



O “Toque de Campeão” é uma plataforma de ativação da marca INTERMARCHÉ exclusiva para Participantes registados na plataforma “Toque de Campeão”, sendo promovida pela ITMP ALIMENTAR, S.A. (doravante “ITMP ALIMENTAR” ou “Promotora”), com NIPC 503882003, com sede em Lugar de Marrujo, Bugalhos, 2384-004 Alcanena.

1. QUEM PODE PARTICIPAR

Todos os indivíduos, residentes em Portugal Continental com mais de 18 anos de idade e que cumpram os requisitos especificados no presente regulamento (doravante, “Participantes”) e que se registem na plataforma “Toque de Campeão” cujo acesso se poderá fazer em:

- Tab de Facebook
- Website Intermarché em www.intermarche.pt

2. DURAÇÃO

O presente passatempo terá início no dia 14 de junho de 2018 e termina às 23h59m (GMT) do dia 18 de julho de 2018.

3. Mecânica de jogo

3.1. O Participante deverá registar-se na plataforma “Toque de Campeão”, preenchendo o formulário com o nome e endereço de email para o efeito em toquedecampeao.intermarche.pt ou através dos links presentes em:

3.1.1. Website Intermarché em www.intermarche.pt

3.1.2. Tab de Facebook;

3.1.3. Anúncios em meios digitais de Parceiros;

3.1.4. Posts de Facebook e Instagram.

3.2. Após registo e/ou login efetuado deverá selecionar a opção “jogar” do menu principal e deverá fazer o maior número de pontos possível para poder desbloquear Troféus e redimir códigos.

Durante o período da ação, o participante pode jogar as vezes que entender.

3.3. Durante o jogo existem elementos que:

3.3.1. atribuem pontos;



3.3.2. retiram pontos;

3.3.3. terminam o jogo.

3.4. O Utilizador poderá também trocar os Troféus desbloqueados por códigos para redimir posteriormente por um prémio mediante apresentação da prova de uma compra realizada numa loja Intermarché aderente à presente ação (loja Intermarché), no valor mínimo de 10€ (Dez Euros). São aceites os talões de compras efetuados no período que decorre a ação e no dia ou nos dois dias anteriores à data de levantamento do prémio. O participante pode redimir um código de prémio por cada 10€ em compras numa loja Intermarché, com o limite de 3 códigos de prémio por talão.

4. PONTOS

4.1. Os pontos são uma unidade virtual cumulativa, que serve como medida de troca por códigos alfanuméricos disponíveis na plataforma “Toque de Campeão”.

4.2. Os pontos são atribuídos durante o jogo e mediante os elementos descritos no seguinte quadro:

Elementos	Pontos a atribuir
Camisola (unidade)	+20 pontos por cada camisola recolhida
Troféu	+40 pontos por cada troféu recolhido
Cartão Amarelo	- 30 pontos por cada cartão amarelo
Cartão Vermelho	Perde imediatamente e sai do jogo
Matrioska	Perde imediatamente e sai do jogo

4.3. Para além dos elementos e pontos acima descritos, existirão ainda outros mecanismos para obter pontos extra. Estes mecanismos apenas são concedidos 1 vez a cada Participante no decorrer de toda a ação:

Meios	Mecânica	Pontos
Newsletter Semanal	Link único com atribuição automática de pontos através de login ou registo no jogo.	+100
Anúncios em meios digitais de Parceiros	Link único com atribuição automática de pontos através de login ou registo no jogo.	+100



4.4. As entidades Promotora e Organizadora reservam-se ao direito de, em qualquer momento, acrescentar ou alterar as características na atribuição dos pontos, inserindo, nomeadamente novos níveis de dificuldade ou prémios.

5. Tabela de pontos acumulados

5.1. Os pontos obtidos/acumulados em cada jogo desbloqueiam, em determinados níveis, troféus que podem ser trocados por códigos alfanuméricos únicos. Estes níveis e respetivos pontos estão distribuídos da seguinte forma

Níveis	Pontos	Desbloqueio
Nível 1	300	---
Nível 2	600	---
Nível 3	900	---
Nível 4	1200	Código para Troféu 1
Nível 5	1500	
Nível 6	1800	
Nível 7	2100	Código para Troféu 2
Nível 8	2400	
Nível 9	2700	
Nível 10	3000	Código para Troféu 3
Nível 11	3300	
Nível 12	3600	
Nível 13	3900	
Nível 14	4200	Código para Troféu 4
Nível 15	4500	
Nível 16	4800	
Nível 17	5100	
Nível 18	5400	Código para Troféu 5

5.2. Ao atingir pontos que lhe permitam desbloquear um Troféu, o participante pode optar por desbloquear o Troféu correspondente a esses pontos e trocar o mesmo pelo prémio ou pode continuar a jogar para tentar atingir o Troféu seguinte.



5.3. O Participante apenas acumula pontos caso complete o nível seguinte, por exemplo:

Exemplo1: O Participante atinge nível 2 e perde com 625 pontos. O Participante recomeça o jogo no mesmo nível do jogo anterior, mas com 500 pontos (mínimo de pontos do respetivo nível).

Exemplo 2: O Participante atinge o nível 5 durante o jogo, conquista o Troféu 1 e termina o jogo com 1150 pontos. O Participante começa no mesmo nível do jogo anterior, mas com 1000 pontos (mínimo de pontos do respetivo nível). Mantém o Troféu 1 que já conquistou no nível 4 com 1000 pontos.

5.4. Se o participante optar por trocar os seus pontos desbloqueando o troféu correspondente e trocando pelo respetivo código, apenas pode fazê-lo para os códigos/prémios associados ao troféu desbloqueado, e, quando o faz, perde os pontos todos, ou seja, começa o jogo novamente do zero.

5.5. Não será possível efetuar a troca de pontos entre contas de Participantes do “Toque de Campeão”.

6. COMO USAR PONTOS

6.1. Com os pontos obtidos o participante pode desbloquear o troféu correspondente a esses mesmos pontos, conforme quadro 5.1. e trocar o troféu por códigos alfanuméricos gerados automaticamente que correspondem a prémios.

6.2. Com o desbloqueio de um Troféu, o participante usa todos os pontos que tiver disponíveis e se pretender voltar a jogar começará um novo jogo com 0 pontos.

6.3. Para trocar os pontos:

6.3.1. Ir à área “Pontos” do menu principal;

6.3.2. Caso tenha pontos suficientes, desbloqueia o troféu e troca o mesmo pelo código de prémio;

6.3.3. Clica no botão “Redimir”;

6.3.4. Confirma a troca.

Será enviada uma confirmação de troca do Troféu para o endereço de email de registo do participante, com a seguinte informação: código gerado, identificação do tipo de prémio e condições para a troca do mesmo numa loja física Intermarché.

6.4. A troca realizada poderá ser consultada na área de “pontos” da plataforma “Toque de Campeão”.

6.5. Após utilização de pontos, não será possível restituir os pontos gastos com o desbloqueio do Troféu.



7. CÓDIGOS

- 7.1. Os códigos são alfanuméricos, únicos, correspondem a um prémio e são gerados automaticamente quando o Participante efetua a troca de pontos na área de “Pontos” da plataforma “Toque de Campeão”.
- 7.2. Estes códigos são enviados por email e estão disponíveis na tab de “códigos obtidos” dentro da área “Pontos” na plataforma “Toque de Campeão”.

8. TROCA DE CÓDIGOS

- 8.1. O Participante poderá trocar os seus códigos pelos respetivos prémios numa loja física Intermarché e mediante a apresentação de uma prova de compra no valor mínimo de 10€ (Dez Euros).
- 8.2. Para trocar o código pelo prémio, o Participante deve:
 - 8.2.1. Dirigir-se ao balcão de apoio ao cliente acompanhado da prova de compra e comprovativo de código (digital ou impresso);
 - 8.2.2. Confirmar junto do funcionário os seus dados;
 - 8.2.3. Escolher o prémio referente ao código que tem de acordo com a lista de prémios em vigor na loja em causa;
 - 8.2.4. Assinar a declaração de receção de prémio;
 - 8.2.5. Receberá um email de confirmação desta troca.
- 8.3. O participante pode redimir um código de prémio por cada 10€ em compras numa loja Intermarché, com o limite de 3 códigos de prémio por talão.
- 8.4. Esta troca apenas poderá ocorrer entre os dias 14 de junho e 20 de julho, na mesma data da prova/talão de compra ou com talões até 2 dias antes da data de levantamento do prémio, a partir da data de início da campanha.
- 8.5. Uma vez feito o registo de troca, não será possível substituir esse prémio por outro.

9. PRÉMIOS

- 9.1. Os Prémios (nomeadamente produtos) serão atualizados semanalmente e poderão ser consultados nos folhetos promocionais semanais e no website do Intermarché em <https://www.intermarche.pt/folhetos/>.



- 9.2. Os Prémios a atribuir ao participante são aqueles que estiverem previstos nos folhetos/comunicações em vigor na loja e na data de levantamento dos prémios.
- 9.3. Os prémios estão limitados ao stock existente nas Lojas Aderentes à campanha, podendo ser alterados ou eliminados a qualquer altura.
- 9.4. Em caso de rutura de stocks, o prémio será entregue logo que a mercadoria seja reposta.
- 9.5. A ITMP Alimentar poderá substituir algum dos prémios por outro produto similar ao substituído.
- 9.6. Os prémios apenas são entregues após validação de código e prova de compra fornecidos pelo participante.
- 9.7. O ITMP Alimentar pode a qualquer momento encerrar a mecânica de troca de códigos, invalidando a troca de códigos por qualquer bem, salvaguardando, contudo, que procederá ao aviso prévio de que a ação irá terminar, recorrendo para tal ao email facultado no acto de registo na plataforma “Toque de Campeão”.
- 9.8. O levantamento de prémios só poderá ser feito durante o período da ação detalhado no ponto 2 deste regulamento.

10. ÁREA PESSOAL E TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS

- 10.1. A recolha dos dados pessoais, nome e endereço de email, do Participante destina-se a comunicações apenas no âmbito do presente passatempo, assumindo a ITMP ALIMENTAR o compromisso de privacidade e segurança no processamento e na manutenção de dados pessoais de cada Participante, em conformidade com a legislação em vigor.
O fundamento jurídico aplicável à recolha e utilização dos dados pessoais para os fins indicados no ponto 8.2. anterior é o consentimento do Participante.
- 10.2. O participante pode, a qualquer momento e de forma gratuita, exercer o seu direito de acesso, de retificação, de apagamento, de limitação do tratamento, de oposição ao tratamento dos seus dados pessoais e de portabilidade dos mesmos através da morada Lugar do Marrujo, 2384-004 Bugalhos ou do contato indicado no ponto 11.1.
- 10.3. Caso o participante pretenda que a ITMP Alimentar deixe de tratar os seus dados pessoais para o fim indicado, deixará de ser possível a atribuição dos prémios ao participante no âmbito da presente ação.
- 10.4. O tratamento dos dados dos utilizadores poderá ser realizado por um prestador de serviços idóneo, contratado pela ITMP Alimentar. O referido prestador de serviços tratará exclusivamente os dados para as finalidades estabelecidas pela ITMP Alimentar e em observância das instruções por esta emitidas, cumprindo rigorosamente as normas legais sobre proteção de dados pessoais, segurança da informação e demais normas aplicáveis.



10.5. O período de conservação dos dados pessoais do Cliente é de 60 dias após o término da presente ação.

10.6. Caso deseje fazer uma reclamação sobre a forma como os seus dados pessoais estão a ser processados pela ITMP Alimentar pode fazê-lo para a morada Lugar do Marrujo, 2384-004 Bugalhos ou para o contato indicado no ponto 11.1. e, também, para autoridade supervisora (Comissão Nacional de Proteção de Dados – CNPD, Rua de São Bento, n.º 148, 3º, 1200-821 Lisboa, Tel: 351 213928400, Fax: +351 213976832, e-mail: geral@cnpd.pt).

11. INFORMAÇÕES E ESCLARECIMENTO DE DÚVIDAS

11.1. A ITMP ALIMENTAR encontra-se disponível para ajudar a esclarecer dúvidas ou para recolher opiniões e sugestões, bastando para isso contactar através do e-mail apoioconsumidorportugal@mousquetaires.com.

11.2. A entidade Organizadora reserva-se o direito de alterar o Regulamento da Plataforma “Toque de Campeão”, sempre que entender necessário, tornando-se as alterações efetivas após a sua publicação online na plataforma “Toque de Campeão”.

11.3. À ITMP ALIMENTAR ou à entidade Organizadora reserva-se o direito de recusar a emissão de um código de prémio ou mesmo de excluir da plataforma “Toque de Campeão”, os Participantes que deliberadamente tentem viciar, em algum momento, as regras definidas nomeadamente através da tentativa de hacking ou falsificação na obtenção de códigos e pontuações, bem como proceder judicialmente contra os prevaricadores com base na Lei do Cibercrime (Lei n.º 109/2009, de 15 de setembro).

12. DISPOSIÇÕES FINAIS

12.1. A Promotora reserva-se no direito de modificar em qualquer altura as condições do presente passatempo, e outras regras do mesmo, incluindo a sua possível anulação antes do prazo predeterminado, comprometendo-se a informar os participantes das novas condições do passatempo com a antecedência e publicitação necessárias.

12.2. A Promotora reserva-se no direito de eliminar o participante que esteja de alguma forma a utilizar meios fraudulentos e desconformes com o presente regulamento e/ou que submeta uma participação com linguagem visual imprópria ou ofensiva, ficando esta análise e decisão ao critério dos responsáveis pela gestão do passatempo.

12.3. O registo ou participação no passatempo não cria direitos de qualquer tipo.



- 12.4. Os Pontos, Códigos ou Prémios não são convertíveis em dinheiro ou qualquer tipo de compensação monetária, nem em caso de ruptura de stock ou cancelamento da campanha.
- 12.5. Todas as dúvidas sobre a interpretação e casos omissos no presente regulamento serão analisadas e esclarecidas pela Promotora, podendo as eventuais reclamações e/ou sugestões relativas à execução deste passatempo ser remetidas para os contactos indicados no ponto 11.1 deste regulamento.
- 12.6. Desta ação estão excluídos os sócios (ou acionistas), gerentes (ou administradores) das sociedades de exploração das lojas INTERMARCHÉ, bem assim como os seus cônjuges e filhos.

13. INTERMARCHÉ, MARCA E LOGÓTIPOS QUE PERTENCEM À ITMP ALIMENTAR

- 13.1. Ao aceder à plataforma “Toque de Campeão” o Participante aceita e concorda que qualquer nome, logótipo, marca ou marca de serviço contida na mesma é de propriedade da ou está licenciada pela ITMP ALIMENTAR e não poderá ser utilizada sem o consentimento prévio e por escrito da mesma. A Promotora reserva-se no direito de utilizar todos os recursos disponíveis no sentido de proteger seus direitos à propriedade intelectual. Os sons, gráficos, tabelas, textos, vídeos e outras informações também são de propriedade da ITMP ALIMENTAR ou utilizadas nesta plataforma sob permissão desta. O uso de qualquer desses materiais é proibido, a não ser quando expressamente informado nesta plataforma. O uso não-autorizado desses materiais estará sujeito às penalidades previstas em lei, incluindo mas não se limitando àquelas relacionadas à violação de direitos autorais, propriedade intelectual, uso inapropriado de marcas registadas, privacidade e publicidade.
- 13.2. A ITMP ALIMENTAR é a única proprietária dos direitos de autor desta plataforma e nenhuma parte dela, incluindo, mas não se limitando aos textos, imagens, áudios e vídeos podem ser utilizados de qualquer forma ou para qualquer intuito sem o consentimento prévio e por escrito da ITMP ALIMENTAR. A modificação, republicação ou uso do material disponível nesta plataforma, para qualquer outro objetivo não previsto no presente regulamento será considerada como violação dos direitos autorais pertencentes à ITMP ALIMENTAR.