

Regulamento do Passatempo
Segue a Alegria com Casal Garcia Crush

As presentes Condições Gerais de Utilização, adiante simplesmente também designadas por "Condições" definem os termos sob os quais se rege o passatempo "Segue a Alegria com Casal Garcia Crush".

1. DEFINIÇÕES

Para efeito das presentes Condições do passatempo considera-se:

1.1. **Duração do Passatempo** - O passatempo tem início no dia 14 de junho às 00h00 e termina no dia 5 de setembro às 23h59.

1.2. O presente passatempo rege-se pelas condições infra e pelos termos e condições gerais da aplicação, que aqui se dão por integralmente reproduzidas, para os devidos efeitos legais.

1.3. **Responsável pelo Tratamento** - O responsável pelo tratamento é a Aveleda, S.A., com sede na Rua da Aveleda, 2, Penafiel.

2. CONTA DE PARTICIPANTE

2.1. Encerrar a Conta de Participante

2.1.1. O Participante pode encerrar a sua Conta de Participante diretamente na APP, bastando para o efeito selecionar tal opção no seu perfil.

2.1.2. Caso aquando de tal encerramento, o Participante tenha o direito a receber algum prémio, o mesmo ser-lhe-á remetido, no prazo de 30 (trinta) dias.

3. FUNCIONAMENTO DO JOGO

3.1. Casal Garcia Crush é um jogo de raciocínio em formato de puzzle personalizado.

3.2. A premissa básica do Casal Garcia Crush é juntar três ou mais garrafas de cores iguais em linha horizontal ou vertical, cumprindo os objetivos de cada nível no número mínimo de jogadas, tentando conquistar a maior pontuação possível.

3.3. O ranking diário, semanal e global irão demonstrar os melhores classificados.

3.4. Ao longo de 12 (dozes) semanas de ação, serão atribuídos prêmios aos vencedores dos rankings diário, semanal e geral.

3.5. O Participante decide se quer jogar e acumular pontos entre duas competições:

a) “Mundo diário”

b) “Mundo semanal”

As pontuações do “Mundo Diário” e do “Mundo Semanal” acumulam pontos para o ranking global.

3.6. Os dois mundos podem ser jogados em simultâneo, alternando entre uma competição e outra, desde que o Participante tenha vidas disponíveis.

3.7. No início do jogo existem 5 (cinco) vidas que são perdidas cada vez que o jogador não conseguir passar o nível em que está a jogar.

3.8. Quando perde vidas, para ganhar novas vidas, o jogador terá de:

3.8.1. Esperar 30m para ganhar 1 (uma) vida.

3.8.2. Ao fim de 2h30m terá de novo 5 (cinco) vidas disponíveis.

3.8.3. Ativar animações de realidade aumentada através do reconhecimento de um dos rótulos de qualquer garrafa da família Casal Garcia. Em cada ativação, o Participante ganha 1 (uma) vida, no máximo 3 (três) por dia.

3.8.4. Convidar amigos nas redes sociais. O Participante ganha 1 (uma) vida em cada partilha, com máximo de 5 (cinco) vidas por dia.

3.8.5. Enviar convite para jogar através de email. O Participante ganha 1 (uma) vida em cada envio, com máximo de 3 (três) vidas por dia.

3.9. O Participante terá sempre, como número máximo de vidas 5 (cinco).

3.10. No jogo existem algumas ações que dão possibilidade de conseguir peças especiais e boosters que ajudam a desbloquear níveis mais difíceis que vão aparecendo ao longo do jogo.

3.10.1. Login Diário: acumula moedas para compra de boosters. A oferta do número de moedas vai aumentando, conforme o número de dias seguidos em que o Participante entra no jogo. Se não entrar durante um dia, a oferta desce para o número de moedas inicial.

3.10.2. Roda da Sorte: diariamente posso rodar esta roda gratuitamente uma vez. Se quiser rodar mais vezes é necessário usar moedas. Nesta roda podem-se ganhar boosters, moedas ou peças especiais que ajudam a finalizar o nível. Os boosters são: movimentos extra, mão para troca de garrafas de local, bomba que explode várias garrafas, martelo que parte uma garrafa, 5 movimentos extra.

3.11. Existem diferentes tipos de níveis no Casal Garcia Crush. Antes de iniciar um nível, é possível saber o objetivo e a pontuação mínima necessária, que podem ser:

3.11.1. Movimentos: atingir a meta de pontuação com um determinado número de movimentos.

3.11.2. Células azuis: limpar todas as células azuis à volta das garrafas com um determinado número de movimentos.

3.11.3. Caixas: desmontar todas as caixas em volta das garrafas com um determinado número de movimentos.

3.11.4. Rosé: espalhar o Rosé por todas as células do jogo com um determinado número de movimentos.

3.11.5. Ingredientes: descer as uvas e os saca-rolhas para o espaço indicado com um determinado número de movimentos.

3.11.6. Garrafas específicas: recolher um número específico de garrafas ou combinações, com uma quantidade de movimentos limitada.

3.11.7. Brasão: fazer combinações de garrafas ao lado do Brasão, para que este desapareça, com um determinado número de movimentos.

3.12. As peças especiais são grandes aliados nos níveis do Casal Garcia Crush - balde de gelo, garrafas embaladas, garrafas duplas e rótulos — podem ser criadas dentro do próprio jogo, apesar de também serem ganhos na Roda da Sorte.

3.13. Na tabela abaixo está identificado o que é necessário para criar cada uma das peças especiais e quais são os efeitos:

Peças	Como fazer	Efeito
Balde de Gelo	Combine cinco garrafas da mesma cor em linha ou em coluna.	Ao ativar o balde de gelo com uma garrafa, ela destruirá todas as garrafas dessa cor.
Garrafas embaladas	Combine cinco garrafas da mesma cor em um formato de L ou T na área de jogo.	Quando ativada, a garrafa embalada destrói uma área de 3×3 à volta do local onde estava.
Garrafas duplas	Combine quatro garrafas da mesma cor.	Ao ser ativada, as garrafas duplas limpam uma coluna ou linha inteira.
Rótulos	Combine 4 garrafas da mesma cor em formato de quadrado.	Quando são ativados, os rótulos destroem 2 peças da área de jogo aleatoriamente.

Também é possível fazer combinações entre peças especiais:

Especial	Efeito
Garrafa embalada + garrafa embalada	Garrafas serão explodidas numa área de 5×5 à volta
Garrafa embalada + garrafas duplas	A junção destas duas peças limpa uma área de 3×3 na vertical e na horizontal
Garrafa embalada + balde de gelo	Transforma todas as garrafas daquela cor em garrafas embaladas e ativa todas ao mesmo tempo

Garrafa embalada + rótulos	Destrói uma área de 3x3 à volta do local onde estava e ainda 2 peças aleatórias da área de jogo
Balde de gelo + balde de gelo	Destrói todas as garrafas da área de jogo
Balde de gelo + garrafas duplas	Transforma todas as garrafas da cor das garrafas duplas em garrafas duplas
Balde de gelo + rótulos	Transforma todas as garrafas da cor dos rótulos em rótulos
Garrafas duplas + garrafas duplas	A junção destas duas peças limpa uma linha inteira na vertical e uma linha inteira na horizontal
Garrafas duplas + rótulos	Destrói uma linha ou coluna e ainda 2 peças aleatórias da área de jogo
Rótulos + rótulos	Destrói na área de jogo 4 peças aleatoriamente

3.14. Através da ativação da Roda da Sorte é possível ganhar e acumular peças especiais e boosters para depois utilizar na área de jogo. A Roda da Sorte pode ser ativada de forma gratuita uma vez por dia, mas também pode ser ativada utilizando moedas que tenha acumulado.

4. PRÉMIOS

4.1. Competição diária, designada em jogo como “MUNDO DIÁRIO”: pode ser jogado, acumulando pontos, diariamente das 00h00 às 23h59.

4.2. Pontos acumulados diariamente são adicionados ao perfil do jogador e voltam a 0 (zero) às 00h00 de cada dia.

4.3. Podem ser jogados no máximo 20 (vinte) níveis.

4.3.1. Pode-se jogar um nível mais do que uma vez, mas para a pontuação final só será contabilizada a pontuação máxima por nível;

4.3.2. Podem ser jogados no máximo 20 níveis por dia, que retornam a “0” às 00h00 de cada dia.

4.4. Os 3 (três) jogadores com mais pontuação em cada dia, ganham:

4.4.1. 1º - Voucher de 10€ em produtos da loja online Aveleda e oferta de transporte.

4.4.2. 2º - Voucher de 10€ em produtos da loja online Aveleda e oferta de transporte.

4.4.3. 3º - Voucher de 10€ em produtos da loja online Aveleda e oferta de transporte.

4.5. Competição semanal, designada em jogo como “MUNDO SEMANAL”. Pode ser jogado, acumulando pontos, semanalmente das 00h00 de segunda-feira às 23h59 de domingo.

4.6. Pontos acumulados semanalmente são adicionados ao perfil do jogador voltam a 0 às 00h00 de segunda-feira de cada semana.

4.7. Podem ser jogados no máximo 140 (cento e quarenta) níveis.

4.7.1. Pode-se jogar um nível mais do que uma vez, mas para a pontuação final só será contabilizada a pontuação máxima por nível;

4.7.2. Podem ser jogados no máximo 140 níveis por semana; que retornam a “0” às 00h00 de cada segunda-feira.

4.8. Os 3 jogadores com mais pontuação de cada semana, ganham:

4.8.1. 1º - Voucher de 69.99€ em produtos da loja online Aveleda e oferta de transporte.

4.8.2. 2º - Pack Alegria: 1 garrafa de toda a gama Casal Garcia.

4.8.3. 3º - Pack Alegria: 1 garrafa de toda a gama Casal Garcia.

4.9. Pontuação final, designada em jogo como “GERAL”:

4.10. É a soma dos pontos diários e semanais acumulados ao longo do tempo da ação.

4.11. Os 20 (vinte) jogadores com melhor pontuação acumulada durante a ação, seja no mundo diário, seja no mundo semanal, ganham:

4.11.1. 1º - Voucher de Agência de Viagens – Bojador Turismo e Viagens, Lda. para uma viagem de uma semana à Madeira, no valor de € 1 500,00 (mil e quinhentos euros).

4.11.2. 2º - Voucher da Supper Stars, para reservar um chefe em casa, no valor de € 700,00 (setecentos euros).

4.11.3. 3º - Frigorífico Retro 83.5 Silver.

4.11.4. 4º e 5º Coluna de som.

4.11.5 6º a 10º Spotify Premium 6 meses.

4.11.6. 11º a 20º Pack Alegria: 1 garrafa de toda a gama Casal Garcia.

4.12. Em caso de empate, o desempate é feito mediante, e pela ordem, dos critérios abaixo descritos:

4.12.1. 1º - Antiguidade na acumulação de pontos.

4.12.2. 2º - Passagem de nível com menor número de movimentos;

4.12.3. 3º - Maior número de ativações de vidas por Realidade Aumentada.

4.13. Os vencedores serão contactados para indicarem a morada, por forma a que sejam remetidos os prémios, no prazo máximo de um mês.

4.14. Caso se verifique a necessidade de comprovativo de qualquer informação relacionada com o jogo, a Aveleda reserva-se o direito de solicitar dados ao beneficiário para exclusivos efeitos de validação da participação. Os dados devem ser enviados num prazo de 5 (cinco) dias corridos após a solicitação, sendo que, findo esse prazo, a participação será considerada inválida e não será processada.

4.15. Os prémios devem ser reclamados até 31 de outubro de 2021, exceto os elencados em 4.11.1 e 4.11.12 que podem ser utilizados até 31 de dezembro de 2021. A partir desse dia não poderão ser reclamados.

4.16. **Os prémios** são pessoais, intransmissíveis, não têm valor monetário e não podem ser vendidos, doados, cedidos, trocados, substituídos, devolvidos, nem remíveis em dinheiro.

5. RESTRIÇÕES

5.1. Só podem proceder ao registo, para prémio no jogo, os Participantes que se encontrem em Portugal Continental.

5.2. Caso o registo seja efetuado por um Participante que se encontre fora de Portugal Continental, o mesmo não terá direito a qualquer prémio.

5.3. Os colaboradores da Aveleda e os seus familiares diretos, parceiros e prestadores de serviços podem participar no jogo, mas não ficam habilitados aos prémios.

6. PROIBIÇÃO DE UTILIZAÇÃO A MENORES DE IDADE E EQUIPARADOS

6.1. Só é permitido jogar a pessoas com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos e que detenham plena capacidade para a celebração do contrato de jogo.

7. DADOS PESSOAIS

7.1. Ao proceder ao registo, com vista à criação da sua conta, o Participante faculta, obrigatoriamente, os seguintes dados pessoais: nome, país, região, número de telemóvel, data de nascimento, e-mail e nickname.

7.1.1. O tratamento destes dados é feito ao abrigo da legislação relativa à proteção de dados pessoais, nomeadamente do Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27/04/2016, e tem por finalidade a execução das presentes Condições, designadamente a validação da maioridade do Participante e a entrega do prémio. Os dados acima referidos são conservados até ao período máximo de 1 (um) ano após a inativação da Conta do Participante, nos termos das presentes Condições.

7.1.2. Para efeitos de envio de informação sobre campanhas promocionais e para utilização de ferramentas que analisam o desempenho (como é o caso da Google Analytics), tendo em vista proceder ao armazenamento de informações sobre os serviços que o Participante usa e sobre a forma como os usa, o Participante tem de dar o seu consentimento, através de um comportamento ativo e mediante uma decisão livre.

7.1.3. A responsabilidade do tratamento dos dados pessoais acima identificados, recolhidos junto dos seus titulares, para cada uma das finalidades, é da Aveleda, S.A.

7.1.4. Ao titular dos dados é garantido, nos termos da legislação aplicável, a todo o tempo e sem demora injustificada, os direitos de informação, acesso, oposição, portabilidade, retificação, apagamento ou revogação do seu consentimento, os quais podem ser exercidos, diretamente através do endereço de correio eletrónico dpo@aveleda.pt.

7.1.5. Acesso e Portabilidade: O titular pode aceder aos seus dados na APP. Não lhe sendo possível, o Participante tem a possibilidade de solicitar uma cópia dos seus dados facultados aquando do registo através dos contactos referidos no ponto 8.1.4. A pedido do titular, e

sempre que seja tecnicamente possível, a AVELEDA fornece os dados, facultados pelo próprio, num formato acessível.

7.1.6. Retificação: O titular pode solicitar a retificação dos seus dados, quando inexatos ou incompletos, acedendo à APP, ou ainda solicitá-lo, através dos contactos referidos no ponto 7.14.

7.1.7 Esquecimento: O Participante pode solicitar a eliminação dos seus dados pessoais em qualquer momento, presencialmente ou por escrito através dos contactos referidos no ponto. O pedido de eliminação de dados pessoais determina o encerramento da conta do Participante.

7.1.8. A AVELEDA armazena informaticamente os dados pessoais dos titulares até ao momento em que for solicitado o encerramento da Conta de Participante. A partir desse momento todos os dados serão pseudonimizados, impossibilitando a identificação, direta ou indireta, do titular dos dados.

7.1.9. Revogação do Consentimento: O titular tem o direito de revogar o consentimento prestado, nomeadamente quanto à receção de comunicações de marketing direto, seja por via de correio eletrónico ou por «push notifications» no seu dispositivo móvel com a APP, bem como no âmbito de qualquer serviço para o qual tenha sido solicitado o consentimento.

7.1.10. A AVELEDA utiliza ferramentas internas e de terceiros, como o Google Analytics, para recolher e analisar informações sobre o modo como os Participante interagem com a Aplicação. O objetivo desta análise centra-se na melhoria constante dos serviços prestados, das funcionalidades das plataformas e dos produtos, de forma a proporcionar aos Participante a melhor experiência possível.

7.1.11. O Participante, sem prejuízo dos outros direitos, dispõe igualmente do direito de apresentar reclamação junto da Autoridade de Controlo Nacional – a Comissão Nacional de Proteção de Dados – CNPD utilizando os contactos disponibilizados por esta entidade para o efeito em <https://www.cnpd.pt/>.

8. FORO e LITÍGIO

- 8.1. Todas as participações implicam a aceitação integral dos termos e condições da APP;
- 8.2. Todas as participações que não cumpram os presentes Termos e Condições serão consideradas inválidas.
- 8.3. Para todas as questões emergentes da interpretação, validade, aplicação ou incumprimento das presentes Condições, será aplicada a lei portuguesa, ficando desde já designada a jurisdição do Tribunal da Comarca de Porto Oeste.