informacji o adresie wysyłki zawierające: Imię, nazwisko, adres, numer telefonu dla kuriera oraz numer konta do przesłania Nagrody I-III stopnia. Nagrody zostaną dostarczone firmą kurierską do dnia: 30.11.2026 r.
- f. Pula Nagród za Najlepsze Wyniki w postaci nagród I-IV stopnia jest ograniczona i w momencie wyczerpania puli, przekazywanie nagród rzeczowych zostaje zakończone.

9. Nagrody Promocyjne:

- a. Nagroda Promocyjna w postaci kodów doładowujących do wykorzystania na stronie [Kinguin.net](https://www.kinguin.net), o wartości 10 zł brutto (słownie: dziesięć złotych) jest

przyznawana Uczestnikom Konkursu, którzy spełnią warunki określone w niniejszym punkcie.

- b. Warunkiem przyznania kodu jest bycie Uczestnikiem Konkursu, zgłoszenie wyniku na Stronie Konkursowej oraz posiadanie przez Uczestnika aktywnego konta w aplikacji „Żappka” powiązanego z numerem telefonu podanym przez Uczestnika podczas rejestracji wyniku na Stronie Konkursowej. Organizator dokona weryfikacji zgodności numeru telefonu przed przyznaniem nagrody.
- c. Przyznanie Nagrody Promocyjnej Uczestnikowi spełniającemu powyższe warunki następuje do momentu wyczerpania ograniczonej puli Nagród Promocyjnych. Liczba Nagród Promocyjnych jest ograniczona i wynosi 2 000 kodów (słownie: Dwa tysiące). Oznacza to, że w przypadku wyczerpania puli Nagród Promocyjnych przed upływem planowanego okresu trwania Konkursu, tj. przed dniem 06.10.2026 r. Konkurs ulega zakończeniu wyłącznie w zakresie możliwości otrzymania Nagrody Promocyjnej, a informacja o wyczerpaniu puli Nagród Promocyjnych zostanie udostępniona na Stronie Konkursowej. Możliwość otrzymania Nagród Głównych i Dodatkowych jest nadal aktualna do końca okresu trwania Konkursu.
- d. Kody zostaną przesłane na adres e-mail podany na Stronie Konkursowej. Warunkiem przyznania Kodów jest posiadanie przez Uczestnika aktywnego konta w aplikacji „Żappka” powiązanego z numerem telefonu podanym przez Uczestnika podczas rejestracji wyniku na Stronie Konkursowej. Organizator dokona weryfikacji zgodności numeru telefonu przed przyznaniem nagrody.
- e. W przypadku wielokrotnego udziału, każdy nowy kod pozwala na dodanie kolejnej Pracy Konkursowej, jednak na jednego Uczestnika przypada tylko jedna Nagroda Promocyjna.
- f. Kody można wykorzystać zgodnie z obowiązującym regulaminem strony internetowej [Kinguin.net](https://kinguin.net).

10. Postanowienia wspólne dotyczące nagród:

- a. Na potrzeby wyłonienia Laureatów, po zakończeniu okresu zbierania Zgłoszeń:
 - i. powołamy komisję do oceny Zgłoszeń i wybierzemy jej przewodniczącego,
 - ii. sporządzimy bazę wszystkich Zgłoszeń,
 - iii. komisja będzie obradować w ciągu 21 dni kalendarzowych od dnia zakończenia przyjmowania Zgłoszeń, tj. do dnia 30.10.2026 r. włącznie, w celu dokonania komisyjnej oceny Zgłoszeń oraz wyłonienia Laureatów, poprzez nadanie Zgłoszeniom oceny od 0 do 10, gdzie 0 to ocena najgorsza, a 10 - najlepsza. Osobnej oceny dokonuje każdy z członków komisji; Good Game Sp. z o.o. ul. Św. Czesława 7/12, 61-575 Poznań.
- b. Komisja, dokonując oceny Zgłoszeń, kieruje się w szczególności następującymi kryteriami:

- i. zgodność z tematyką Zadania,
 - ii. oryginalność i kreatywność koncepcji,
 - c. Jeden Uczestnik może otrzymać w Konkursie maksymalnie jedną Nagrodę Główną oraz jedną Nagrodę Promocyjną, jeśli spełni warunki dla każdej z nich.
 - d. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji zgłoszeń Uczestników pod kątem zgodności z Regulaminem, w tym weryfikacji dowodów zakupu produktów promocyjnych oraz zgodności numeru telefonu podanego przy rejestracji wyniku z numerem telefonu powiązanym z aplikacją „Żappka”, przed przyznaniem jakiegokolwiek nagrody.
 - e. Nagrody nie podlegają wymianie na ekwiwalent pieniężny ani na inne nagrody rzeczowe. Laureat nie ma prawa do sędowania prawa do nagrody na osoby trzecie.
11. Klasyfikacja podatkowa nagród:
- a. Organizator oświadcza, iż nagroda główna oraz nagroda dodatkowa w ramach niniejszego konkursu przekazywana jest,, zgodnie z przepisami ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. O podatku dochodowym od osób fizycznych (j. T. Dz. U. Z 2012 r. Poz. 361 z p.Żn. Zm.).
 - b. W stosunku do nagród ustala się dodatkowo nagrodę pieniężną w wysokości 11,11 (%). Dodatkowa nagroda pieniężna nie będzie podlegała wydaniu laureatowi, lecz zostanie potrącona przez Organizatora jako płatnika zryczałtowanego podatku dochodowego od nagród o którym mowa art. 30 ust. 1 pkt. 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 roku o podatku dochodowym od osób fizycznych i odprowadzona do właściwego urzędu skarbowego, na co laureat wyraża zgodę (art. 41 ust. 4 i ust. 7 ustawy z dnia 26 lipca 1991 r. o podatku dochodowym od osób fizycznych).
 - c. Uczestnik nie jest uprawniony do żądania wypłaty dodatkowej nagrody pieniężnej.

§6 REKLAMACJE

1. Uczestnicy Konkursu mogą zgłaszać reklamacje w siedzibie Organizatora na ul. Św. Czesława 7/12, 61-575 Poznań lub w drodze korespondencji na adres e-mail: info@ggleague.pl. Reklamacja powinna zawierać: Nick, imię i nazwisko, numer telefonu, adres e-mail i dokładny adres do korespondencji Uczestnika, jak również dokładny opis przyczyn zgłoszonej reklamacji. Reklamacje mogą być zgłaszane w terminie do dnia 03.11.2026 r.
2. Reklamacje rozpatruje Komisja. Termin rozpatrzenia reklamacji trwa do 14 dni kalendarzowych, licząc od dnia następującego po dniu wpłynięcia reklamacji do Organizatora, włączając dzień wysłania zawiadomienia o wyniku reklamacji (w przypadku zgłoszenia reklamacji poprzez e-mail, odpowiedź zostanie wysłana na

adres e-mail wskazany przez osobę składającą reklamację, chyba że zostaną wskazane innego rodzaju dane kontaktowe).

3. Uczestnikom nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości Nagrody ani otrzymania ich ekwiwalentu pieniężnego.
4. Rozpatrywanie reklamacji trwa najpóźniej do dnia 17.11.2026 r. włączając w to wysłanie zawiadomienia do Uczestnika o wyniku reklamacji.

§7 DANE OSOBOWE

1. Dane osobowe Uczestników są przetwarzane na podstawie przepisów powszechnie obowiązującego prawa z zakresu ochrony danych osobowych, tzn. rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady UE z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE.
2. Administratorem danych osobowych Uczestników przetwarzanych do celów przeprowadzenia Konkursu, w szczególności weryfikacji zgłoszeń, wydania nagród, rozpatrywania reklamacji, jest agencja Good Game Sp. z o.o. zwana dalej **Administratorem 1**. W sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych z Administratorem 1 można kontaktować się pisemnie pod adresem Good Game Sp. z o.o. ul. Św. Czesława 7/12, 61-575 Poznań lub mailem na adres info@ggleague.pl.
3. Administratorem danych osobowych Uczestników w zakresie w jakimi Konkurs służy promowaniu produktów promocyjnych marki KitKat, jest Nestlé Polska S.A., ul. Domaniewska 32, 02-672 Warszawa, zwana dalej **Administratorem 2**. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest w tym wypadku niezbędność do realizacji prawnie uzasadnionego interesu Nestlé Polska S.A., jakim jest realizacja Konkursu służącej promowaniu marek należących do Nestlé. Nestlé Polska S.A. powierzyła przetwarzanie danych osobowych Uczestników w tym zakresie Organizatorowi, który przetwarza dane osobowe w powyższym celu w imieniu Nestlé Polska S.A. Z Administratorem 2 można kontaktować się pisemnie pod adresem Nestlé Polska S.A., ul. Domaniewska 32, 02-672 Warszawa lub mailem na adres: data.privacy@pl.nestle.com. Dane kontaktowe do inspektora ochrony danych osobowych: DataProtectionOffice@nestle.com.
4. Więcej informacji o regułach przetwarzania danych osobowych na potrzeby przeprowadzenia Konkursu znajduje się w załączniku do Regulaminu.
5. Dane osobowe osób kupujących Produkty Promocyjne i odbierających Kody zgodnie z Regulaminem przetwarzane są przez Żabka Polska Sp. z o.o. zgodnie z regulaminem aplikacji „Żappka” dostępnym na stronie: <https://www.zabka.pl/aplikacja-zappka> oraz polityką prywatności dostępną na stronie: <https://www.zabka.pl>, po wyrażeniu odpowiednich zgód w procesie rejestracji. Administratorzy nie ponoszą odpowiedzialności za aplikację Żappka.

§8 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Informacje o Konkursie można uzyskać w siedzibie Organizatora. Niniejszy Regulamin w pełnym brzmieniu jest dostępny do wglądu dla Uczestników na Stronie Konkursowej <https://granko.redragon.pl/>. W sprawie Konkursu można się kontaktować z Organizatorem, wysyłając również korespondencję na adres e-mail: info@ggleague.pl.
2. Wszelkie treści zawarte w materiałach dystrybuowanych przez Organizatora, a dotyczących Konkursu mają charakter jedynie informacyjny. Moc wiążącą dla Organizatora, partnerów i Uczestników mają jedynie postanowienia niniejszego Regulaminu.
3. Niestosowanie się przez Uczestnika do postanowień niniejszego Regulaminu powoduje wykluczenie danego Uczestnika z Konkursu i uprawnia Organizatora do odmowy przyznania temu Uczestnikowi nagrody.
4. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany zasad Konkursu, w tym treści niniejszego Regulaminu, wyłącznie w przypadku wystąpienia sytuacji nadzwyczajnej uniemożliwiającej przeprowadzenia Konkursu na warunkach i zasadach określonych pierwotnie, każdorazowo z podaniem przyczyny dokonanej zmiany wraz z uzasadnieniem, za stosownym powiadomieniem Uczestników poprzez umieszczenie stosownej informacji na Stronie konkursowej. Uczestnik ma prawo złożenia oświadczenia o rezygnacji z dalszego udziału w Konkursie w związku ze zmianą zasad Konkursu, w tym treści Regulaminu. Oświadczenie o rezygnacji z dalszego udziału w Konkursu powinno być doręczone na adres na adres e-mail: info@ggleague.pl.
5. W sprawach nieunormowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie znajdują obowiązujące przepisy prawa.
6. Zapoznanie się z powyższym regulaminem przez zgłoszeniem do Konkursu, jest jednocześnie udzieleniem zgody na udział oraz akceptację wszystkich zawartych w nim zasad oraz warunków.

ZAŁĄCZNIK
ZASADY PRZETWARZANIA DANYCH OSOBOWYCH W RAMACH PROMOCJI
PT. „USTAW SIĘ NA GRANKO Z KITKAT”
(dalej: **Konkurs**)

1. Kategorie danych osobowych przetwarzanych w ramach Konkursu: nick, adres email, numer telefonu, a także imię i nazwisko oraz adres zamieszkania uczestnika (w celu wysyłki Nagrody laureatowi oraz na potrzeby rozpatrzenia reklamacji zgłoszonej przez uczestnika).
2. Wszelkie żądania, pytania i wnioski dotyczące danych osobowych przetwarzanych przez Nestlé lub związanych z nimi praw, należy kierować pisemnie na adres: Nestlé Polska S.A., ul. Domaniewska 32, 02- 672 Warszawa lub mailem na adres: data.privacy@pl.nestle.com. Dane kontaktowe do inspektora ochrony danych osobowych: DataProtectionOffice@nestle.com.
3. Wszelkie żądania, pytania i wnioski dotyczące danych osobowych przetwarzanych przez Organizatora Konkursu lub związanych z nimi praw, należy kierować na adres Good Game Sp. z o.o. ul. Św. Czesława 7/12, 61-575 Poznań lub mailem na adres: info@ggleague.pl.
4. Uczestnicy mają prawo żądania od odpowiedniego Administratora danych dostępu do swoich danych osobowych i otrzymania kopii danych, sprostowania (poprawiania), w przypadkach, gdy prawo tak stanowi - prawo żądania usunięcia lub ograniczenia przetwarzania swoich danych, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania w celach marketingu bezpośredniego lub, z przyczyn związanych z ich szczególną sytuacją wobec przetwarzania niezbędnego do celów wynikających z prawnie uzasadnionych interesów administratorów, chyba że co innego wynika z przepisów prawa, prawo do przenoszenia danych, prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
5. Podanie danych jest dobrowolne, jednakże bez ich podania nie będzie możliwy udział w Konkursie lub kontaktowanie się z odpowiednim administratorem danych.
6. Dane osobowe podane przez Uczestnika przy zgłoszeniu do Konkursu jak również inne dane, które zostaną zebrane od Uczestnika w trakcie jego kontaktów z odpowiednim administratorem danych, mogą być przekazywane bądź mogą uzyskać do nich dostęp: i. usługodawcy administratorów, z pomocą których administrator realizuje ww. cele przetwarzania (kategorie takich odbiorców danych: podmioty świadczące usługi pocztowe, kurierskie, usługi marketingowe (organizacja Konkursu), usługi w zakresie obsługi klienta, usługi w zakresie wsparcia IT/IS, w tym prowadzenia i rozwoju stron internetowych i baz danych, usługi płatnicze, firmy prawnicze, windykacyjne, audytorskie, księgowe, archiwizacyjne ii. podmioty z grupy kapitałowej Nestlé lub iii. podmioty, którym administrator danych jest zobowiązany podać te dane, w szczególności organy administracji publicznej lub organy powołane do kontroli przestrzegania i egzekwowania prawa.

7. W przypadku, gdy przetwarzanie danych związane będzie z przesyłaniem danych poza obszar Europejskiego Obszaru Gospodarczego, będzie ono odbywało się z wykorzystaniem standardowych klauzul umownych zatwierdzonych przez Komisję Europejską, w celu zapewnienia odpowiedniego poziomu ochrony danych wymaganego przepisami prawa.
8. Administratorzy danych zapewniają odpowiednie środki ochrony danych Uczestników odpowiadające standardom rynkowym w celu ochrony i zapewnienia ich poufności, poprawności i dostępności, jak również ochrony przed ich nieuprawnionym wykorzystaniem lub nieuprawnionym dostępem, zgodnie z wytycznymi i politykami przyjętymi przez Administratorów danych oraz obowiązującymi przepisami prawa.
9. Dane osobowe Uczestników Promocji przechowywane będą przez okres niezbędny do realizacji Konkursu. Po zakończeniu Konkursu dane osobowe Uczestników będą przechowywane przez Administratora nr 1 nie dłużej niż przez czas odpowiadający terminowi przedawnienia roszczeń.
10. Dane Uczestników Konkursu mogą być przetwarzane dłużej niż to wynika z punktów poprzedzających, jeżeli będzie to niezbędne dla rozpatrzenia reklamacji lub innej formy roszczeń zgłoszonych przez Uczestnika, a także na potrzeby ewentualnych postępowań sądowych lub administracyjnych.