



O “A Colheita” é uma plataforma de ativação da marca INTERMARCHÉ exclusiva para Participantes registados na plataforma “A Colheita”, 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 “A Colheita” cujo acesso se poderá fazer em:

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

2. DURAÇÃO

O presente passatempo terá início no dia 21 de fevereiro de 2019 e termina às 23h59m (GMT) do dia 24 de abril de 2019.

3. Mecânica de jogo

3.1. O Participante deverá registar-se na plataforma “A Colheita”, preenchendo o formulário com o nome e endereço de email para o efeito em acolheita.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 Colheitas 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 as colheitas desbloqueadas por códigos para redimir posteriormente por um prémio mediante apresentação do email de confirmação de troca da Colheita, da prova de uma compra realizada numa loja Intermarché aderente à presente ação (loja Intermarché), no valor mínimo de 10€ (Dez Euros) e do respetivo Cartão “Poupança” ou Cartão “Os Mosqueteiros” (“Cartão”) ativo. 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 talão e caso efetue uma compra com Cartão numa loja Intermarché, no valor mínimo de 10€.

4. PONTOS

- 4.1. Os pontos são uma unidade virtual cumulativa, que serve como medida de troca por códigos alfanuméricos disponíveis na plataforma “A Colheita”.
- 4.2. Os pontos são atribuídos durante o jogo e mediante os elementos descritos no seguinte quadro:

Elementos	Pontos a atribuir
Maçã vermelha, Maçã verde, Rábano branco, couve flor, batatas, cenouras, pepino, alho francês, Feijão verde, Pera, Tomate	+5 pontos por cada elemento apanhado
Abóbora	+10 pontos por cada elemento apanhado
Brócolos, Ananás, Pimento, couve lombarda	+15 pontos por cada elemento apanhado
Cerejas	+25 pontos por cada elemento apanhado
Formiga	- 50 pontos por cada elemento apanhado
Mosca	- 30 pontos por cada elemento apanhado
Escaravelho	Perde imediatamente e sai do jogo
Barata	Perde imediatamente e sai do jogo
Pássaro	Rouba os elementos que dão pontos

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:

Item	Mecânica	Pontos
Missões	missão semanal a cumprir.	+100 pontos



4.4. Existem ainda outros mecanismos para ajudar a obter pontos. Estes mecanismos apenas são concedidos 1 vez por semana a cada Participante no decorrer de toda a ação:

Item	Mecânica	Vantagem
Missões	missão semanal a cumprir.	imunidade

4.5. No decorrer da ação, teremos elementos surpresa dedicados a 2 épocas festivas: Carnaval e Páscoa. Estes elementos atribuem pontos extra se apanhados durante o jogo:

Época	Elementos	Pontos
Carnaval: 01 de março a 05 de março	2 elementos surpresa	Elemento 1: 25 pontos Elemento 2: 50 pontos
Páscoa: 04 de abril a 24 de abril	2 elementos surpresa	Elemento 1: 25 pontos Elemento 2: 50 pontos

5.

5.1. 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.

6. Tabela de pontos acumulados

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

6.2.

Níveis	Pontos	Desbloqueio	Disponibilidade
Nível 1	250		Pontos e códigos disponíveis todos os dias (ver quantidade de códigos disponíveis no menu do jogo "Trocar Pontos")
Nível 2	500		
Nível 3	750		
Nível 4	1000		
Nível 5	1250		
Nível 6	1500		
Nível 7	1800	Código para 1ª Colheita	



Nível 8	2100		
Nível 9	2400		
Nível 10	2700		
Nível 11	3000		
Nível 12	3200	Código para 2ª Colheita	
Nível 13	3400		
Nível 14	3600		
Nível 15	3800		
Nível 16	4000	Código para 3ª Colheita	
Nível 17	4200		
Nível 18	4400		
Nível 19	4600		
Nível 20	4800	Código para 4ª Colheita	
Nível 21	5200		Pontos e códigos apenas disponíveis às quartas-feiras. (ver quantidade de códigos disponíveis no menu do jogo "Trocar Pontos")
Nível 22	5600		
Nível 23	6000	Código para 5ª Colheita	

- 6.3. Ao atingir pontos que lhe permitam desbloquear uma Colheita, o participante pode optar por desbloquear a Colheita correspondente a esses pontos e trocar o mesmo pelo prémio ou pode continuar a jogar para tentar atingir a Colheita seguinte.
- 6.4. O Participante apenas acumula pontos caso complete o nível seguinte, por exemplo:
- Exemplo 1:** 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 7 durante o jogo, conquista a 1ª Colheita e termina o jogo com 1750 pontos. O Participante começa no mesmo nível do jogo anterior, mas com 1800 pontos (mínimo de pontos do respetivo nível). Mantém a Colheita 1 que já conquistou no nível 7 com 1800 pontos.
- 6.5. Se o participante optar por trocar os seus pontos desbloqueando a Colheita correspondente e trocando pelo respetivo código, apenas pode fazê-lo para os códigos/prémios associados à Colheita desbloqueada, e, quando o faz, perde os pontos todos, ou seja, começa o jogo novamente do zero.



- 6.6. O participante apenas poderá trocar pontos mediante a associação do Cartão ativo. O Cartão poderá ser associado ao registo através da adição do número de Cartão na área do Menu Inicial do jogo.
- 6.7. Não será possível efetuar a troca de pontos entre contas de Participantes de “A Colheita”.
- 6.8. Limite normal de jogo é de 4800 pontos, exceto às quartas feiras em que o limite de pontos aumenta para os 6000 pontos permitindo atingir a Colheita 5.
- 6.9. Caso o jogador não atinja os 6000 pontos à quarta-feira fica com os pontos que detém até a um máximo de 4800 pontos.
- 6.10. No final da campanha (dia 24/04/2019 às 23h59) o Ranking Geral do Jogo é trancado com a tabela de pontos acumulados. Os Participantes registados na tabela com os 20 melhores resultados são apurados para receber o prémio final - 150€ em compras no Cartão (apenas são considerados os participantes que já tenham um Cartão válido associado no Jogo). Os 20 participantes com melhor resultado na tabela de Ranking Geral recebem um email no endereço de registo do jogo com o código e condições para receber o seu prémio.

7. COMO USAR PONTOS

- 7.1. Com os pontos obtidos o participante pode desbloquear a Colheita correspondente ao intervalo de pontos, conforme quadro 5.1. e trocar a Colheita por códigos alfanuméricos gerados automaticamente que correspondem a prémios.
- 7.2. Com o desbloqueio de uma Colheita, o participante usa todos os pontos que tiver disponíveis e se pretender voltar a jogar começará um novo jogo com 0 pontos.
- 7.3. Para trocar os pontos:
- 7.3.1. Ir à área “Trocar Pontos” do menu principal;
 - 7.3.2. Caso tenha pontos suficientes, pode desbloquear a Colheita alcançada e troca a mesma pelo código de prémio;
 - 7.3.3. Para trocar os pontos o jogador deve ter associado ao seu perfil um número de Cartão ativo. Caso o Cartão não esteja ativo deverá dirigir-se ao balcão da sua loja Intermarché para ativar o mesmo.
 - 7.3.4. Clica no botão “Redimir”;
 - 7.3.5. Confirma a troca de pontos
- Será enviada uma confirmação de troca da Colheita para o endereço de email de registo do participante, com a seguinte informação: código gerado, validade, identificação do tipo de prémio e condições para a troca do mesmo numa loja física Intermarché.
- 7.3.6. O jogador apenas poderá trocar os pontos caso ainda existam códigos disponíveis. O limite de códigos por respetivo patamar/colheita, vem indicado no jogo, na área “trocar pontos” na plataforma “A Colheita”.



Quando a quantidade limite de códigos de um determinado patamar/colheita é atingida não é possível trocar esse código, podendo o participante escolher um dos restantes patamares disponíveis.

- 7.4. A troca realizada poderá ser consultada na área de “trocar pontos” na plataforma “A Colheita”.
- 7.5. Caso o participante tenha pontos suficientes, pode trocar pontos pelas colheitas 1, 2, 3 ou 4, limitado às quantidades disponíveis para troca, apenas 1 (uma) vez por semana.
- 7.6. Caso o participante tenha pontos suficientes, pode trocar pontos pela colheita 5, limitado às quantidades disponíveis para troca, apenas 1 (uma) vez por semana e apenas à quarta feira.
- 7.7. Após utilização de pontos, não será possível restituir os pontos gastos com o desbloqueio da Colheita.

8. CÓDIGOS

- 8.1. Os códigos são alfanuméricos, únicos, correspondem a um prémio e são gerados automaticamente quando o Participante efetua a troca de pontos na área de “Trocar Pontos” da plataforma “A Colheita”.
- 8.2. Estes códigos são enviados por email e estão disponíveis dentro da área “Troca de Pontos” na plataforma “A Colheita”.

9. TROCA DE CÓDIGOS

- 9.1. O Participante poderá trocar os seus códigos pelos respetivos prémios numa loja física Intermarché e mediante a apresentação de uma prova de compra com Cartão no valor mínimo de 10€ (Dez Euros) e do respetivo Cartão ativo e associado ao seu registo.
- 9.2. Para trocar o código pelo prémio, o Participante deve:
 - 9.2.1. Dirigir-se ao balcão de apoio ao cliente acompanhado da prova de compra, cartão e comprovativo de código (digital ou impresso);
 - 9.2.2. Confirmar junto do funcionário os seus dados;
 - 9.2.3. Escolher o prémio referente ao código que tem de acordo com a lista de prémios em vigor na loja em causa;
 - 9.2.4. Assinar a declaração de receção de prémio;
 - 9.2.5. Receberá um email de confirmação desta troca.



- 9.3. O participante pode redimir um código de prémio por cada 10€ em compras com Cartão numa loja Intermarché, com o limite de 1 códigos de prémio por talão.
- 9.4. O participante apenas pode trocar 1 código por semana das designadas 1ª, 2ª, 3ª e 4ª colheitas e mediante a respetiva validade.
- 9.5. O participante apenas pode trocar 1 código por semana da designada 5ª colheita e mediante a respetiva validade.
- 9.6. Esta troca apenas poderá ocorrer entre os dias 21 de fevereiro e 24 de abril, na mesma data da prova/talão de compra ou até 2 dias antes da data de levantamento do prémio, a partir da data de início da campanha na validade indicada no email de confirmação de troca pontos da Colheita, designado acima no ponto 6.3.
- 9.7. Uma vez feito o registo de troca, não será possível substituir esse prémio por outro.

10. PRÉMIOS

- 10.1. Os Prémios (nomeadamente produtos assinalados nos folhetos) serão atualizados semanalmente e poderão ser consultados nos folhetos promocionais semanais e no website do Intermarché em <https://www.intermarche.pt/folhetos/>.
- 10.2. Os Prémios assinalados nos folhetos semanais a atribuir ao participante são aqueles que estiverem previstos nos folhetos/comunicações em vigor na loja e na data de levantamento dos prémios.
- 10.3. Os prémios estão limitados ao stock existente nas Lojas Aderentes à campanha, podendo ser alterados ou eliminados a qualquer altura.
- 10.4. Em caso de rutura de stocks, o prémio será entregue logo que a mercadoria seja reposta.
- 10.5. A ITMP Alimentar poderá substituir algum dos prémios por outro produto similar ao substituído.
- 10.6. Os prémios apenas são entregues após validação de código, prova de compra e Cartão ativo e associado ao registo fornecidos pelo participante.
- 10.7. 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 "A Colheita".
- 10.8. O levantamento de prémios só poderá ser feito durante o período da ação detalhado no ponto 2 deste regulamento e mediante a validade apresentada no email de troca de código.

11. ÁREA PESSOAL E TRATAMENTO DE DADOS PESSOAIS



11.1. 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.

11.2. 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.

11.3. 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.

11.4. 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.

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

11.6. 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, Av. D. Carlos I, 134 - 1.º 1200-651 Lisboa, Tel: 351 213928400, Fax: +351 213976832, e-mail: geral@cnpd.pt).

12. INFORMAÇÕES E ESCLARECIMENTO DE DÚVIDAS

12.1. 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.

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

12.3. 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 “A Colheita”, 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).

13. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 13.1. 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.
- 13.2. 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.
- 13.3. O registo ou participação no passatempo não cria direitos de qualquer tipo.
- 13.4. 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.
- 13.5. 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.
- 13.6. 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.

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

- 14.1. Ao aceder à plataforma “A Colheita” 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.



14.2. 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.