

O presente regulamento é a mera tradução para a língua portuguesa do regulamento oficial, redigido em língua espanhola, do concurso denominado “YoPRO: “¿QUIERES COMPETIR vs ALCARAZ?” que se encontra a ser dinamizado pela Promotora, DANONE S.A., sociedade de direito espanhol, conforme melhor identificada *infra*.

Clarifica-se que a gestão da entrega dos prémios a participantes residentes em território português será concretizada, nos termos previstos neste regulamento, através do Serviço de Atendimento ao Consumidor (SAC) da Danone Portugal, S.A., sociedade portuguesa do Grupo Danone, que agirá em nome e em representação da Danone, S.A., junto dos participantes residentes em território português. única e exclusivamente para efeitos de divulgação do concurso e entrega dos prémios.

REGULAMENTO DO PASSATEMPO “QUERES JOGAR COM O ALCARAZ” – JUNHO - AGO 2026

1. DESCRIÇÃO DA CAMPANHA

DANONE PORTUGAL, S.A., matriculada na Conservatória do Registo Comercial de Castelo Branco, com sede no CATAA – Centro de Apoio Tecnológico Agroalimentar de Castelo Branco, Rua A, Zona Industrial de Castelo Branco, 6000-459 Castelo Branco, NIPC 500861064 (doravante designada por Danone ou Gestora), organiza uma ação promocional dirigida aos consumidores dos produtos YoPRO, para incentivar o registo e participação num programa online (www.danone.pt), consistindo esta ação na possibilidade de obter um total de 163 prémios: 123 prémios instantâneos, 35 cartões da Decathlon, 4 mensalidades premium do Urban Sports Club e 1 prémio final, tudo de acordo com os requisitos detalhados nas presentes condições (daqui em diante a “Campanha”).

2. ÂMBITO GEOGRÁFICO

O âmbito territorial da Campanha será Portugal Continental e nas Regiões Autónomas da Madeira e dos Açores.

3. PESSOAS A QUEM SE DIRIGE ESTA CAMPANHA

Esta Campanha dirige-se unicamente a:

i) participantes com residência em Portugal Continental ou nas Regiões Autónomas da Madeira ou dos Açores, com idade mínima de 18 anos, que sejam consumidores finais dos produtos YoPRO, entendendo-se como tais exclusivamente pessoas singulares, com exceção dos empregados das empresas do Grupo DANONE, agências envolvidas na Campanha, fornecedores, colaboradores diretos ou indiretos que tenham participado na elaboração ou impressão dos seus componentes.

E que, simultaneamente, sejam

ii) participantes que adquiram o produto necessário para participar na campanha para consumo próprio ou no âmbito da unidade familiar a que pertençam. Consequentemente, não é permitida a participação de pessoas singulares que não sejam consumidoras finais dos produtos Danone, em particular, mas sem caráter limitativo, empresários e/ou profissionais do canal HORECA (hotelaria, restauração e catering) ou pessoas pertencentes a organismos públicos e/ou privados que, devido ao fornecimento regular do produto, possam beneficiar de vantagens na participação e na troca de comprovativos de compra.

4. PERÍODO DA CAMPANHA

Poderão participar na presente campanha os consumidores registados, ou que se registem, no website www.danone.pt (adiante designado por “*microsite*”), durante o período compreendido entre

as 00h00 do dia 01/06/2026 e as 23h59 do dia 31/08/2026, e que cumpram o estabelecido nas presentes Condições.

5. DIVULGAÇÃO DO PASSATEMPO

A DANONE comunicará o Passatempo através dos seguintes meios, a título exemplificativo e não exaustivo:

- i) página web www.danone.pt;
- ii) produtos YoPRO, em formato bebida e pudim;
- iii) pontos de venda;
- v) perfil de Instagram da YoPRO;

6. PRÉMIOS E OFERTAS

Os participantes poderão obter um total de CENTO E SESENTA E TRÊS (163) prémios (123 instantâneos, 39 resgatáveis e 1 final)

- CENTO E VINTE E TRÊS (123) cartões-oferta da Nike de 25 euros e que serão sorteados através da mecânica de momentos vencedores descrita na cláusula 7.3.1;
- TRINTA E NOVE (39) prémios resgatáveis, tal como descritos na cláusula 7.3.3.;
- UM (1) evento final para conhecer o Carlos Alcaraz e jogar com ele, descrito na cláusula 7.3.4.

Os prémios não poderão ser alterados a pedido dos participantes. O usufruto dos prémios é pessoal e intransmissível, sendo expressamente proibida a comercialização dos mesmos.

A DANONE reserva-se o direito de substituir os prémios por outros de características ou valor semelhante.

Os utilizadores podem participar tantas vezes quantas desejarem. No entanto, o Passatempo está limitado a DOIS (2) produtos por dia e por utilizador e a UM (1) prémio por participante vencedor e por domicílio. Caso o mesmo participante seja vencedor mais do que uma vez em cada mecânica descrita no presente Regulamento, o prémio adicional será considerado deserto para todos os efeitos.

7. MECÂNICA DO PASSATEMPO

7.1.- REGISTO

Durante o período da campanha, os consumidores **maiores de dezoito (18) anos**, residentes em território português e interessados em participar no presente Passatempo, deverão aceder ao microsite da Campanha supracitado, disponível entre 01/06/2026 e 31/08/2026, e realizar o registo preenchendo os dados pessoais solicitados (salvo se já estiverem registados), através do formulário de registo online criado para esse fim.

Para completar o registo corretamente, o participante deverá:

- i. Preencher o formulário de registo online com todos os dados obrigatórios necessários à participação no Passatempo.
- ii. Aceitar, mediante clique, que leu e aceita o presente Regulamento e a Política de Privacidade da DANONE.
- iii. Confirmar o registo, através de um link disponibilizado num e-mail de confirmação que o consumidor receberá no endereço de e-mail indicado no referido formulário. Uma vez confirmado, o registo prévio será considerado válido.

7.2.- SUBMISSÃO DE TALÕES

Após o registo ou início de sessão no microsite, o utilizador deverá submeter o talão de compra correspondente a qualquer produto YoPRO adquirido dentro do período da Campanha.

O talão de compra anexado deverá ser o talão original. Não serão aceites talões fotocopiados, reproduzidos ou duplicados. O participante deverá conservar o original do talão de compra até 60 (sessenta) dias após o término da Campanha, uma vez que o mesmo poderá ser solicitado pela

Gestora ou pela Promotora para verificação adicional. A não apresentação do talão quando solicitado implicará a invalidação da participação.

Cada talão de compra apenas poderá ser utilizado uma única vez para participação na Campanha.

Durante o período da Campanha, cada participante poderá participar as vezes que pretender, sem limite de participações, desde que submeta diferentes talões de compra.

7.3.- DETERMINAÇÃO DOS VENCEDORES

7.3.1.- ATRIBUIÇÃO DE PRÉMIOS ATRAVÉS DA MODALIDADE DE “MOMENTOS VENCEDORES”

Os **CENTO E VINTE E TRÊS (123) Cartões Nike, no valor unitário de 25 euros**, serão atribuídos através de um sistema de “momento vencedor”. Por cada validação de comprovativo de compra, o utilizador obterá **UMA (1) participação**:

Através de um programa informático, serão gerados **CENTO E VINTE E TRÊS (123) “momentos vencedores”** durante o período da campanha.

Os participantes poderão fazer o upload de comprovativos de compra, sendo que cada “momento vencedor” corresponde a um Cartão Nike de 25 euros no âmbito da campanha.

Os referidos “momentos vencedores” serão compostos por um dia, hora, minuto e segundo específicos, bem como pelo prémio associado, sendo absolutamente confidenciais.

A modalidade do “momento vencedor” consiste em que, caso o instante em que o participante clicar em “PARTICIPAR” coincida com um dos **CENTO E VINTE E TRÊS (123) momentos vencedores pré-definidos**, será de imediato informado, através de mensagem exibida no ecrã, de que foi contemplado com um dos **CENTO E VINTE E TRÊS (123) Cartões Nike, no valor de 25 euros cada**.

Caso não haja coincidência com um “momento vencedor”, o prémio será atribuído ao primeiro utilizador que carregar um comprovativo de compra e participe imediatamente após esse “momento vencedor”.

Para a confirmação definitiva do prémio, é necessária a verificação do comprovativo de compra submetido. Se, por qualquer motivo, mesmo que a participação coincida com um “momento vencedor”, o comprovativo não cumprir as condições deste regulamento (datas, estabelecimento, quantidade de produto, legibilidade, etc.), a participação será rejeitada e o prémio será considerado deserto.

No caso de o número de participantes nesta campanha ser inferior ao número de prémios, os prémios sobrantes serão considerados desertos para todos os efeitos.

7.3.2.- SISTEMA DE PONTOS E NÍVEIS

Os participantes acumularão pontos através das atividades previstas nesta Campanha.

7.3.2.1.- BÓNUS DE REGISTO:

Atividade	Pontos	Frequência	Máximo de pontos diário
Criar uma conta	100	Uma vez	100
Associar a app de fitness	100	Uma vez	100

7.3.2.2.- SUBMISSÃO DE COMPROVATIVO DE COMPRA COM PRODUTOS YOPRO

Atividade	Pontos	Frequência	Máximo de pontos diários
Fazer scan 1 produto (máx. 2/dia)	100	Diário	200

7.3.2.3.- REGISTO DE ATIVIDADE FÍSICA:

Opcionalmente, o utilizador poderá associar a sua conta pessoal a aplicações de terceiros (como Strava, Garmin ou Fitbit), com o objetivo de comprovar a sua atividade física e obter pontos adicionais, em conformidade com as regras da presente campanha.

O processo de sincronização da atividade física será automático; no entanto, a atualização dos pontos poderá exigir um curto período de tempo até ficar refletida na plataforma, dependendo dos processos de atualização e sincronização das aplicações associadas.

Caso o utilizador detete que uma atividade registada não foi corretamente contabilizada, deverá contactar o Serviço de Apoio ao Consumidor (SAC) da Danone, que tratará da ocorrência de acordo com os procedimentos internos estabelecidos.

Cada utilizador poderá ter apenas uma aplicação de fitness associada de cada vez. No entanto, o utilizador poderá alterar a aplicação durante o decorrer da Promoção, desde que exista sempre apenas uma aplicação ativa associada à sua conta.

Atividade	Pontos	Frequência	Máximo de pontos diários
30 min de atividade	20	Diário	40

A DANONE não será responsável por quaisquer incidências técnicas decorrentes do funcionamento destas aplicações de terceiros, nem por eventuais erros na transmissão de dados entre as mesmas e a plataforma da campanha.

7.3.2.4.- OUTRAS FORMAS DE GANHAR PONTOS:

Atividade	Pontos	Frequência	Máximo diário de pontos
Inícios de sessão	1	Diário	1
Conseguir que um amigo se registe (máximo de 5 amigos durante a campanha): o utilizador poderá partilhar um link único gerado. Se a pessoa a quem foi enviado o link se registar através desse link e registar um produto, o utilizador receberá os 100 pontos.	100	Uma vez por amigo	500 pontos no total

7.3.3.- CONVERSÃO DE PONTOS EM PRÉMIOS

Os pontos acumulados permitirão ao participante aceder aos diferentes níveis ou categorias de prémios estabelecidos, cada um dos quais confere o direito de trocar os pontos pelos respetivos prémios correspondentes ao nível alcançado.

Uma vez efetuada a troca de pontos por um prémio, os pontos utilizados serão deduzidos do saldo total de pontos do utilizador participante. Consequentemente, o utilizador conservará, se aplicável, os pontos remanescentes não utilizados na troca, podendo continuar a acumulá-los ou utilizá-los para futuras trocas de acordo com o presente regulamento.

Os pontos obtidos pelos participantes durante a Campanha poderão ser trocados pelos seguintes **TRINTA E NOVE (39) prémios resgatáveis**, em função do nível alcançado por cada utilizador, conforme o detalhe seguinte:

Nível	Descrição	Preço de Venda Público (PVP)
Nível 1: 1-2.000 pontos	VINTE (20) unidades de Cartão de oferta Decathlon	25 euros
Nível 2: 2.001-4.000 pontos	DEZ (10) unidades de Cartão de oferta Decathlon	35 euros
Nível 3: 4.001-6.000 pontos	CINCO (5) unidades de Cartão de oferta Decathlon	45 euros
Nível 4: 6.001-8.000 pontos	QUATRO (4) unidades da mensalidade Premium do Urban Sports Club (USC)	115 euros

Ao atingir o **Nível 5**, o participante poderá continuar a acumular pontos de acordo com as regras da presente Campanha. O utilizador que tiver acumulado o maior número de pontos no final do período da campanha será posteriormente selecionado para concorrer ao prémio final, de acordo com o sistema de seleção estabelecido no presente regulamento e melhor descrito no ponto 7.3.4.

Nível	Descrição	Preço de Venda Público (PVP)
Nível 5: 8.001-10.000 pontos	UM (1) convite para participar no evento final para conhecer Carlos Alcaraz	Aproximadamente 2.500 euros

Os prémios correspondentes a cada nível estarão sujeitos a uma disponibilidade mensal limitada, distribuída ao longo dos diferentes meses de duração da campanha:

Nível	junho 2026	julho 2026	agosto 2026
Nível 1	6	7	7
Nível 2	3	3	4
Nível 3	1	2	2
Nível 4	1	1	2

Caso, num determinado mês, não sejam resgatados todos os prémios atribuídos a esse mês para um determinado nível, os prémios não resgatados serão automaticamente acumulados e ficarão disponíveis no mês seguinte, somando-se à dotação mensal correspondente.

Uma vez esgotados os prémios totais previstos para cada nível, não será possível realizar novos resgates de prémios desse nível mesmo que o participante disponha dos pontos necessários.

7.3.4.- MEET & GREET

Uma vez finalizado o período da Campanha, os utilizadores que acumularem o maior número de pontos em cada país participante terão a oportunidade de participar num Meet & Greet com Carlos Alcaraz.

Para estes efeitos, não será considerado vencedor o primeiro participante que atinja um determinado limite de pontos, mas sim aquele que tiver obtido a maior pontuação total no final da Campanha, de acordo com o sistema de pontos descrito no presente regulamento.

Em caso de empate entre dois ou mais participantes no final do período promocional, será considerado vencedor o participante que tiver alcançado essa pontuação em primeiro lugar.

O prémio inclui:

- Bilhete de ida e volta de avião em classe turística;
- Alojamento em hotel de três (3) ou quatro (4) estrelas durante duas (2) noites, em regime de apenas alojamento. O Preço de Venda ao Público ascende aproximadamente a 2.500 euros.

Fica expressamente excluído deste prémio qualquer outro custo, serviço ou despesa diferente dos anteriormente indicados, incluindo, a título meramente exemplificativo e não limitativo: transferes distintos do voo indicado, alimentação, ajudas de custo, despesas pessoais, seguros, vistos, impostos, taxas, deslocações locais, atividades adicionais, acompanhantes ou qualquer outro conceito não expressamente mencionado na presente cláusula.

Qualquer despesa não incluída deverá ser integralmente suportada pelo vencedor, não cabendo à Gestora assumir quaisquer custos adicionais.

Adicionalmente, entre os utilizadores com maior pontuação de cada país envolvido no passatempo, um júri composto por representantes da equipa de marketing da Gestora, da agência de publicidade e pelo próprio Carlos Alcaraz selecionará o utilizador vencedor que poderá competir contra Carlos Alcaraz no evento final, na modalidade desportiva escolhida por esse utilizador.

Os utilizadores que desejem participar nesta seleção receberão um e-mail com um link que incluirá as instruções e requisitos relativos ao conteúdo do vídeo que deverão enviar. Esse link irá redirecioná-los para a webapp, onde encontrarão o formulário disponível para o carregamento do vídeo na plataforma.

O conteúdo do vídeo deverá estar relacionado com o desporto e poderá consistir, à escolha do participante, em qualquer uma das seguintes opções:

- A realização ou representação de uma atividade ou conceito relacionado com o desporto; ou
- A gravação de um discurso ou intervenção perante a câmara centrado no desporto, nos seus valores ou em temas desportivos como, entre outros, o esforço, a disciplina, o desempenho, a motivação ou a superação pessoal.

O formato do vídeo será livre dentro destes parâmetros, sendo especialmente valorizados pelo júri a originalidade, criatividade e atratividade do conteúdo.

O vídeo deverá ter uma duração máxima de um (1) minuto.

A lista de modalidades disponíveis é:

- Badminton
- Ténis de mesa (ping-pong)
- Basquetebol – apenas lançamento
- Futebol – apenas remates à baliza
- Disco voador (*frisbee*)
- Bowling
- Lançamento de sacos (*cornhole*)
- Golfe – mini-golfe ou *putting*
- Dardos
- Bilhar
- Basebol – apenas batida
- Padel ou *Pickleball*
- Máquina de *pinball*
- Jogos de cartas (exceto o jogo “UNO”)
- Lançamento de machados
- Xadrez

A participação de Carlos Alcaraz no evento final está prevista no âmbito da presente **Campanha**. No entanto, a sua presença poderá ser afetada por determinadas circunstâncias alheias ao controlo da Gestora, incluindo, a título meramente exemplificativo e não limitativo: (i) lesões ou motivos médicos, (ii) situações de força maior, ou (iii) alterações imprevistas na sua agenda profissional comunicadas pela sua equipa de representação.

Caso ocorra alguma destas circunstâncias, a Gestora envidará esforços razoáveis para propor uma solução alternativa, como o adiamento do evento ou a organização de uma interação alternativa com Carlos Alcaraz, sem que isso implique, em qualquer caso, a obrigação de oferecer qualquer compensação adicional além daquela que seja razoavelmente viável.

Será da responsabilidade do vencedor cumprir os requisitos necessários para usufruir da viagem, incluindo, a título exemplificativo e não limitativo, assegurar-se de que se encontra no local e à hora acordados para a viagem e que possui toda a documentação necessária válida para viajar, incluindo, conforme aplicável, passaporte válido ou documento oficial de identificação em vigor, bem como todos os vistos ou outra documentação exigida de acordo com as regras de imigração ou outras regulamentações de viagem aplicáveis.

7.4.- CARÁTER PESSOAL E INTRANSMISSÍVEL

A obtenção de pontos por parte do utilizador de cada conta é pessoal, sendo cada utilizador responsável pela utilização dos pontos associados à sua conta.

Os pontos são pessoais e intransmissíveis. Cada utilizador apenas poderá dispor de uma única conta, correspondendo cada conta a um utilizador registado distinto, não sendo permitida a troca de comprovativos de compra ou pontos acumulados entre participantes, transferência ou qualquer movimento entre contas.

A participação na Campanha de forma fraudulenta (utilização de robôs, sistemas não manuais, hacking, etc.) implicará a eliminação automática da participação, sem direito a quaisquer prémios que tenham sido atribuídos mediante fraude ou engano.

8. CONDIÇÕES DE ENTREGA DO PRÉMIO

A gestão da atribuição dos prémios será efetuada através do Serviço de Apoio ao Consumidor (SAC) da Gestora.

Após a comunicação do prémio ao vencedor, este disporá de um prazo máximo de dez (10) dias de calendário para aceitar o prémio e fornecer a informação necessária para a sua gestão.

Caso o vencedor não conclua o processo de aceitação dentro desse prazo, a Gestora efetuará até dois (2) lembretes por correio eletrónico: o primeiro aos cinco (5) dias após a comunicação inicial do prémio e o segundo três (3) semanas após essa comunicação.

Se, decorrido esse período e após os lembretes mencionados, não for possível proceder à aceitação ou entrega do prémio por motivos imputáveis ao vencedor, considerar-se-á que este renuncia ao mesmo, sendo o prémio declarado deserto para todos os efeitos.

A renúncia ao prémio não confere direito a qualquer indemnização ou compensação.

A entrega efetiva do prémio ficará condicionada ao cumprimento, por parte do vencedor, das condições especificadas no presente regulamento e à veracidade dos dados fornecidos à Gestora.

9. REGIME FISCAL

A atribuição dos prémios está sujeita à legislação fiscal em vigor, em Espanha e em Portugal, à data da sua atribuição.

Quando legalmente devido, a Gestora procederá às retenções/pagamentos por conta aplicáveis e ao cumprimento das correspondentes obrigações declarativas.

Quaisquer encargos fiscais pessoais decorrentes da obtenção do prémio que não caibam legalmente à Gestora serão da exclusiva responsabilidade do vencedor.

10. RESPONSABILIDADE DA EMPRESA ORGANIZADORA

Sem limitar, em qualquer medida, os direitos reconhecidos aos consumidores pelas disposições aplicáveis, a Gestora exclui qualquer responsabilidade por danos de qualquer natureza que possam resultar da indisponibilidade temporária ou da interrupção do funcionamento do website, bem como de problemas técnicos ou de outra natureza que não lhe sejam diretamente imputáveis por dolo ou negligência. Sem prejuízo do acima referido, a Gestora procurará assegurar a adequada disponibilidade e continuidade do funcionamento do website através do qual se participa na Campanha.

A Gestora não se responsabiliza pela utilização que o premiado faça do prémio, nem pelos serviços que tenham de ser prestados por terceiros no âmbito da presente Campanha.

A Gestora não se responsabiliza por qualquer problema ou pela posterior entrega do Prémio; qualquer falha ou deterioração do seu funcionamento será regulada pela garantia do fabricante.

11. EMPRESAS TERCEIRAS

O presente passatempo poderá ser acedido através de diferentes canais, além da página web **www.danone.pt**, tais como Facebook, Instagram, X.

Em nenhum caso o Facebook, Instagram, X, Apple ou Google patrocinam, avalizam ou administram o presente Passatempo, nem mantêm qualquer relação com o mesmo, sendo este desenvolvido integral e diretamente pela Gestora.

12. PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS

De acordo com a legislação em vigor em matéria de Proteção de Dados e com o Regulamento Europeu de Proteção de Dados Pessoais, informamos que os dados pessoais dos participantes serão tratados pela Danone Portugal, S.A., com sede em CATAA – Zona Industrial de Castelo Branco, Rua A, 6000-459, Castelo Branco, enquanto responsável pelo tratamento.

A DANONE, S.A. tratará os dados pessoais dos participantes para:

- Gerir a sua participação no passatempo e qualquer atividade relacionada, como comunicar-lhe eventuais alterações ou incidências, a sua qualidade de vencedor, etc.;
- Gerir a entrega do prémio. Para o efeito, entraremos em contacto com o participante através dos meios disponíveis em cada momento (correio eletrónico, mensagem privada na plataforma de participação, etc.), a fim de solicitar informações adicionais necessárias para a gestão da entrega (por exemplo, NIF/Documento de Identificação, morada postal, etc.);
- Gerir a cedência dos direitos de imagem, nome, voz e propriedade intelectual decorrentes das imagens e/ou gravações enviadas pelos participantes para efeitos da Campanha, assim como das imagens e/ou gravações obtidas no âmbito da mesma, incluindo o evento final, para publicação em redes sociais ou websites;
- Publicar os dados dos vencedores nos websites indicados no presente regulamento.

A base legal para o tratamento dos dados acima referidos assenta no cumprimento das obrigações contratuais decorrentes da sua participação na presente Campanha.

Os dados não serão cedidos a terceiros, exceto a fornecedores que prestem serviços relacionados com a presente Campanha, os quais tratarão os dados em nome da DANONE, S.A..

Sem prejuízo do acima indicado, e especificamente para o vencedor do MEET & GREET, ou seja, aquele que, nos termos da cláusula 7.3.4, tenha obtido a maior pontuação total no final da Campanha em cada país participante, de acordo com o sistema de pontos descrito no presente regulamento, os dados de identificação e contacto serão comunicados à DANONE, S.A.. Estes dados serão tratados exclusivamente para a gestão dessa atividade, incluindo a organização e planeamento dos respetivos eventos. Qualquer tratamento adicional que possa ser necessário para o usufruto do MEET & GREET será informado oportunamente.

Os dados serão tratados durante a duração da Campanha e, após a entrega dos prémios, durante o prazo legal necessário para cumprimento da legislação em vigor.

Caso seja vencedor, entraremos em contacto com o participante para solicitar o seu número do documento de identificação, exclusivamente para cumprimento da legislação fiscal aplicável. Esta informação será tratada com base em obrigações legais e poderá ser comunicada às autoridades fiscais e/ou competentes. Os dados serão conservados pelo período exigido por lei, apenas para comprovar o cumprimento dessas obrigações, sendo posteriormente eliminados.

Os participantes poderão exercer os seus direitos de acesso, retificação, cancelamento, apagamento, limitação e portabilidade dos dados, bem como opor-se ao seu tratamento, mediante comunicação escrita para Danone Portugal, S.A. - Av. D. João II, N° 41, Torre ZEN, 3° Piso, 1990-084 Lisboa, ou enviando um email para lopd.danone@danone.com, com a indicação do direito que pretende exercer, podendo igualmente retirar o consentimento prestado para este tratamento.

Adicionalmente, o titular dos dados poderá apresentar uma reclamação junto da Comissão Nacional de Proteção de Dados, autoridade nacional competente em matéria de proteção de dados, através do endereço de correio eletrónico geral@cnpd.pt.

13. PROPRIEDADE INTELECTUAL

Os participantes garantem ser os legítimos titulares dos conteúdos que enviem ou carreguem no âmbito da presente Campanha, incluindo os vídeos enviados para participar no mecanismo de seleção, sobre os quais conservarão a totalidade dos direitos de propriedade intelectual. Ainda assim, todos os participantes cedem à DANONE, S.A., a título gratuito, os direitos de propriedade intelectual (em particular, os direitos de reprodução, distribuição, comunicação pública – incluindo a disponibilização – e transformação) para a exploração legítima desses conteúdos, com o objetivo de gerir adequadamente a Campanha, incluindo a avaliação, seleção dos participantes pelo júri e a determinação dos resultados da Campanha, bem como, se assim for decidido, a sua divulgação – por exemplo, mediante a sua disponibilização ao público em redes sociais ou no website da DANONE, S.A..

Em qualquer caso, os participantes garantem que a cedência dos direitos sobre os referidos conteúdos à DANONE, S.A. não infringe direitos de terceiros e responsabilizam-se por qualquer reclamação que possa resultar de tal incumprimento, incluindo a obtenção dos consentimentos e autorizações necessários das pessoas que apareçam nesses conteúdos, sendo o participante o único responsável por qualquer incumprimento.

14. UTILIZAÇÃO DE IMAGENS E/OU GRAVAÇÕES DO VENCEDOR

Os participantes autorizam a DANONE, S.A. a utilizar livremente as imagens e/ou gravações obtidas no âmbito da presente Campanha, incluindo a imagem, nome e voz, sem limitação territorial, tanto em qualquer atividade publicitária ou promocional relacionada com a Campanha em que participaram, como para efeitos de divulgação dos resultados da mesma nos meios de comunicação que a DANONE, S.A. considere adequados (incluindo, mas sem limitar, imprensa, rádio, televisão ou internet).

Em nenhum caso se poderá entender que essa utilização confere ao participante qualquer direito a remuneração ou benefício, para além da entrega do prémio ganho nos termos deste regulamento. Adicionalmente, o participante cede os direitos para que as suas imagens possam ser utilizadas, caso aplicável, na promoção e publicidade de futuras edições desta Campanha. Caso a Campanha não se repita no prazo de dois anos, as imagens serão eliminadas automaticamente.

15. IMPREVISTOS E SITUAÇÕES EXCECIONAIS

A Gestora reserva-se o direito de anular, prorrogar, reduzir ou modificar a Campanha caso as circunstâncias o exijam, sem necessidade de justificar a decisão e sem que lhe possa ser exigida qualquer responsabilidade por esse facto, desde que tal não prejudique os direitos adquiridos pelos participantes.

À Gestora reserva-se o direito de excluir da Campanha, por motivo justificado, qualquer consumidor que cometa fraude, altere ou prejudique o bom funcionamento e o normal desenvolvimento da mesma.

Para assegurar e controlar a veracidade das participações na Campanha, caso a Gestora detete qualquer anomalia no registo, na troca de pontos ou na determinação do vencedor, terá o direito de solicitar informações ou documentação adicional, sendo da responsabilidade do participante a sua conservação para esse efeito, inclusive após o término da Campanha.

16. CONSULTAS E INFORMAÇÃO

As condições de participação na Campanha estarão disponíveis no website www.danone.pt durante todo o período em que decorre.

Para esclarecimentos adicionais, os participantes poderão contactar o número disponibilizado para o efeito: **808 297 919**, conforme indicado nos materiais da campanha.

17. APLICAÇÃO DO REGULAMENTO

A simples participação nesta campanha implica a aceitação integral do presente regulamento. Em caso de possíveis dúvidas na interpretação do presente regulamento, prevalecerá o critério da Gestora.

O acesso à plataforma de participação da companhia é gratuito. No entanto, para se candidatar à receção de um dos Prémios, é necessária a compra inicial do(s) produto(s) em campanha identificados no regulamento.

18. LÍTIGIOS E LEGISLAÇÃO APLICÁVEL

O presente regulamento é regido pela **Lei Portuguesa**.

A presente cláusula não limita quaisquer direitos imperativos do consumidor ao abrigo do direito da União Europeia e da legislação de proteção do consumidor aplicável.

O incumprimento de qualquer das regras por parte do participante implicará a sua eliminação imediata.

Os participantes, a Promotora e a Gestora aceitam que para qualquer litígio emergente da participação na Campanha por consumidores com residência habitual em Portugal, são competentes os tribunais do foro da comarca de Lisboa, com exclusão de quaisquer outros.