

**REGULAMIN KONKURSU**  
**„Obierz kurs: Fuzetea Island”**

**1. POSTANOWIENIA OGÓLNE**

- 1.1. Organizatorem konkursu „Obierz kurs: Fuzetea Island” (dalej: „**Konkurs**”) jest Albedo Marketing Sp. z o.o. z siedzibą w Poznaniu przy ul. Góralskiej 3, 60-623 Poznań, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego, sąd rejestrowy: Sąd Rejonowy Poznań – Nowe Miasto i Wilda w Poznaniu, VIII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000125373, NIP 779-21-83-071, kapitał zakładowy w wysokości 100.000,00 złotych (dalej: „**Organizator**”).
- 1.2. Organizator działa na zlecenie spółki Coca-Cola HBC Polska sp. z o.o. z siedzibą w Warszawie (02-092) przy ul. Żwirki i Wigury 16 (dalej: „**CCHBC**”). Celem Konkursu jest promocja wśród konsumentów wybranych produktów marki FuzeTea z oferty CCHBC.
- 1.3. Konkurs przeprowadzany jest w sklepach stacjonarnych sieci „Żabka”, w tym również bezobsługowych sklepach „Żabka-Nano 24/7” znajdujących się na terenie Polski (dalej: „**Sklepy**”).
- 1.4. Konkursem objęte są następujące produkty marki FuzeTea (dalej: „**Produkty**”):
  - 1.4.1. NAPÓJ FUZE TEA BLUEB LAVEN ZERO 500ML SK, Kod EAN: 5000112679823
  - 1.4.2. NAPÓJ FUZE TEA GREEN TEA CITRUS 500ML SK, Kod EAN: 5000112679786
  - 1.4.3. NAPÓJ FUZE TEA STRAWBERRY MELON 500ML SK, Kod EAN: 5000112694352
  - 1.4.4. NAPÓJ FUZE TEA PEACH HIBISC NF 500ML SK, Kod EAN: 5000112679861
  - 1.4.5. NAPÓJ FUZE TEA GREEN TEA CITRUS 1,5L SK, Kod EAN: 5000112679762
  - 1.4.6. NAPÓJ FUZE TEA LEMON NF 1,5L SK, Kod EAN: 5000112679885
  - 1.4.7. NAPÓJ FUZE TEA PEACH HIBISCUS NF 1,5L SK, Kod EAN: 5000112679946
  - 1.4.8. NAPÓJ FUZE TEA BLUEB LAVEN ZERO 500ML, Kod EAN: 5449000325273
  - 1.4.9. NAPÓJ FUZE TEA GREEN TEA CITRUS 500ML, Kod EAN: 5449000189370
  - 1.4.10. NAPÓJ FUZE TEA LEMON LEMONGRASS 0,5L, Kod EAN: 5449000235947
  - 1.4.11. NAPÓJ FUZE TEA LEMON NF 500ML, Kod EAN: 5449000329585
  - 1.4.12. NAPÓJ FUZE TEA PEACH HIBISC NF 500ML, Kod EAN: 5449000329615
  - 1.4.13. NAPÓJ FUZE TEA PEACH HIBISCUS 0,5L, Kod EAN: 5449000236623
  - 1.4.14. NAPÓJ FUZE TEA WATERM MINT ZERO 500ML, Kod EAN: 5449000001986
  - 1.4.15. NAPÓJ FUZE TEA WATERM MINT ZERO 500ML SK, Kod EAN: 5000112679847
  - 1.4.16. NAPÓJ FUZE TEA LEMON NF 500ML SK, Kod EAN: 5000112679809
  - 1.4.17. NAPÓJ FUZE TEA BLUEB LAVEN ZERO 1,5L SK, Kod EAN: 5000112679908
  - 1.4.18. NAPÓJ FUZE TEA GREEN TEA CITRUS 1,5L, Kod EAN: 5000112651843
  - 1.4.19. NAPÓJ FUZE TEA LEMON LEMONGRASS 1,5L, Kod EAN: 5000112651614
  - 1.4.20. NAPÓJ FUZE TEA LEMON NF 1,5L, Kod EAN: 5449000329561
  - 1.4.21. NAPÓJ FUZE TEA PEACH HIBISCUS 1,5L, Kod EAN: 5000112651621

- 1.4.22. NAPÓJ FUZE TEA PEACH HIBISCUS NF 1,5L, Kod EAN: 5449000329639
- 1.5. Konkurs trwa **od 20 maja 2026 r. do 28 września 2026 r.** (jest to ostatni dzień rozpatrywania reklamacji) (dalej: „**Czas trwania Konkursu**”).
  - 1.6. Sprzedaż Produktów uprawniająca do wzięcia udziału w Konkursie trwa **od 20 maja 2026 r.** od godziny 00:00:00 **do 2 czerwca 2026 r.** do godziny 23:45:00 (dalej: „**Okres sprzedaży**”). Produkty Promocyjne mogą być dostępne w sprzedaży detalicznej zarówno przed rozpoczęciem Okresu sprzedaży promocyjnej, jak i po jego upływie, jednakże zakup Produktów poza Okresem sprzedaży promocyjnej nie uprawnia do wzięcia udziału w Konkursie.
  - 1.7. Zgłoszenie udziału w Konkursie jest możliwe w myśl zasad opisanych w pkt. 3. Regulaminu **od 20 maja 2026 r.** od godziny 00:00:05 **do 4 czerwca 2026 r.** do godziny 23:59:59 (dalej: „**Okres zgłoszeń**”).
  - 1.8. Konkurs przeprowadzany jest za pośrednictwem strony internetowej [www.kursnawyspe.pl](http://www.kursnawyspe.pl) (dalej: „**Strona internetowa Konkursu**”) oraz z wykorzystaniem aplikacji mobilnej sieci Żabka pod nazwą „Żappka” (dalej: „**Aplikacja**”).
  - 1.9. Konkurs nie jest grą losową w rozumieniu ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
  - 1.10. Uczestnik przesyłając Zgłoszenie do Konkursu, oświadcza, że zapoznał się z treścią Regulaminu, a uczestnictwo w Konkursie oznacza akceptację Regulaminu.
  - 1.11. Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania zasad zawartych w Regulaminie i potwierdza, iż spełnia warunki opisane w Regulaminie, które uprawniają go do udziału w Konkursie.
  - 1.12. Informacje na temat Konkursu udostępniane są poprzez stronę internetową Konkursu, materiały promocyjne umieszczone w Sklepach i w innych mediach. Informacje na temat Konkursu można uzyskać również wysyłając wiadomość na adres Organizatora: [info@albedomarketing.pl](mailto:info@albedomarketing.pl).

## **2. WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE**

- 2.1. Konkurs przeznaczony jest dla pełnoletnich osób fizycznych, o pełnej zdolności do czynności prawnych i zamieszkałych w Polsce, nabywających Produkty jako konsumenci w rozumieniu art. 22<sup>1</sup> Kodeksu cywilnego, które spełnią wymagania wymienione w rozdziale 3. Regulaminu, z zastrzeżeniem pkt 2.2. Regulaminu (dalej: „**Uczestnicy**”).
- 2.2. W Konkursie nie mogą brać udziału:
  - 2.2.1. członkowie organów powołanych w CCHBC ani pracownicy i współpracownicy CCHBC (niezależnie od podstawy prawnej zatrudnienia) oraz członkowie organów powołanych w Albedo Marketing sp. z o.o. ani pracownicy i współpracownicy Albedo Marketing sp. z o.o. (niezależnie od podstawy prawnej zatrudnienia);
  - 2.2.2. właściciele (franczyzobiorcy) sklepów sieci „Żabka” oraz pracownicy i współpracownicy tych Sklepów (niezależnie od podstawy prawnej zatrudnienia);
  - 2.2.3. członkowie rodzin osób wskazanych w pkt 2.2.1. i 2.2.2. Regulaminu – przez takich członków rodziny rozumie się: wstępnych, zstępnych, rodzeństwo, małżonków, osoby powinowate w tym samym stopniu, co wymienieni powyżej krewni, opiekunów prawnych oraz osoby pozostające w stosunku przysposobienia z osobami wskazanymi w pkt 2.2.1. i 2.2.2. Regulaminu.
- 2.3. Brak spełnienia któregokolwiek z warunków określonych w pkt. 2.1. oraz 2.2. powyżej stanowi podstawę do wykluczenia Uczestnika z Konkursu, a w przypadku późniejszego wykrycia tych okoliczności, w tym po dniu wydania Nagrody, prawo do dochodzenia jej zwrotu.

- 2.4. Udział w Konkursie jest dobrowolny.
- 2.5. Do Konkursu należy zgłaszać się osobiście – niedozwolonym jest tworzenie fikcyjnych Zgłoszeń na potrzebę uczestnictwa w Konkursie lub posiłkowanie się danymi osób trzecich. Dane zawarte w Zgłoszeniu muszą być zgodne z rzeczywistością.
- 2.6. Organizator może weryfikować spełnienie przez Uczestnika warunków, o których mowa w ust. 2.1. lub 2.2. powyżej, w szczególności przez żądanie określonych dokumentów lub oświadczeń. W przypadku, weryfikacji wieku Uczestnika, Organizator może żądać od Uczestnika przedstawienia niezbędnych informacji, dokumentów lub zdjęcia/skanu dokumentu tożsamości – wyłącznie w zakresie imienia, nazwiska oraz wieku (po zakryciu pozostałych danych).

### 3. ZASADY KONKURSU

- 3.1. Warunkiem udziału w Konkursie jest posiadanie aktualnej wersji Aplikacji zainstalowanej na urządzeniu mobilnym z systemem operacyjnym Android lub iOS i dostępem do Internetu oraz posiadanie aktywnego konta w Aplikacji.
- 3.2. Aby wziąć udział w Konkursie należy wykonać w Okresie zgłoszeń **łącznie wszystkie poniższe czynności** (dalej: „**Zgłoszenie**”):
  - 3.2.1. W Okresie sprzedaży **kupić jeden produkt promocyjny** w sklepie Żabka. Przed dokonaniem płatności za zakupy **zeskanować Aplikację**;
  - 3.2.2. Po dokonaniu zakupu zgodnie z pkt. 3.2.1. w Aplikacji na koncie Uczestnika wygenerowany zostanie 8 (ośmio) znakowy kod (dalej: „**Kod**”). Kod jest ważny i upoważnia do zgłoszenia się do Konkursu tylko do zakończenia Okresu zgłoszeń;
  - 3.2.3. Zarejestrować kod na Stronie internetowej Konkursu za pośrednictwem utworzonego formularza zgłoszeniowego (dalej: „**Formularz zgłoszeniowy**”). Formularz należy wypełnić w sposób opisany w pkt. 3.3. poniżej;
  - 3.2.4. Wziąć udział w grze rankingowej dostępnej na stronie Konkursu zgodnie z zasadami określonymi w pkt. 4, po uprzednim prawidłowym zarejestrowaniu Kodu w Formularzu zgłoszeniowym.
- 3.3. W Formularzu zgłoszeniowym Uczestnik:
  - 3.3.1. podaje następujące dane:
    - 3.1.1.1. Imię;
    - 3.1.1.2. Nazwisko;
    - 3.1.1.3. Numer telefonu;
  - 3.3.2. w wyznaczone pole przepisuje Kod, który został mu udostępniony w Aplikacji w zakładce „Twoje kupony i nagrody”;
  - 3.3.3. zaznacza oświadczenie potwierdzające zapoznanie się z Regulaminem i zaakceptowanie jego treści oraz oświadczenie potwierdzające zapoznanie się i zaakceptowanie Zasad przetwarzania danych osobowych;
  - 3.3.4. dokonuje prawidłowej weryfikacji poprzez stosowany przez Organizatora mechanizm zabezpieczający reCAPTCHA, którego celem jest dopuszczenie do przesłania danych wypełnionych tylko przez człowieka (oznacza to konieczność wykonania zadania, np. konieczność zaznaczenia pola kontrolnego i/lub przepisanie kodu z obrazka wskazanego na Stronie internetowej Konkursu i/lub zaznaczenie konkretnego rodzaju obrazka/obrazków);

- 3.3.5. klika przycisk potwierdzający wysłanie Formularza zgłoszeniowego;
- 3.3.6. gra w grę dostępną na stronie internetowej, by uzyskać wynik w rankingu na koniec trwania Konkursu.
- 3.4. Zadanie konkursowe polega na wzięciu udziału w grze rankingowej polegającej na jak najdłuższym utrzymaniu się postaci na desce SUP (Stand Up Paddle). Celem Uczestnika jest ukończenie rozgrywki w możliwie najdłuższym czasie, zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie, w pkt. 4. W trakcie rozgrywki występują przeszkody w postaci wiatru, którego intensywność wzrasta wraz z upływem czasu. Wynik Uczestnika mierzony jest czasem utrzymania się na desce SUP i stanowi podstawę do ustalenia miejsca Uczestnika w rankingu Konkursu.
- 3.5. Uczestnik może wysłać Zgłoszenia i brać udział w grze rankingowej wielokrotnie, przy czym każde kolejne zgłoszenie wymaga powtórzenia czynności wskazanych w pkt. 3.2. oraz 3.3. powyżej. Każdy udział w grze w ramach kolejnego zgłoszenia stanowi odrębną rozgrywkę, a uzyskany wynik podlega uwzględnieniu w ramach Konkursu zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie. Uczestnik konkursu, grając wielokrotnie jednego dnia w grę rankingową, ma zapisany najwyższy wynik z rozgrywki z danego dnia, do konta przypisanego do numeru telefonu, który podał w formularzu zgłoszeniowym.
- 3.6. W odpowiedzi na nieprawidłowe Zgłoszenie (np. podanie nieprawidłowego Kodu), Uczestnikowi zostanie wyświetlona informacja o powstałych błędach oraz możliwości ich poprawy, przy czym przesłanie prawidłowego zgłoszenia jest możliwe tylko w Okresie zgłoszeń.
- 3.7. Kod musi być podany w Formularzu zgłoszeniowym w identycznym formacie w jakim jest udostępniony w Aplikacji – wielkość i kolejność liter oraz cyfr ma znaczenie i muszą one zostać przepisane dokładnie w takim samym formacie.
- 3.8. Każdy prawidłowo zarejestrowany Kod to jedno Zgłoszenie. Jeden Uczestnik może przesłać więcej niż jedno Zgłoszenie, jednakże za każdym razem przy użyciu tego samego numeru telefonu, który podał w pierwszym przesłanym Formularzu zgłoszeniowym oraz pod warunkiem spełnienia wszystkich warunków uczestnictwa, o których mowa w Regulaminie (tzn. w każdym przypadku na podstawie innego Kodu).
- 3.9. Jeden Uczestnik w ramach swojego udziału w Konkursie może korzystać wyłącznie z jednego numeru telefonu. Jako numer telefonu właściwy dla danego Uczestnika rozumie się wyłącznie ten numer telefonu, który Uczestnik podał w pierwszym przesłanym Formularzu zgłoszeniowym.
- 3.10. Każdemu Zgłoszeniu zostanie przypisany kolejny, unikalny numer identyfikacyjny nadawany przez system teleinformatyczny wykorzystywany przez Organizatora do przyjmowania zgłoszeń w Konkursie.
- 3.11. Uczestnik może brać udział w grze konkursowej wielokrotnie, przy czym każde kolejne zgłoszenie wymaga powtórzenia czynności określonych w pkt. 3.2 oraz 3.3. powyżej. Oznacza to, że Uczestnik może przystąpić do gry konkursowej każdego dnia Okresu zgłoszeń, a także wielokrotnie w ciągu jednego dnia, pod warunkiem każdorazowego spełnienia warunku zakupowego oraz ponownego wysłania Formularza zgłoszeniowego.

#### **4. GRA KONKURSOWA**

- 4.1. Gra konkursowa polega na jak najdłuższym utrzymaniu się postaci na desce SUP w ramach gry mobilnej dostępnej na stronie internetowej Konkursu. Gra ma charakter zręcznościowy i sprawdza refleks oraz koordynację Uczestników. Celem gry konkursowej jest uzyskanie przez Uczestnika jak najlepszego wyniku czasowego, rozumianego jako jak najdłuższy czas utrzymania się postaci na desce SUP w trakcie jednej rozgrywki. Wyniki czasowe Uczestników stanowią

podstawę do ustalenia pozycji w rankingu i wyłonienia zwycięzców Konkursu zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie.

4.2. Szczegółowe zasady gry konkursowej są następujące:

4.2.1. Celem Uczestnika jest jak najdłuższe utrzymanie równowagi postaci stojącej na desce SUP.

4.2.2. Po uruchomieniu rozgrywki na ekranie urządzenia Uczestnika wyświetlana jest postać stojąca na desce SUP, poruszająca się na wodzie. W trakcie rozgrywki na postać oddziałują przeszkody w postaci podmuchów wiatru, których intensywność zwiększa się wraz z upływem czasu trwania rozgrywki.

4.2.3. Sterowanie równowagą postaci odbywa się poprzez klikanie w strzałki wyświetlane po lewej i prawej stronie ekranu, co umożliwi korygowanie wychyleń postaci i utrzymanie jej na desce SUP. Brak odpowiedniej reakcji Uczestnika skutkuje utratą równowagi i zakończeniem rozgrywki.

4.2.4. Po zakończeniu rozgrywki Uczestnikowi wyświetlane jest podsumowanie zawierające informację o czasie, przez jaki postać utrzymała się na desce SUP oraz o aktualnej pozycji Uczestnika w rankingu Konkursu.

4.3. Organizator zastrzega sobie prawo do przeprowadzania codziennych prac konserwacyjnych i technicznych w godzinach **08:00:00 – 09:00:00 (czasu lokalnego)**, w trakcie których dostęp do gry może być częściowo lub całkowicie ograniczony. Przerwa ta może mieć charakter regularny lub incydentalny i nie wymaga uprzedniego powiadomienia użytkowników.

## 5. PRZEBIEG KONKURSU I WYŁONIENIE LAUREATÓW

5.1. Zwycięzcy Konkursu (dalej: „Laureaci”) wyłaniani są po zakończeniu Okresu zgłoszeń do Konkursu.

5.2. Laureaci wyłaniani są na podstawie rankingu końcowego, który dostępny jest na Stronie internetowej Konkursu i obejmuje wyniki uzyskane przez Użytkowników w całym Okresie zgłoszeń. Laureatami zostają Uczestnicy, którzy do momentu zakończenia Konkursu uzyskali najwyższe wyniki w grze konkursowej i zajęli premiiowane miejsca w rankingu końcowym, tzn. byli jedną z pięciuset piętnastu osób, z zastrzeżeniem pkt 5.4 Regulaminu.

5.3. Nagrody w Konkursie przyznawane są na podstawie rankingu końcowego, o którym mowa w pkt 5.2 Regulaminu. Wydawana jest 1 nagroda I stopnia (wyjazd na FuzeTea Island dla 5 osób), 60 nagród II stopnia (deska SUP), 50 nagród III stopnia (gimbal DJI Osmo Mobile 7), 50 nagród IV stopnia (aparat AgfaPhoto), 150 nagród V stopnia (ręcznik plażowy) oraz 200 nagród VI stopnia (dmuchane materace).

5.4. Jeżeli Uczestnik w Okresie zgłoszeń przystąpi do rozgrywki wielokrotnie, **w rankingu końcowym uwzględniany jest wyłącznie jeden, najwyższy uzyskany przez niego wynik**. Jeden Uczestnik może wygrać w Konkursie tylko jedną nagrodę. W całym Konkursie Uczestnik może zostać Laureatem jednorazowo, o ile jego najwyższy wynik uplasuje go na jednym z premiiowanych miejsc w rankingu końcowym Konkursu.

5.5. Ostateczne wyniki rywalizacji (rankingu) zostają opublikowane na Stronie internetowej Konkursu w kolejnym dniu roboczym po zakończeniu Okresu Zgłoszeń do Konkursu. Wyniki oznaczone są jako „ostateczne” i to one stanowią podstawę do przyznania nagród. W sytuacji, gdy dwóch lub więcej Uczestników uzyska dokładnie taki sam wynik, który uprawnia do otrzymania nagrody to Uczestnicy zostaną skasyfikowani ex aequo na tej samej pozycji w rankingu i każdy z nich otrzyma nagrodę. Jednocześnie w takiej sytuacji liczba premiiowanych

miejsc w rankingu zostanie odpowiednio zmniejszona tak, aby ostatecznie nagrodzonych zostało 515 (pięciuset piętnastu) najlepszych Uczestników w danym dniu Okresu zgłoszeń.

- 5.6. Nad prawidłowym przebiegiem Konkursu czuwa komisja konkursowa składająca się z trzech przedstawicieli Organizatora, która w szczególności zatwierdza wyniki w rankingach oraz rozpatruje reklamacje.
- 5.7. Jeżeli liczba nagród przeznaczonych do wydania w Konkursie będzie większa niż liczba Uczestników, którzy zajmą premiiowane miejsca w rankingu końcowym Konkursu, niewykorzystane nagrody pozostają własnością Organizatora, który może podjąć decyzję o ich niewydaniu.
- 5.8. Niedopuszczalne jest podejmowanie przez Uczestników działań mających na celu zwiększenie prawdopodobieństwa uzyskania wygranej w sposób sprzeczny z celem i zasadami Konkursu, w szczególności przy wykorzystaniu narzędzi technicznych lub informatycznych, takich jak algorytmy, programy komputerowe, automaty, boty lub inne zautomatyzowane mechanizmy działania. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji zgłoszeń oraz odrzucenia zgłoszeń budzących uzasadnione wątpliwości co do ich autentyczności, zgodności z Regulaminem lub wskazujących na próbę obejścia zasad uczciwego udziału w Konkursie.

## 6. NAGRODY W KONKURSIE

- 6.1. Pula nagród w Konkursie wynosi 199 405,31 zł (sto dziewięćdziesiąt dziewięć tysięcy czterysta pięć złotych 31/100).
- 6.2. W Konkursie przewidziano następujące nagrody (dalej: „Nagrody”):
  - 6.2.1. dla 1 (jednego) Laureata, który uzyskał najlepszy wynik w Konkursie, przewidziana jest nagroda I stopnia w postaci wyjazdu na festiwal FuzeTea Island, który odbywa się na włoskiej wyspie Pantelleria. Laureat uprawniony jest do udziału w wyjeździe wraz z 4 (czterema) osobami towarzyszącymi. Szczegółowy zakres nagrody głównej określony zostanie przez Organizatora i przekazany Laureatowi po zakończeniu Konkursu. Wartość nagrody to 90 827,81 zł (słownie: dziewięćdziesiąt tysięcy osiemset dwadzieścia siedem złotych 81/100).
  - 6.2.2. dla 60 (sześćdziesięciu) Laureatów, przewidziana będzie nagroda II stopnia: deska SUP o równowartości 885,60 zł (słownie: osiemset osiemdziesiąt pięć złotych 60/100) wysłany za pośrednictwem przesyłki kurierskiej na wskazany przez Laureatów w formularzu zgłoszeniowym adres.
  - 6.2.3. dla 50 (pięćdziesięciu) Laureatów, przewidziana będzie nagroda III stopnia: gimbal DJI Osmo Mobile 7 biały o równowartości 332,10 zł (słownie: trzysta trzydzieści dwa złote 10/100) wysłany za pośrednictwem przesyłki kurierskiej na wskazany przez Laureatów w formularzu zgłoszeniowym adres.
  - 6.2.4. dla 50 (pięćdziesięciu) Laureatów, przewidziana będzie nagroda IV stopnia: aparat analogowy AGFAPHOTO Reusable Camera Zielony o równowartości 282,90 zł (słownie: dwieście osiemdziesiąt dwa złote 90/100) wysłany za pośrednictwem przesyłki kurierskiej na wskazany przez Laureatów w formularzu zgłoszeniowym adres.
  - 6.2.5. dla 150 (stu pięćdziesięciu) Laureatów, przewidziana będzie nagroda V stopnia: Ręcznik plażowy o równowartości 131,61 zł (słownie: sto trzydzieści jeden złotych 61/100) wysłany za pośrednictwem przesyłki kurierskiej na wskazany przez Laureatów w formularzu zgłoszeniowym adres.

- 6.2.6. Dla 200 (dwustu) Laureatów, przewidziana będzie nagroda VI stopnia: materac dmuchany w kształcie arbuza do pływania na wodzie o równowartości 24,75 zł (słownie: dwadzieścia cztery złote 75/100) wysłany za pośrednictwem przesyłki kurierskiej na wskazany przez Laureatów w formularzu zgłoszeniowym adres.
- 6.3. Na podstawie art. 30 ust. 1 pkt 2 ustawy z dnia 26 lipca 1991 roku o podatku dochodowym od osób fizycznych wydanie nagród podlega opodatkowaniu zryczałtowanym podatkiem dochodowym od osób fizycznych w wysokości 10% wartości nagrody. Organizator jako płatnik zryczałtowanego podatku dochodowego od osób fizycznych, przed wydaniem nagród obliczy, pobierze i odprowadzi do właściwego Urzędu Skarbowego zryczałtowany podatek dochodowy należny z tytułu wygranej. W tym celu do wartości Nagrody zostanie dodana dodatkowa nagroda pieniężna w wysokości odpowiadającej zryczałtowanemu podatkowi dochodowemu od osób fizycznych z tytułu wygranej w Konkursie w kwocie stanowiącej 11,11% wartości nagrody. Laureat oświadcza, że wyraża zgodę, aby kwota dodatkowej nagrody pieniężnej nie podlegała wypłacie na jego rzecz, lecz przeznaczona została na zapłatę podatku należnego z tytułu wygranej w Konkursie.
- 6.4. Prawo do Nagrody nie może zostać przeniesione na inne osoby. Nagroda nie podlega wymianie na gotówkę ani na świadczenia innego rodzaju. Laureatom nie przysługuje prawo do zastrzegania szczególnych właściwości Nagrody ani do jej wydania w inny sposób niż wskazany w pkt. 7 Regulaminu.

## **7. NAGRODA GŁÓWNA**

- 7.1. Nagrodą główną w konkursie jest wyjazd dla 5 osób (laureat oraz 4 osoby towarzyszące) na włoską wyspę Pantelleria, zwaną Fuzetea Island.
- 7.2. Po stronie agencji Musa jest zorganizowana wycieczka, która odbywa się w dniach 9-12 lipca 2026 r. W ramach tej wycieczki są opłacone:
- 7.2.1. Przeloty Mediolna Malpensa – Pantelleria (estymacyjne godziny lotu 12:00-13:55),  
Pantelleria – Mediolan Malpensa (estymacyjne godziny lotu 12:30-14:25);
- 7.2.2. Bagaż podręczny 10 kg oraz bagaż rejestrowany 15 kg na osobę;
- 7.2.3. Zakwaterowanie w hotelu „Mursia Wellness Hotel”, contrada Mursia, 91017 Pantelleria [Mursia Wellness Hotel | Sito Ufficiale | Spa Hotel Pantelleria](#), w pokojach 2 i 3 osobowym – 4 doby, 3 noce; zakwaterowanie zawiera śniadania;
- 7.2.4. Transfery z lotniska i na lotnisko, a także transfery lokalne;
- 7.2.5. 6 zorganizowanych atrakcji podczas wyjazdu, do wyboru z listy: <https://www.theislandfestival.net/> 14 dni przed wycieczką (do 28 czerwca 2026 r.).
- 7.3. Po stronie organizatora Konkursu zapewnione są:
- 7.3.1. Przeloty z Polski do Mediolanu oraz z Mediolanu do Polski (godziny lotów zostaną podane po potwierdzeniu odbioru nagrody przez laureata);
- 7.3.2. Zakwaterowanie w Mediolanie, w przypadku, gdy godziny połączeń lotniczych uniemożliwiają bezpośrednią kontynuację podróży lotem na Pantellerię w dniu przylotu.
- 7.3.3. Kieszonkowe w postaci 2000 zł na osobę, wypłacane przelewem bankowym na konto Laureata Nagrody Głównej, przed wyjazdem;
- 7.3.4. Koszty ubezpieczenia turystycznego KLiNNW, TU Europa, w skład którego wchodzi:
- 7.3.4.1. Koszty Leczenia: 100 000 EUR

- 7.3.4.2. Następstwa nieszczęśliwych wypadków: 10 000 EUR
- 7.3.4.3. Bagaż podróżny: 1 000 EUR
- 7.3.4.4. Odpowiedzialność cywilna: 100 000 EUR
- 7.3.4.5. Następstwa chorób przewlekłych

## **8. SPOSÓB I TERMIN OGŁASZANIA WYNIKÓW**

8.1 Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi poprzez publikację zwycięskiego Kodu na Stronie internetowej Konkursu [www.kursnawyspe.pl](http://www.kursnawyspe.pl). Publikacja wyników następuje po potwierdzeniu uprawnień poszczególnych Laureatów do otrzymania nagród w Konkursie. Wszystkie wyniki Konkursu zostaną ostatecznie opublikowane do dnia **15 czerwca 2026 r.** i będą dostępne do zakończenia Czasu trwania Konkursu.

## **9. ZASADY WYDAWANIA NAGRÓD W KONKURSIE**

- 9.1. Organizator, w terminie 3 dni roboczych dni od dnia wyboru Laureatów I stopnia, kontaktuje się z Laureatami za pośrednictwem wiadomości SMS informując o wygranej. Laureaci Nagrody I stopnia w wiadomości SMS dostaną informację o obowiązkach Laureatów związanych z wydaniem i dostarczeniem Nagrody. Dane niezbędne do wydania Nagrody Laureat Nagrody I stopnia przesyła za pośrednictwem dedykowanego formularza na stronie internetowej: [www.wyniki.albedomarketing.pl](http://www.wyniki.albedomarketing.pl) w terminie 7 dni kalendarzowych od dnia otrzymania wiadomości SMS od Organizatora.
- 9.2. Nagroda Główna dostarczana jest w terminie do 19 czerwca 2026 r. w następujący sposób: Konsument otrzyma wiadomość E-mail z pakietem informacji o wyjeździe. Zawarte w nim będą kluczowe daty, miejsca, nazwa hotelu a także informacje zwrotne, jakie musi dostarczyć do Organizatora.
- 9.3. Nagrody dostarczane są w terminie do 31 sierpnia 2026 r. w następujący sposób:
  - 9.3.1. Nagrody, o których mowa w pkt. 6.2.2., 6.2.3, 6.2.4, 6.2.5, 6.2.6 wysyłane są za pośrednictwem przesyłki kurierskiej na adres wskazany w formularzu Laureata.
- 9.4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za brak możliwości dostarczenia do Uczestnika Nagrody, w szczególności w przypadku:
  - 9.4.1. podania niepoprawnych danych do odbioru Nagrody lub zmiany danych do odbioru Nagrody;
  - 9.4.2. zmiany lub braku dostępu do podanego numeru telefonu komórkowego i/lub adresu e-mail;
  - 9.4.3. włączenia przez Uczestnika blokady wiadomości przychodzących z bramek SMS Premium w telefonie komórkowym lub włączenia przez Uczestnika filtrów w skrzynce e-mail;
  - 9.4.4. umieszczenia przez Uczestnika numeru telefonu Organizatora, poczty lub dostawcę poczty elektronicznej wiadomości e-mail w folderze „spam” /”oferty”;
  - 9.4.5. wyłączenia przez Uczestnika telefonu komórkowego.
- 9.5. W przypadku, gdy okaże się, że Laureat lub jego zwycięskie Zgłoszenie lub Zadanie konkursowe nie spełnia warunków Regulaminu, Laureat nie skontaktuje się w trybie określonym w pkt. 8.1. powyżej, lub nie wskaże danych, o których mowa w ust. 8.1. powyżej, lub nie odbierze lub odmówi odbioru wysłanej mu Nagrody, Laureat traci prawo do Nagrody.

9.6. Nagrody nieprzyznane lub nieodebrane pozostają do dyspozycji Organizatora. W tym przypadku Komisja konkursowa ma prawo przekazać ją innemu Uczestnikowi Konkursu, według własnego uznania.

## 10. ZASADY POSTĘPOWANIA REKLAMACYJNEGO

10.1. Uczestnicy Konkursu mogą zgłaszać reklamacje **od 20 maja 2026 r. najpóźniej do 14 września 2026 r.** (decyduje data dostarczenia reklamacji do Organizatora). Reklamacje doręczone Organizatorowi po **14 września 2026 r.** nie będą rozpatrywane.

10.2. Reklamacja powinna zawierać:

10.2.1. **w przypadku reklamacji zgłaszanych na piśmie:** imię i nazwisko oraz dokładny adres zamieszkania Uczestnika;

10.2.2. **w przypadku reklamacji zgłaszanych za pomocą środków komunikacji elektronicznej:** imię i nazwisko, dokładny adres zamieszkania oraz adres elektroniczny do komunikacji z Uczestnikiem;

10.2.3. rodzaj konkursu, w której Uczestnik brał udział (Konkurs „Obierz kurs: Fuzetea Island”),

10.2.4. treść żądania wraz z dokładnym opisem przyczyny reklamacji oraz okoliczności uzasadniających reklamację.

10.3. Zgłoszenie reklamacyjne powinno być dokonane:

10.3.1. **na piśmie:** doręczone osobiście lub drogą pocztową (np. listem poleconym lub kurierem) na adres Organizatora tj. Albedo Marketing Sp. z o. o., ul. Górska 3, 60-623 Poznań z dopiskiem "Reklamacja – Obierz kurs: Fuzetea Island"

albo

10.3.2. **za pomocą środka komunikacji elektronicznej:** w postaci wiadomości e-mail na adres [uwagi.promocje@albedomarketing.pl](mailto:uwagi.promocje@albedomarketing.pl) z tematem "Reklamacja – Konkurs Obierz kurs: Fuzetea Island".

10.4. Rozpatrzenie reklamacji przez Organizatora oraz wysłanie powiadomienia o rozstrzygnięciu nastąpi w ciągu 14 dni kalendarzowych, ale nie później niż do **28 września 2026 r.** W przypadku reklamacji złożonej na piśmie powiadomienie o rozstrzygnięciu nastąpi w formie listu poleconego na adres wskazany w reklamacji. W przypadku reklamacji złożonej za pomocą środka komunikacji elektronicznej w postaci wiadomości e-mail powiadomienie o rozstrzygnięciu nastąpi w formie zwrotnej wiadomości e-mail na adres elektroniczny do komunikacji wskazany przez Uczestnika. Decyzje Organizatora w przedmiocie reklamacji są ostateczne. Koszty powiadomienia za każdym razem ponosi Organizator.

10.5. Niezależnie od postępowania reklamacyjnego i niezależnie od decyzji Organizatora w przedmiocie rozstrzygnięcia reklamacji, Uczestnikowi przysługuje prawo do dochodzenia swoich praw na drodze postępowania sądowego, przed sądami powszechnymi.

## 11. PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

11.1. Dane osobowe Uczestników Konkursu są przetwarzane na podstawie przepisów powszechnie obowiązującego prawa z zakresu ochrony danych osobowych, tzn. rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady UE z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE oraz ustawy z dnia 10 maja 2018 r. o ochronie danych osobowych.

- 11.2. Administratorem danych osobowych Uczestników i Laureatów Konkursu jest Organizator (kontakt: [dane@albedomarketing.pl](mailto:dane@albedomarketing.pl)).
- 11.3. Więcej informacji o regułach przetwarzania danych osobowych w związku z przeprowadzaniem Konkursu znajduje się na Stronie internetowej Konkursu w zakładce.

## **12. ZMIANA REGULAMINU**

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

## **13. POSTANOWIENIA KOŃCOWE**

- 13.1. Regulamin jest jawny i dostępny w siedzibie Organizatora w dni robocze (od poniedziałku do piątku) w godzinach 9.00 – 17.00 oraz na stronie internetowej Konkursu pod adresem: [www.kursnawyspe.pl](http://www.kursnawyspe.pl) w terminie od **20 maja 2026 r.** do **28 września 2026 r.**
- 13.2. Przez dni robocze rozumie się dni od poniedziałku do piątku, z wyjątkiem dni ustawowo wolnych od pracy.
- 13.3. W kwestiach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się powszechnie obowiązujące przepisy prawa.