

PASSATEMPO Worten Game Ring House Party

I – OBJETO

1.1 O presente Regulamento determina os termos e condições da participação na atividade “**WORTEN GAME RING HOUSE PARTY**” (doravante “Atividade”), promovido pela Worten–Equipamentos para o Lar, S.A., com sede na Rua João Mendonça, n.º 505, união de freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora, concelho de Matosinhos, matriculada no Registo Comercial do Porto com o número único de matrícula e de pessoa coletiva 503630330 (doravante designada por “Worten”).

1.2. A participação no Torneio determina, por parte do respetivo participante, a aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento.

1.3. O presente Regulamento pode ser alterado, a qualquer momento e sempre que necessário, obrigando-se a Worten a proceder à divulgação das alterações nos locais adequados.

1.4. Todas as dúvidas e omissões no presente Regulamento serão resolvidos pela Worten, sendo que das suas decisões não caberá recurso.

II - PARTICIPAÇÃO NO TORNEIO

2.1 O torneio consiste em várias competições, em modo presencial e/ou online, estando divididas em três competições separadas às quais corresponde uma zona de casa diferente: A) competição de jogos de computador, à qual corresponde o Quarto; B) competição de consolas, à qual corresponde a Sala; e C) competição de Street Fighter VI, à qual corresponde a Cave.

2.2 Todas as competições, incluindo a disputa das diferentes finais, terão lugar nas lojas físicas da Worten Colombo e Matosinhos, com exceção das competições dos Jogos de Computador, cujas primeiras etapas serão em modo online com transmissão através da Twitch.

A) Jogos de computador - Quarto

2.2 A competição Jogos de computador será disputada em três torneios diferentes, com jogos diferentes:

- a) Jogo Valorant, entre os dias 17 e 21 Julho, com a final no dia 22 de julho – consultar regulamento na página 5 (cinco) deste documento;
- b) Jogo League of Legends, entre os dias 17 e 21 Julho, com a final no dia 23 de julho - consultar regulamento na página 17 (dezassete) deste documento;
- c) Jogo Counter Strike: Global Offensive, entre os dias 26 e 28 Julho, com a final no dia 29 de julho - consultar regulamento na página 27 (vinte e sete) deste documento;

2.3 Todos os jogos de computador supra identificados serão jogados primeiramente em modo online, com transmissão através da Twitch.

2.4 Serão apuradas duas equipas finalistas para a final de cada um dos jogos, correspondendo uma equipa finalista à Worten Matosinhos e outra à Worten Colombo que se irão jogar uma contra a outra, sendo as finais jogadas nas referidas lojas físicas da Worten.

2.5 Os vencedores finais os três torneios de Jogos de Computador terão acesso à Grande Final espaço Quarto do Worten Game Ring House Party, no dia 30 de julho de 2023, onde irão competir entre si com o jogo Street Fighter VI para PC, num formato de single-elimination bracket à melhor de 3 sets com partidas jogadas à melhor de 3 rounds.

2.6 A Grande Final do Worten Game Ring House Party será jogada ao vivo numa das lojas Worten (Worten Matosinhos ou Worten Colombo), no espaço Quarto.

2.7 O vencedor da Grande Final irá receber todo o conteúdo do espaço Quarto, que inclui: beliche, colchão, mesas de *gaming*, candeeiro, tapete de chão, 3 almofadas decorativas *gaming*, Poster, 5 desktop *gaming*, 5 monitores, 5 bundles (teclado + rato + auscultadores + tapete rato) e 5 cadeiras de *gaming*.

B) Jogos de Consola - Sala

2.8 A competição Jogos de consola será disputada em três torneios diferentes, com jogos diferentes:

- a) Jogo Mario Kart8 para Nintendo Switch, entre os dias 15 e 16 Julho – consultar regulamento na página 36 (trinta e seis) deste documento;
- b) Jogo Forza Horizon 5 para Xbox Series X/S, entre os dias 22 e 23 Julho - consultar regulamento na página 42 (quarenta e dois) deste documento;
- c) Jogo FIFA 23 para Playstation 5, no dia 29 Julho - consultar regulamento na página 48 (quarenta e oito) desde documento;

2.9 Os Jogos terão lugar no espaço Sala das lojas da Worten do Colombo e de Matosinhos.

2.10 Haverá um vencedor diário em cada uma das lojas físicas indicadas e em cada um dos torneios.

2.11 Os vencedores diários terão acesso à Grande Final espaço Sala do Worten Game Ring House Party, no dia 30 de julho de 2023, onde irão competir entre si com o jogo Street Fighter VI para Playstation 5, num formato de single-elimination bracket à melhor de 3 sets com partidas jogadas à melhor de 3 rounds.

2.12 A Grande Final do Worten Game Ring House Party será jogada ao vivo numa das lojas Worten (Worten Matosinhos ou Worten Colombo), no espaço Sala.

2.13 O vencedor da Grande Final irá receber todo o conteúdo do espaço Sala, que inclui: sofá 4 lugares, movel televisão, pouf colorido, tapete *gaming*, vaso com planta, candeeiro *gaming*, tapete, televisão e a consola com que ganhou o acesso à final.

C) Jogo Street Fighter VI - Cave

2.14 A competição do Jogo Street Fighter VI será disputada nas lojas Worten Colombo e Worten Matosinhos, entre nos dias 15 e 16, 22 e 23 de julho de 2023 e nos horários de funcionamento de cada uma das lojas, em horário específico a indicar. Consultar regulamento na página 55 (cinquenta e cinco) deste documento;

2.15 Haverá um vencedor diário em cada uma das lojas físicas indicadas.

2.16 Os vencedores diários terão acesso à Grande Final espaço Cave do Worten Game Ring House Party, no dia 29 de julho de 2023, onde irão competir entre si com o jogo Street Fighter VI para Playstation 5, num formato de single-elimination bracket à melhor de 3 sets com partidas jogadas à melhor de 3 rounds.

2.17 A Grande Final do Worten Game Ring House Party será jogada ao vivo numa das lojas Worten (Worten Matosinhos ou Worten Colombo), no espaço Cave.

2.18 O vencedor da Grande Final irá receber todo o conteúdo do espaço Cave, que inclui: banco de pesos, conjunto de barra e halteres, saco de boxe, aparador de arrumação, tapete lavável antiderrapante, uma consola Xbox Series S.

III- DIREITOS DE IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Nos casos em que o participante/jogador consinta, a sua voz e imagem, fixa ou em movimento, pode ser captada no âmbito do presente torneio, e partilhada em qualquer tipo de materiais, documentos ou outros meios de comunicação, destinadas a uso interno e/ou divulgação ao público, aqui se incluindo todos os meios de comunicação social, independentemente da plataforma utilizada de acordo com o estabelecido nos anexos I e II do presente regulamento.

IV- DADOS PESSOAIS

9.1 A Worten é a entidade responsável pelo tratamento e a destinatária dos dados pessoais dos participantes, recolhidos no âmbito da realização e participação no Torneio.

9.2 O participante reconhece que a sua informação pessoal, nomeadamente, nome, idade, imagem, dados constantes do Cartão de Cidadão, email e número de contacto telefónico será objeto de tratamento pela Worten no âmbito da realização e respetiva participação no Torneio, bem como em posteriores ações de marketing, podendo inclusive, serem transmitidos a terceiros que prestem serviços à Worten enquanto seus subcontratantes.

9.3 Os fundamentos para o tratamento dos dados pessoais do Participante assentam na execução de contrato com vista à sua participação no Torneio e no consentimento para uso da sua imagem.

9.4 Os dados pessoais objeto de tratamento serão conservados relativamente aos participantes não premiados pelo período de 72 (setenta e duas) horas após a realização do Torneio. Relativamente aos participantes que sejam premiados, os seus dados pessoais serão conservados pelo período de 10 (dez) dias após a realização do Torneio.

9.5 Decorridos os prazos mencionados no ponto 9.4. os dados dos participantes serão eliminados ou tornados de tal modo anónimos que o seu titular não seja ou já não possa ser identificado.

9.6 A Worten tem implementadas todas as medidas de segurança técnicas e organizativas adequadas ao tratamento de dados efetuado.

9.7 O titular dos dados poderá ainda, nos termos da lei aplicável, aceder, modificar, retificar ou eliminar os dados, bem como exercer o direito ao esquecimento e/ou à portabilidade dos dados, e retirar o consentimento prestado, através do formulário para o Exercício de Direitos disponível

em <https://www.worten.pt/formulario-de-exercicio> de- direitos, ou contactar o Encarregado de Proteção de Dados da Worten através do email worten.rgpd@worten.pt.

9.8 O titular dos dados tem, ainda, o direito a apresentar uma reclamação à Comissão Nacional de Proteção de Dados.

V- PUBLICIDADE DA ATIVAÇÃO

A publicidade afeta à presente Atividade será realizada por meio de internet e pelos demais meios que a Worten entenda por convenientes, obrigando-se a Worten a expor claramente todas as condições respeitantes à mesma. Contudo, tal facto não dispensa a prévia consulta e leitura do presente Regulamento por todos os Participantes e potenciais Participantes.

VI- ALTERAÇÃO DO REGULAMENTO

O presente Regulamento pode ser alterado, a qualquer momento, por motivos de força maior ou relacionados com a evolução e logística da Atividade, obrigando-se a Worten a proceder à divulgação das alterações em todos os locais onde aquele seja promovido.

VII- DISPOSIÇÕES FINAIS

1. A participação no Passatempo implica a aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento.
2. Na eventualidade de se verificarem casos omissos no presente Regulamento, esses serão resolvidos pela Worten, sendo que das suas decisões não caberá recurso.

O presente regulamento é composto por:

Regulamento PASSATEMPO “WGR House Party OMEN VALORANT”

Regulamento PASSATEMPO “WGR House Party OMEN League of Legends”

Regulamento PASSATEMPO “WGR House Party OMEN CS: GO CUP”

Regulamento PASSATEMPO “WGR House Party MARIO KART 8”

Regulamento PASSATEMPO “WGR House Party Forza Horizon 5”

Regulamento PASSATEMPO “WGR House Party FIFA 23”

Regulamento PASSATEMPO “WGR HOUSE PARTY STREET FIGHTER VI”

Anexo 1 - Declaração de Cedência de Direitos de Imagem

Anexo 2 - Declaração de Cedência de Direitos de Imagem Menor

PASSATEMPO “WGR House Party OMEN VALORANT”

I – OBJETO

1.1 O presente Regulamento determina os termos e condições da participação na atividade **“WGR House Party VALORANT”** (doravante “Atividade”), promovido pela Worten–Equipamentos para o Lar, S.A., com sede na Rua João Mendonça, n.º 505, união de freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora, concelho de Matosinhos, matriculada no Registo Comercial do Porto com o número único de matrícula e de pessoa coletiva 503630330 (doravante designada por “Worten”), a decorrer no âmbito das competições Worten Game Ring House Party.

1.2. A participação no Torneio determina, por parte do respetivo participante, a aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento.

1.3. O presente Regulamento pode ser alterado, a qualquer momento e sempre que necessário, obrigando-se a Worten a proceder à divulgação das alterações nos locais adequados.

1.4. Todas as dúvidas e omissões no presente Regulamento serão resolvidos pela Worten, sendo que das suas decisões não caberá recurso.

II - PARTICIPAÇÃO NO TORNEIO

2.1 O torneio consiste numa competição online do jogo VALORANT para para Computador (“PC”), a decorrer no âmbito das competições Worten Game Ring House Party.

2.2 A competição será disputada com alojamento na plataforma “Toornament” e como tal estará sujeita às capacidades, limitações e termos e condições da mesma. Se a plataforma não permitir a inscrição por qualquer motivo inerente à plataforma, a inscrição não poderá ser feita por outro meio.

2.3 A inscrição na competição é feita exclusivamente através da plataforma “Toornament” e terá de ser efetuada pelos participantes entre os dias 15 e 17 de julho de 2023, não sendo permitidas inscrições de novas equipas ou jogadores após os referidos dias.

2.4 Além da inscrição, os participantes terão de confirmar a sua presença no torneio realizando o check-in necessário através da plataforma realizando os seguintes passos: [Check-in](#) .

2.5 A inscrição encontra-se aberta a todos os jogadores residentes em Portugal, maiores de 16 anos de idade.

2.6 Não poderão participar no Torneio quaisquer trabalhadores, colaboradores ou membros da Administração da Worten, bem como os seus familiares diretos.

2.7 A Worten reserva-se o direito de invalidar e/ou remover do torneio qualquer equipa ou jogador que não cumpra os requisitos ou procedimentos de participação necessários sem aviso prévio.

2.8 Todos os custos de viagem, alojamento ou outros ficarão a cargo das equipas apuradas e/ou dos respetivos participantes.

III. REQUISITOS DE INSCRIÇÃO

A) EQUIPA

Cada equipa deverá ser composta por pelo menos 5 jogadores e poderá inscrever até 7 jogadores. Cada equipa deverá possuir um representante que será responsável pela gestão da mesma e por representar a equipa perante o torneio.

Um jogador apenas pode competir por uma equipa.

Os nomes das equipas não poderão conter baixo calão, obscenidades, nomes derivados de “Champions”, nomes semelhantes a outras personagens ou nomes derivados de produtos ou serviços que poderão causar mal-entendidos, reservando-se a Worten o direito de não aceitar a inscrição.

B) JOGADOR

Cada jogador deve ter uma única conta de jogo válida, não podendo encontrar-se sob qualquer tipo de suspensão.

A conta de cada jogador é vinculativa ao mesmo, não podendo ser trocada após ter sido inscrita.

Ao inscrever-se o jogador deverá incluir na sua inscrição o seu Riot ID (números ou letras que aparecem depois de #).

O jogador deve preencher todos os requisitos para disputar custom games no modo “Tournament Mode”.

Os Riot IDs dos jogadores não poderão conter: baixo calão, obscenidades, nomes derivados de champions ou nomes semelhantes a outras personagens; ou nomes derivados de produtos ou serviços que poderão causar mal-entendidos, reservando-se a Worten o direito de não aceitar a inscrição.

Caso por qualquer motivo o Riot ID de um determinado jogador não seja aprovado, a inscrição do jogador não poderá ser aceite.

Caso o jogador não possa alterar o seu nickname por qualquer motivo a equipa deve utilizar um suplente.

IV- FUNCIONAMENTO DO TORNEIO

A) INFORMAÇÃO GERAL SOBRE O JOGO

Todos os jogos de VALORANT serão disputados entre os dias 17 e 21 de julho de 2023, no patch mais atual do jogo, aplicando-se todas as restrições que a Riot Games coloque sobre o jogo.

As partidas serão disputadas através de custom games com as opções de "Tournament Mode" e "Overtime: Win By Two" ativas. A equipa que aparecer por cima na bracket será responsável por criar o lobby para o jogo. Os capitães da equipa deverão adicionar-se no jogo e convidar os restantes jogadores para a partida.

É da responsabilidade do host confirmar que todas as configurações se encontram corretas antes de iniciarem a partida.

Os servidores utilizados serão os de Madrid, Paris 1. As equipas poderão decidir mutuamente o servidor a utilizar, e em caso de falta de concordância, a escolha final cairá sobre o admin que seguirá o menor ping médio entre ambas as equipas.

Caso uma partida seja iniciada com configurações incorretas (exemplo: overtime de apenas uma ronda) a equipa adversária poderá optar por requisitar o remake da partida ou a default win. A decisão final sobre autorizar o remake ou atribuir ou não a default win será da arbitragem destacada para a competição.

A substituição de jogadores entre mapas é permitida.

Caso o jogo seja streamado, o mesmo não pode começar sem a autorização do staff de produção. Uma equipa não pode recusar a que o seu jogo seja transmitido.

Na existência de qualquer problema que seja pertinente para a continuação normal do jogo, o mesmo deve ser comunicado ao staff durante o decorrer do jogo, não sendo aceites queixas após o mesmo terminar.

Após o final de cada partida as equipas deverão tirar um printscreen do resultado final e inserir o resultado na plataforma enviando o printscreen como prova.

Agents novos ficarão automaticamente restritos para utilização durante 2 semanas após

seu lançamento. Neste sentido, Agents que tenham levado rework podem também ficar indisponíveis, sendo que essa decisão ficará ao critério Riot Games da administração.

Reworks de Agents que resultem numa alteração significativa das suas habilidades são considerados como se fossem Agents novos, ficando abrangidos pela proibição no parágrafo anterior.

Restrições adicionais (ex: desabilitação de determinadas armas) poderão ser adicionadas a critério da Riot Games e da administração caso sejam encontrados quaisquer bugs ou problemas que o justifiquem. Este ponto aplica-se também a itens, skins etc.

B) FORMATO DA COMPETIÇÃO

Qualificadores Abertos Online: A participação nos qualificadores encontra-se aberta a todas as equipas e jogadores que cumpram todos os requisitos necessários para competir e serão disputados na com alojamento na plataforma “Toornament” e como tal estarão sujeitos às capacidades e limitações da plataforma.

Os qualificadores serão disputados em formato single-elimination à melhor de um (Bo1), com exceção da final que será jogada à melhor de 3 (Bo3).

O seeding da bracket será aleatório.

A Worten reserva-se o direito de, em caso de necessidade, alterar o formato da competição de acordo com o número de equipas participantes. As equipas serão notificadas de qualquer alteração com a maior antecedência possível.

A equipa vencedora de cada um dos qualificadores online ficará apurada para disputar a final de VALORANT ao vivo.

Após o apuramento as equipas terão os seus plantéis vinculados. A equipa deverá apresentar um plantel constituído por 5 dos elementos inscritos na fase de qualificação para a fase ao vivo.

Caso qualquer equipa por qualquer motivo não possa competir em qualquer fase da competição a organização reserva o direito de atribuir a vaga à equipa seguinte de acordo com a classificação, que preencha todos os requisitos necessários.

C) FINAL DA COMPETIÇÃO

A final será jogada ao vivo numa das lojas Worten (Worten Matosinhos ou Worten Colombo) no dia 22 de julho de 2023, pelas duas equipas apuradas através de cada um dos qualificadores online.

Cada uma das equipas irá encontrar-se presente na loja correspondente à localidade do seu qualificador de apuramento.

A final será disputada numa série à melhor de três (Bo3).

A equipa vencedora ficará apurada para a Grande Final.

D) GRANDE FINAL

A Grande Final será disputada pelos elementos das equipas vencedoras das finais de OMEN VALORANT, OMEN League of Legends e OMEN Counter Strike: Global Offensive (total de 15 participantes) no dia 30 de julho de 2023.

Os confrontos da Grande Final serão disputados no jogo Street Fighter VI para PC, num formato de single-elimination bracket à melhor de 3 sets com partidas

jogadas à melhor de 3 rounds. O primeiro jogador a vencer dois dos três sets será declarado o vencedor do confronto.

O seeding será random.

A final da competição será jogada ao vivo numa das lojas Worten (Worten Matosinhos ou Worten Colombo).

Cada jogador irá competir como representante da sua respetiva equipa e os prémios serão atribuídos a toda a equipa do vencedor.

E) PRÉMIOS

Aos vencedores será atribuído o seguinte prémio: tapete de rato uns auscultadores e um rato.

Os elementos da equipa vencedora ficarão ainda apurados para a Grande Final, na qual o grande vencedor ganhará o conteúdo do espaço “Cave”, “Sala” ou “Quarto”, consoante o local de realização do evento.

V - INFORMAÇÃO GERAL SOBRE A COMPETIÇÃO

A) Map Pool

Os mapas disponíveis para a competição serão os seguintes:

- 1- Split
- 2- Haven
- 3- Pearl
- 4- Ascent
- 5- Bind
- 6 - Lotus
- 7- Fracture

B) Vetos

Nas partidas à melhor de 1 o processo de vetos será feito da seguinte forma:

A equipa que surgir por cima na bracket retira 1 mapa.

A equipa que surgir por baixo na bracket retira 1 mapa.

A equipa que surgir por cima na bracket retira 1 mapa.

A equipa que surgir por baixo na bracket retira 1 mapa.

A equipa que surgir por cima na bracket retira 1 mapa.

A equipa que surgir por baixo na bracket retira 1 mapa.

O mapa restante será o mapa jogado.

A equipa que surgir por cima escolhe o side.

Nas partidas à melhor de 3 o processo de vetos será feito da seguinte forma: (será efectuado um coinflip onde a equipa que vencer recebe o direito de escolher quem

será a equipa a iniciar o veto)

A equipa A retira 1 mapa;

A equipa B retira 1 mapa;
A equipa A escolhe 1º mapa;
A equipa B escolhe o side para o primeiro mapa;
A equipa B escolhe 2º mapa;
A equipa A escolhe o side para o segundo mapa;
A equipa A retira 1 mapa
A equipa B retira 1 mapa
O mapa restante será o 3º mapa jogado.
A equipa A escolhe o side para o terceiro mapa.

C) Cheats

A ativação dos cheats não será permitida.

D) Timeouts

A opção de timeouts apenas pode ser utilizada durante freeze times.

Timeout Técnico

Em caso de problemas técnicos que impeçam a progressão normal da partida por parte de um jogador tais como:

- Problemas de ligação
- Problemas de hardware

Cada equipa terá direito a um tempo de timeout de 10 minutos. Em caso de necessidade de timeout é obrigatório à equipa que o utilizou escrever no chat a palavra TEC e a hora exata em que o mesmo foi utilizado (exemplo: TEC 16:33). Após final do timeout a equipa deverá escrever no chat UNPAUSE seguido da hora atual em que o timeout foi retirado (exemplo UNPAUSE 16:43). A equipa adversária terá a responsabilidade de tirar print ao chat como prova do tempo de timeout utilizado no início e no final do mesmo.

Uma equipa não pode remover um timeout e retomar o jogo sem confirmar que ambas as equipas se encontram prontas a jogar.

Caso um jogador não consiga recuperar do problema após o tempo regulamentar de 10 minutos a equipa adversária poderá ceder parte ou totalidade do seu tempo de timeout.

Após o término do período de timeout a partida poderá ser retomada desde que qualquer das equipas não tenha um número de jogadores inferior a 4 (quatro).

Caso o número de jogadores seja inferior a 4 (quatro) será atribuída uma derrota por default à equipa em falta mediante apresentação de provas.

Os jogadores não podem comunicar entre si durante um timeout técnico.

Timeout tático

A cada equipa serão permitidos 2 timeouts táticos de 60 segundos por mapa. O timeout pode ser pedido através do sistema de pausa do jogo. Em caso de overtime cada equipa terá direito a um timeout de 60 segundos durante todo o overtime.

Após os 60 segundos de pausa será obrigatório as equipas retomarem a partida. Os jogadores podem comunicar entre si durante timeouts táticos.

E) Spectators/Audiência

Em partidas com transmissão oficial apenas o staff poderá fazer spectate ao jogo.

Caso a partida não se encontre a ser transmitida em canal oficial serão permitidos espectadores no jogo mediante acordo mútuo por parte de ambas as equipas.

F) Comparência

Haverá um limite de tempo de comparência para a partida de 15 minutos após a hora marcada para o jogo ou o término da partida anterior. Caso um ou mais jogadores não se encontrem presentes após esse período de tempo será atribuída uma derrota por falta de comparência à equipa com jogadores em falta.

Não é permitido iniciar uma partida com menos de 5 elementos por equipa.

G) Adiamentos

Não é permitida qualquer remarcação ou adiamento de uma partida sem consentimento expresso do staff.

A organização reserva o direito de, a todo o tempo, terminar, alterar, encurtar, atrasar ou prolongar as competições no caso de ocorrer alguma atividade ilegal ou fraudulenta ou algum

facto externo, fora do controlo da organização e que afete o bom funcionamento do torneio, casos em que os participantes não terão direito a qualquer tipo de compensação.

H) Equipamentos

Em todas as partidas online os jogadores serão exclusivamente responsáveis pelo seu equipamento (computadores, periféricos, comms, etc), possíveis prevenções de DDOS e pela manutenção e estabilidade da sua ligação à Internet.

VI) DEVERES DE CONDUTA

6.1 Os administradores árbitros e conselho de arbitragem destacados para a gestão do Torneio terão total autoridade para analisar cada situação e respetivas circunstâncias atenuantes ou agravantes individualmente. De acordo com a gravidade da situação ou recorrência da mesma por parte de um jogador ou equipa, a punição poderá ser mais elevada.

6.2 Todos os jogadores devem comportar-se de uma forma educada e respeitosa para com todos os outros participantes, administradores do torneio, organizadores, staff e espetadores.

6.3 Os Termos de Uso do VALORANT e as regras globais das competições de VALORANT. O não cumprimento das regras expostas no presente regulamento e os regulamentos e termos anteriormente mencionados poderá levar à atribuição de penalizações por parte da administração da competição.

6.4 Qualquer comportamento que não se enquadre neste código de conduta, resultará em desqualificação imediata sem hipótese de recurso e sem aviso prévio.

6.5 A violação das seguintes regras será punida com desclassificação se o(s) jogador(es):

- a) combinar qualquer resultado com outra equipa, jogador ou terceiro envolvido, a troco de algo ou não.
- b) usar qualquer programa de terceiros que lhe dê uma vantagem sobre os adversários que não conseguiria naturalmente, seja *dodge*, *aiming*, *vision* ou qualquer outra forma.
- c) Jogar numa conta que não a sua. Qualquer outro jogador que não o titular da conta é estritamente proibido.

6.6 O A violação das seguintes regras será punida com aviso, atribuição de derrota, desqualificação, ou perda de bans pela equipa se o(s) jogador(es):

- a) Realizar um Disconnect Intencional com a clara intenção de afetar o jogo.
- b) Tentativa de ou visualização de um monitor que esteja a transmitir o jogo em questão.
- c) Realizar, por parte de um membro de uma equipa, de qualquer gesto dirigido a um membro de uma equipa adversária, ou incitar qualquer outro indivíduo(s) a fazer o mesmo, que viole os princípios de fair-play e de respeito mútuo, em qualquer local público ou rede social.
- d) Assediar de qualquer tipo e sob qualquer forma.
- e) Ter comportamentos desrespeitosos para com qualquer elemento do staff.
- f) Realizar, autorizar, apoiar ou emitir qualquer declaração ou ação que seja ou tenha sido projetada para ter um efeito prejudicial sobre a organização e/ou seu staff, a Riot ou Valorant, em qualquer meio público ou rede social.
- g) Expor ou transmitir qualquer informação confidencial relacionada com a competição seja a mesma transmitida pela equipa ou pela organização.
- h) Oferecer qualquer valor, bem ou favor a um membro do staff, de qualquer equipa participante ou funcionário da Riot com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outra equipa.
- i) Recusar ou incumprir instruções razoáveis ou com base no presente regulamento ou deliberação de sede própria pelos colaboradores da organização.
- j) Recusar ou incumprir qualquer documento requerido pela organização, caso a entrega do mesmo seja obrigatória para a sua participação.
- k) Ser desonesto no caso em que seja solicitada a sua colaboração numa investigação da Arbitragem.
- l) Estar envolvido em qualquer atividade ilegal perante legislação aplicável em território português durante a competição, ou atividade que aos olhos da organização, justifique penalização.
- m) Oferecer ou mandar terceiro a oferecer qualquer valor, benefício ou favor a um membro da organização a troco de uma posição benéfica durante a competição.
- n) Não ter um comportamento adequado para os adversários, assim como para qualquer outra pessoa presente.
- o) Ter comportamentos que contrariem a exigência da melhor performance possível durante todos os jogos de todas as competições.
- p) Utilizar intencionalmente um *bug* para obter uma vantagem.
- q) Tentar obter qualquer informação durante o jogo por parte de um jogador, sob qualquer forma.
- r) Atrasar intencional do jogo, qualquer que seja o meio.

Para além dos casos referidos anteriormente, a organização reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento.

VIII- DIREITOS DE IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Nos casos em que o participante/jogador consinta, a sua voz e imagem, fixa ou em movimento, pode ser captada no âmbito do presente torneio, e partilhada em qualquer tipo de materiais, documentos ou outros meios de comunicação, destinadas a uso interno e/ou divulgação ao público, aqui se incluindo todos os meios de comunicação social, independentemente da plataforma utilizada de acordo com o estabelecido nos anexos I e II.

IX) DADOS PESSOAIS

9.1 A Worten é a entidade responsável pelo tratamento e a destinatária dos dados pessoais dos participantes, recolhidos no âmbito da realização e participação no Torneio.

9.2 O participante reconhece que a sua informação pessoal, nomeadamente, nome, idade, imagem, dados constantes do Cartão de Cidadão, email e número de contacto telefónico será objeto de tratamento pela Worten no âmbito da realização e respetiva participação no Torneio, bem como em posteriores ações de marketing, podendo inclusive, serem transmitidos a terceiros que prestem serviços à Worten enquanto seus subcontratantes.

9.3 Os fundamentos para o tratamento dos dados pessoais do Participante assentam na execução de contrato com vista à sua participação no Torneio e no consentimento para uso da sua imagem.

9.4 Os dados pessoais objeto de tratamento serão conservados relativamente aos participantes não premiados pelo período de 72 (setenta e duas) horas após a realização do Torneio. Relativamente aos participantes que sejam premiados, os seus dados pessoais serão conservados pelo período de 10 (dez) dias após a realização do Torneio.

9.5 Decorridos os prazos mencionados no ponto 9.4. os dados dos participantes serão eliminados ou tornados de tal modo anónimos que o seu titular não seja ou já não possa ser identificado.

9.6 A Worten tem implementadas todas as medidas de segurança técnicas e organizativas adequadas ao tratamento de dados efetuado.

9.7 O titular dos dados poderá ainda, nos termos da lei aplicável, aceder, modificar, retificar ou eliminar os dados, bem como exercer o direito ao esquecimento e/ou à portabilidade dos dados, e retirar o consentimento prestado, através do formulário para o Exercício de Direitos disponível em <https://www.worten.pt/formulario-de-exercicio-de-direitos>, ou contactar o Encarregado de Proteção de Dados da Worten através do email worten.rgpd@worten.pt.

9.8 O titular dos dados tem, ainda, o direito a apresentar uma reclamação à Comissão Nacional de Proteção de Dados.

X - PUBLICIDADE DA ATIVAÇÃO

A publicidade afeta à presente Atividade será realizada por meio de internet e pelos demais meios que a Worten entenda por convenientes, obrigando-se a Worten a expor claramente todas as condições respeitantes à mesma. Contudo, tal facto não dispensa

a prévia consulta e leitura do presente Regulamento por todos os Participantes e potenciais Participantes.

XI- ALTERAÇÃO DO REGULAMENTO

O presente Regulamento pode ser alterado, a qualquer momento, por motivos de força maior ou relacionados com a evolução e logística da Atividade, obrigando-se a Worten a proceder à divulgação das alterações em todos os locais onde aquele seja promovido.

XII- DISPOSIÇÕES FINAIS

1. A participação no Passatempo implica a aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento.
2. Na eventualidade de se verificarem casos omissos no presente Regulamento, esses serão resolvidos pela Worten, sendo que das suas decisões não caberá recurso.

PASSATEMPO “WGR House Party OMEN League of Legends”

I – OBJETO

1.1 O presente Regulamento determina os termos e condições da participação na atividade “**WGR House Party OMEN League of Legends**” (doravante “Competição” ou “Torneio”), promovido pela Worten–Equipamentos para o Lar, S.A., com sede na Rua João Mendonça, n.º 505, união de freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora, concelho de Matosinhos, matriculada no Registo Comercial do Porto com o número único de matrícula e de pessoa coletiva 503630330 (doravante designada por “Worten”), a decorrer no âmbito das competições Worten Game Ring House Party.

1.2. A participação no Torneio determina, por parte do respetivo participante, a aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento.

1.3. O presente Regulamento pode ser alterado, a qualquer momento e sempre que necessário, obrigando-se a Worten a proceder à divulgação das alterações nos locais adequados.

1.4. Todas as dúvidas e omissões no presente Regulamento serão resolvidos pela Worten, sendo que das suas decisões não caberá recurso.

II - PARTICIPAÇÃO NO TORNEIO

2.1 O torneio consiste numa competição online do jogo League of Legends, para Computador (“PC”), a decorrer no âmbito das competições Worten Game Ring House Party.

2.2 A competição será disputada com alojamento na plataforma “Toornament” e como tal estará sujeita às capacidades, limitações e termos e condições da mesma. Se a plataforma não permitir a inscrição por qualquer motivo inerente à plataforma, a inscrição não poderá ser feita por outro meio.

2.3 A inscrição na competição é feita exclusivamente através da plataforma “Toornament” e terá de ser efetuada pelos participantes entre os dias 15 e 17 de julho de 2023, não sendo permitidas inscrições de novas equipas ou jogadores após os referidos dias.

2.4 Além da inscrição, os participantes terão de confirmar a sua presença no torneio realizando o check-in necessário através da plataforma realizando os seguintes passos: [Check-in](#) .

2.5 A inscrição encontra-se aberta a todos os jogadores residentes em Portugal, maiores de 16 anos de idade.

2.6 Não poderão participar no Torneio quaisquer trabalhadores, colaboradores ou membros da Administração da Worten, bem como os seus familiares diretos.

2.7 A Worten reserva-se o direito de invalidar e/ou remover do torneio qualquer equipa ou jogador que não cumpra os requisitos ou procedimentos de participação necessários sem aviso prévio.

2.8 Todos os custos de viagem, alojamento ou outros ficarão a cargo das equipas apuradas e/ou dos respetivos participantes.

2.9 No caso de não existirem pelo menos 4 (quatro) equipas inscritas em cada um dos qualificadores, a Worten poderá cancelar a realização da presente competição.

III. REQUISITOS DE INSCRIÇÃO

C) EQUIPA

Cada equipa deverá ser composta por pelo menos 5 jogadores e poderá inscrever até 10 jogadores. Cada equipa deverá possuir um representante que será responsável pela gestão da mesma e por representar a equipa perante o torneio.

Um jogador apenas pode competir por uma equipa.

Os nomes das equipas não poderão conter baixo calão, obscenidades, nomes derivados de “Champions”, nomes semelhantes a outras personagens ou nomes derivados de produtos ou serviços que poderão causar mal-entendidos, reservando-se a Worten o direito de não aceitar a inscrição.

D) JOGADOR

Não será permitida a participação de quem se encontrem inscritos em ERLs ou outras competições apoiadas pela Riot Games.

Cada jogador deve ter uma única conta de jogo válida no servidor EUW, não podendo encontrar-se sob qualquer tipo de suspensão.

A conta de cada jogador é vinculativa ao mesmo, não podendo ser trocada após ter sido inscrita.

O jogador deve preencher todos os requisitos para disputar custom games no modo “Tournament Draft”.

Os Summoner Names dos jogadores não poderão conter: baixo calão, obscenidades, nomes derivados de champions ou nomes semelhantes a outras personagens; ou nomes derivados de produtos ou serviços que poderão causar mal-entendidos, reservando-se a Worten o direito de não aceitar a inscrição.

IV- FUNCIONAMENTO DO TORNEIO

F) INFORMAÇÃO GERAL SOBRE O JOGO

Todos os jogos de League of Legends serão disputados entre os dias 17 e 21 de julho de 2023, num formato 5vs5 no modo “Tournament Draft”. no mapa Summoner’s Rift, no servidor EUW, no patch mais atual do jogo aplicando-se todas as restrições que a Riot Games possa colocar sobre o mesmo.

É permitida a substituição de jogadores entre rondas do torneio e jogos da mesma série.

Os jogos devem ser jogados utilizando os *Tournament Codes* facultados pela plataforma “Toornament”. O jogo apenas pode ser jogado de outra forma com autorização do staff designado para o torneio.

Champions novos ficarão automaticamente restritos para utilização durante o Patch do seu lançamento. Neste sentido, Champions que tenham sido sujeitos a um rework podem também ficar indisponíveis, sendo que essa decisão ficará ao critério Riot Games e da Worten.

Reworks de Champions que resultem numa alteração significativa das suas habilidades são considerados como se fossem champions novos, ficando abrangidos pela proibição no parágrafo anterior.

Na existência de qualquer problema que seja pertinente para a continuação normal do jogo, o mesmo deve ser comunicado ao staff durante o decorrer do jogo, não sendo aceites queixas após o mesmo terminar.

Os jogos poderão ser transmitidos, cabendo esta decisão à Worten.

No caso de não existirem pelo menos 4 (quatro) equipas inscritas em cada um dos qualificadores, a Worten poderá cancelar a realização da presente competição.

G) - FORMATO DA COMPETIÇÃO

- 1- **Qualificadores Abertos Online:** A participação nos qualificadores encontra-se aberta a todas as equipas e jogadores que cumpram todos os requisitos necessários para competir e serão disputados com alojamento na plataforma “Toornament” e como tal estarão sujeitos às capacidades e limitações da mesma.

Os qualificadores abertos online serão disputados em formato de single-elimination bracket à melhor de um (Bo1), com exceção da final que será jogada à melhor de três (Bo3).

O seeding da bracket será aleatório.

- 2- **Side Selection Qualificadores:** Nas partidas à melhor de um (Bo1) a equipa que surgir por cima/lado esquerdo da bracket jogará blue side. No caso das partidas à melhor de três (Bo3), será realizado um coinflip e a equipa vencedora do coinflip poderá escolher em que lado pretende disputar a primeira partida da série. Nas partidas seguintes, do Bo3 a equipa vencida na partida anterior poderá escolher o side em que pretende jogar.

A Worten reserva-se o direito de, em caso de necessidade, alterar o formato da competição de acordo com o número de equipas participantes. As equipas serão notificadas de qualquer alteração com a maior antecedência possível.

A equipa vencedora de cada um dos qualificadores online ficará apurada para disputar a final de League of Legends ao vivo, a disputar nas lojas físicas da Worten do Colombo e Matosinhos.

Após o apuramento as equipas terão os seus plantéis vinculados. A equipa deverá apresentar um plantel constituído por 5 dos elementos inscritos na fase de qualificação para a fase ao vivo.

Caso qualquer equipa por qualquer motivo não possa competir em qualquer fase da competição a Worten reserva-se o direito de atribuir a vaga à equipa seguinte de acordo com a classificação, que preencha todos os requisitos necessários.

H) FINAL DA COMPETIÇÃO

A final da competição será jogada ao vivo numa das lojas Worten (Worten Matosinhos ou Worten Colombo) no dia 23 de julho de 2023, pelas duas equipas apuradas através de cada um dos qualificadores online.

Cada uma das equipas irá encontrar-se presente na loja correspondente à localidade do seu qualificador de apuramento.

A final será disputada numa série à melhor de três (Bo3).

Side Selection Final League of Legends: Será realizado um coinflip e a equipa vencedora do coinflip poderá escolher em que lado pretende disputar a primeira partida da série. Nas partidas seguintes, a equipa vencida na partida anterior poderá escolher o side em que pretende jogar.

A equipa vencedora ficará apurada para a Grande Final.

I) GRANDE FINAL

A Grande Final será disputada pelos elementos das equipas vencedoras das finais de OMEN League of Legends, OMEN VALORANT (consultar regulamento) e OMEN Counter Strike: Global Offensive (consultar regulamento), com um total de 15 participantes, no dia 30 de julho de 2023.

Os confrontos da Grande Final serão disputados no jogo Street Fighter VI para pc, num formato de single-elimination bracket à melhor de 3 sets com partidas jogadas à melhor de 3 rounds. O primeiro jogador a vencer dois dos três sets será declarado o vencedor do confronto.

A final da competição será jogada ao vivo numa das lojas Worten (Worten Matosinhos ou Worten Colombo).

J) PRÉMIOS

Aos vencedores será atribuído o seguinte prémio: tapete de rato uns auscultadores e um rato.

Os elementos da equipa vencedora ficarão ainda apurados para a Grande Final, na qual o grande vencedor ganhará o conteúdo do espaço “Cave”, “Sala” ou “Quarto”, consoante o local de realização do evento.

V - INFORMAÇÃO GERAL SOBRE A COMPETIÇÃO

A) Spectators/Audiência

Em partidas com transmissão oficial apenas o staff poderá fazer spectate ao jogo.

Caso a partida não se encontre a ser transmitida em canal oficial serão permitidos espectadores no jogo mediante acordo mútuo por parte de ambas as equipas.

B) Placeholders

O uso de placeholders é permitido, contando que a equipa que pretenda utilizar um ou mais placeholders deverá informar o mais rapidamente possível a equipa adversária da sua intenção. Caso tal aviso não seja feito, o champion escolhido será considerado como uma pick normal e deverá ser jogado como tal. Caso o seu jogo esteja a ser transmitido

a equipa deverá também avisar o produtor do placeholder o mais rapidamente possível.

Durante o remake do Champion Select, todas as Picks e Bans deverão ser as mesmas, à exceção dos placeholders.

Opcionalmente e mediante acordo por parte de ambas as equipas, a pick/ban phase poderá ser realizada com recurso a Pro Draft. Neste caso, as equipas devem sempre respeitar todos os parâmetros estabelecidos para o início e realização da partida.

Não são permitidos placeholders de bans.

C) Pausas

Cada equipa terá direito a 15 minutos de pausa por jogo em caso de necessidade. Caso esse limite seja ultrapassado, a equipa que ultrapassou o limite pode requerer ao adversário que ceda parte a totalidade do seu tempo de pausa.

O jogador pode colocar o jogo em pausa a qualquer momento, exceto em situações de teamfights ou trades entre champions a fim de não prejudicar o decorrer normal da teamfight.

Caso a pausa seja colocada e um árbitro considere que a pausa não é justificada, o jogo deve prosseguir de imediato.

No final do período designado para pausa, uma equipa poderá prosseguir com quaisquer jogadores em jogo desde que o seu número total não seja menor que quatro (4).

Caso uma equipa, após o período de pausa que lhe for concedido, não se encontre com um número de jogadores em concordância com o parágrafo anterior, será atribuída a essa equipa uma derrota por default.

A pausa de um jogo pode ser ordenada por um árbitro se o mesmo encontrar um motivo válido que leve a instauração da mesma.

Um jogador não pode remover a pausa sem comunicar que o pretende fazer ao árbitro e à equipa adversária.

D) Comparência

Haverá um limite de tempo de comparência para a partida de 15 minutos após a hora marcada para o jogo ou o término da partida anterior. Caso um ou mais jogadores não se encontrem presentes após esse período de tempo será atribuída uma derrota por falta de comparência à equipa com jogadores em falta.

Não é permitido iniciar uma partida com menos de 5 elementos por equipa.

E) Adiamentos

Não é permitida qualquer remarcação ou adiamento de uma partida sem consentimento expresso do staff.

A organização reserva o direito de, a todo o tempo, terminar, alterar, encurtar, atrasar ou prolongar as competições no caso de ocorrer alguma atividade ilegal ou fraudulenta ou algum facto externo, fora do controlo da organização e que afete o bom funcionamento do torneio, casos em que os participantes não terão direito a qualquer tipo de compensação.

F) Equipamentos

Em todas as partidas online os jogadores serão exclusivamente responsáveis pelo seu equipamento (computadores, periféricos, comms, etc), possíveis prevenções de DDOS e pela manutenção e estabilidade da sua ligação à Internet.

VI) DEVERES DE CONDUTA

6.1 Os administradores árbitros e conselho de arbitragem destacados para a gestão do Torneio terão total autoridade para analisar cada situação e respetivas circunstâncias atenuantes ou agravantes individualmente. De acordo com a gravidade da situação ou recorrência da mesma por parte de um jogador ou equipa, a punição poderá ser mais elevada.

6.2 Todos os jogadores devem comportar-se de uma forma educada e respeitosa para com todos os outros participantes, administradores do torneio, organizadores, staff e espetadores.

6.3 Todos os jogadores aceitam cumprir com o Summoner's Code, Os Termos de Uso do League of Legends e as regras globais das competições de League of Legends.

6.4 Qualquer comportamento que não se enquadre neste código de conduta, resultará em desqualificação imediata sem hipótese de recurso e sem aviso prévio.

6.5 A violação das seguintes regras será punida com desclassificação:

- d) combinar qualquer resultado com outra equipa, jogador ou terceiro envolvido, a troco de algo ou não.
- e) usar qualquer programa de terceiros que lhe dê uma vantagem sobre os adversários que não conseguiria naturalmente, seja *dodge*, *aiming*, *vision* ou qualquer outra forma.
- f) Jogar numa conta que não a sua. Qualquer outro jogador que não o titular da conta é estritamente proibido.

6.6 O A violação das seguintes regras será punida com aviso, atribuição de derrota, desqualificação, ou perda de bans pela equipa se:

- s) Realizar um Disconnect Intencional com a clara intenção de afetar o jogo.
- t) Tentativa de ou visualização de um monitor que esteja a transmitir o jogo em questão.
- u) Realizar, por parte de um membro de uma equipa, de qualquer gesto dirigido a um membro de uma equipa adversária, ou incitar qualquer outro indivíduo(s) a fazer o mesmo, que viole os princípios de fair-play e de respeito mútuo, em qualquer local público ou rede social.
- v) Assediar de qualquer tipo e sob qualquer forma.
- w) Ter comportamentos desrespeitosos para com qualquer elemento do staff.
- x) Realizar, autorizar, apoiar ou emitir qualquer declaração ou ação que seja ou tenha sido projetada para ter um efeito prejudicial sobre a organização e/ou seu staff, a Riot ou o League of Legends, em qualquer meio público ou rede social.
- y) Expor ou transmitir qualquer informação confidencial relacionada com a competição seja a mesma transmitida pela equipa ou pela organização.
- z) Oferecer qualquer valor, bem ou favor a um membro do staff, de qualquer equipa participante ou funcionário da Riot com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outra equipa.
- aa) Recusar ou incumprimento de instruções razoáveis ou com base no presente regulamento ou deliberação de sede própria pelos colaboradores da organização.
- bb) Recusar ou incumprimento de qualquer documento requerido pela organização, caso a entrega do mesmo seja obrigatória para a sua participação.
- cc) Ser desonesto no caso em que seja solicitada a sua colaboração numa investigação da Arbitragem.
- dd) Estar envolvido em qualquer atividade ilegal perante legislação aplicável em território português durante a competição, ou atividade que aos olhos da organização, justifique penalização.
- ee) Oferecer ou mandar terceiro a oferecer qualquer valor, benefício ou favor a um membro da organização a troco de uma posição benéfica durante a competição.
- ff) Não ter um comportamento adequado para os adversários, assim como para qualquer outra pessoa presente.

- gg) Ter comportamentos que contrariem a exigência da melhor performance possível durante todos os jogos de todas as competições.
- hh) Utilizar intencionalmente um *bug* para obter uma vantagem.
- ii) Tentar obter qualquer informação durante o jogo por parte de um jogador, sob qualquer forma.
- jj) Atrasar intencional do jogo, qualquer que seja o meio.

Para além dos casos referidos anteriormente, a organização reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento.

VIII- DIREITOS DE IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Nos casos em que o participante/jogador consinta, a sua voz e imagem, fixa ou em movimento, pode ser captada no âmbito do presente torneio, e partilhada em qualquer tipo de materiais, documentos ou outros meios de comunicação, destinadas a uso interno e/ou divulgação ao público, aqui se incluindo todos os meios de comunicação social, independentemente da plataforma utilizada de acordo com o estabelecido nos anexos I e II ao presente Regulamento.

IX) DADOS PESSOAIS

9.1 A Worten é a entidade responsável pelo tratamento e a destinatária dos dados pessoais dos participantes, recolhidos no âmbito da realização e participação no Torneio.

9.2 O participante reconhece que a sua informação pessoal, nomeadamente, nome, idade, imagem, dados constantes do Cartão de Cidadão, email e número de contacto telefónico será objeto de tratamento pela Worten no âmbito da realização e respetiva participação no Torneio, bem como em posteriores ações de marketing, podendo inclusive, serem transmitidos a terceiros que prestem serviços à Worten enquanto seus subcontratantes.

9.3 Os fundamentos para o tratamento dos dados pessoais do Participante assentam na execução de contrato com vista à sua participação no Torneio e no consentimento para uso da sua imagem.

9.4 Os dados pessoais objeto de tratamento serão conservados relativamente aos participantes não premiados pelo período de 72 (setenta e duas) horas após a realização do Torneio. Relativamente aos participantes que sejam premiados, os seus dados pessoais serão conservados pelo período de 10 (dez) dias após a realização do Torneio.

9.5 Decorridos os prazos mencionados no ponto 9.4. os dados dos participantes serão eliminados ou tornados de tal modo anónimos que o seu titular não seja ou já não possa ser identificado.

9.6 A Worten tem implementadas todas as medidas de segurança técnicas e organizativas adequadas ao tratamento de dados efetuado.

9.7 O titular dos dados poderá ainda, nos termos da lei aplicável, aceder, modificar, retificar ou eliminar os dados, bem como exercer o direito ao esquecimento e/ou à portabilidade dos dados, e retirar o consentimento prestado, através do formulário para o Exercício de Direitos disponível em <https://www.worten.pt/formulario-de-exercicio-de-direitos>, ou contactar o Encarregado de Proteção de Dados da Worten através do email worten.rgpd@worten.pt.

9.8 O titular dos dados tem, ainda, o direito a apresentar uma reclamação à Comissão Nacional de Proteção de Dados.

X - PUBLICIDADE DA ATIVAÇÃO

A publicidade afeta à presente Atividade será realizada por meio de internet e pelos demais meios que a Worten entenda por convenientes, obrigando-se a Worten a expor claramente todas as condições respeitantes à mesma. Contudo, tal facto não dispensa a prévia consulta e leitura do presente Regulamento por todos os Participantes e potenciais Participantes.

XI- ALTERAÇÃO DO REGULAMENTO

O presente Regulamento pode ser alterado, a qualquer momento, por motivos de força maior ou relacionados com a evolução e logística da Atividade, obrigando-se a Worten a proceder à divulgação das alterações em todos os locais onde aquele seja promovido.

XII- DISPOSIÇÕES FINAIS

1. A participação no Passatempo implica a aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento.
2. Na eventualidade de se verificarem casos omissos no presente Regulamento, esses serão resolvidos pela Worten, sendo que das suas decisões não caberá recurso.

PASSATEMPO “WGR House Party OMEN CS: GO CUP”

I – OBJETO

1.1 O presente Regulamento determina os termos e condições da participação na atividade “WGR House Party OMEN CS: GO CUP - Counter Strike: Global Offensive” (doravante “Competição” ou “Torneio”), promovido pela Worten–Equipamentos para o Lar, S.A., com sede na Rua João Mendonça, n.o 505, união de freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora, concelho de Matosinhos, matriculada no Registo Comercial do Porto com o número único de matrícula e de pessoa coletiva 503630330 (doravante designada por “Worten”), a decorrer no âmbito das competições Worten Game Ring House Party.

1.2. A participação no Torneio determina, por parte do respetivo participante, a aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento.

1.3. O presente Regulamento pode ser alterado, a qualquer momento e sempre que necessário, obrigando-se a Worten a proceder à divulgação das alterações nos locais adequados.

1.4. Todas as dúvidas e omissões no presente Regulamento serão resolvidos pela Worten, sendo que das suas decisões não caberá recurso.

II - PARTICIPAÇÃO NO TORNEIO

2.1 O torneio consiste numa competição online do jogo Counter Strike: Global Offensive para Computador (“PC”), a decorrer no âmbito das competições Worten Game Ring House Party.

2.2 A competição será disputada com alojamento na plataforma “FACEIT” e como tal estará sujeita às capacidades, limitações e termos e condições da mesma. Se a plataforma não permitir a inscrição por qualquer motivo inerente à plataforma, a inscrição não poderá ser feita por outro meio.

2.3 A inscrição na competição é feita exclusivamente através da plataforma “FACEIT” e terá de ser efetuada pelos participantes entre os dias 22 e 26 de julho de 2023, não sendo permitidas inscrições de novas equipas ou jogadores após os referidos dias.

2.4 Além da inscrição, os participantes terão de confirmar a sua presença no torneio realizando o check-in necessário através da plataforma realizando os seguintes passos: Check-in .

2.5 A inscrição encontra-se aberta a todos os jogadores residentes em Portugal, maiores de 16 anos de idade.

2.6 Não poderão participar no Torneio quaisquer trabalhadores, colaboradores ou membros da Administração da Worten, bem como os seus familiares diretos.

2.7 A Worten reserva-se o direito de invalidar e/ou remover do torneio qualquer equipa ou jogador que não cumpra os requisitos ou procedimentos de participação necessários sem aviso prévio.

2.8 Todos os custos de viagem, alojamento ou outros ficarão a cargo das equipas apuradas e/ou dos respetivos participantes.

2.9 No caso de não existirem pelo menos 4 (quatro) equipas inscritas em cada um dos qualificadores, a Worten poderá cancelar a realização da presente competição.

III. REQUISITOS DE INSCRIÇÃO

A) EQUIPA

Cada equipa deverá ser composta por pelo menos 5 jogadores e poderá inscrever até 6 jogadores. Cada equipa deverá possuir um representante que será responsável pela gestão da mesma e por representar a equipa perante o torneio.

Um jogador apenas pode competir por uma equipa.

Os nomes das equipas não poderão conter baixo calão, obscenidades, nomes derivados de “Champions”, nomes semelhantes a outras personagens ou nomes derivados de produtos ou serviços que poderão causar mal-entendidos, reservando-se a Worten o direito de não aceitar a inscrição.

B) JOGADOR

Não será permitida a participação de quem se encontrem inscritos em ERLs ou outras competições apoiadas pela VALVE.

Cada jogador deve ter uma única conta de jogo válida, não podendo encontrar-se sob qualquer tipo de suspensão.

A conta de cada jogador é vinculativa ao mesmo, não podendo ser trocada após ter sido inscrita.

Os nicknames dos jogadores não poderão conter: baixo calão, obscenidades, nomes derivados de agents ou nomes semelhantes a outras personagens; ou nomes derivados de produtos ou serviços que poderão causar mal-entendidos, reservando-se a Worten o direito de não aceitar a inscrição.

Caso por qualquer motivo o nickname de um determinado jogador não seja aprovado, a inscrição do jogador não poderá ser aceite.

Caso o jogador não possa alterar o seu nickname por qualquer motivo a equipa deve utilizar um suplente.

IV- FUNCIONAMENTO DO TORNEIO

A) INFORMAÇÃO GERAL SOBRE O JOGO

Todos os jogos de CS:GO serão disputados entre os dias 26 e 28 de julho de 2023, no patch mais atual do jogo, aplicando-se todas as restrições que a VALVE coloque sobre o jogo.

A substituição de jogadores entre mapas é permitida.

Caso o jogo seja streamado, o mesmo não pode começar sem a autorização do staff de produção. Uma equipa não pode recusar a que o seu jogo seja transmitido.

Na existência de qualquer problema que seja pertinente para a continuação normal do jogo, o mesmo deve ser comunicado ao staff. As queixas posteriores ao jogo destas situações não serão aceites.

No caso de não existirem pelo menos 4 (quatro) equipas inscritas em cada um dos qualificadores, a Worten poderá cancelar a realização da presente competição.

B) FORMATO DA COMPETIÇÃO

Qualificadores Abertos Online: A participação nos qualificadores encontra-se aberta a todas as equipas e jogadores que cumpram todos os requisitos necessários para competir e serão disputados na com alojamento na plataforma “FECEIT” e como tal estarão sujeitos às capacidades e limitações da plataforma.

Os qualificadores serão disputados em formato single-elimination à melhor de um (Bo1), com exceção da final que será jogada à melhor de 1 (Bo1).

O seeding da bracket será aleatório.

A Worten reserva-se o direito de, em caso de necessidade, alterar o formato da competição de acordo com o número de equipas participantes. As equipas serão notificadas de qualquer alteração com a maior antecedência possível.

A equipa vencedora de cada um dos qualificadores online ficará apurada para disputar a final de CS:GO ao vivo.

Após o apuramento as equipas terão os seus plantéis vinculados.

Caso qualquer equipa por qualquer motivo não possa competir em qualquer fase da competição a organização reserva o direito de atribuir a vaga à equipa seguinte de acordo com a classificação, que preencha todos os requisitos necessários.

C) FINAL DA COMPETIÇÃO

A final será jogada ao vivo numa das lojas Worten (Worten Matosinhos ou Worten Colombo), no dia 29 de julho de 2023, pelas duas equipas apuradas através de cada um dos qualificadores online.

Cada uma das equipas irá encontrar-se presente na loja correspondente à localidade do seu qualificador de apuramento.

A final será disputada numa série à melhor de três (Bo3).

A equipa vencedora ficará apurada para a Grande Final.

D) GRANDE FINAL

A Grande Final será disputada pelos elementos das equipas vencedoras das finais de OMEN VALORANT, OMEN League of Legends e OMEN Counter Strike: Global Offensive (total de 15 participantes) no dia 30 de julho de 2023.

Os confrontos da Grande Final serão disputados no jogo Street Fighter VI para PC num formato de single-elimination bracket à melhor de 3 sets com partidas jogadas à melhor de 3 rounds. O primeiro jogador a vencer dois dos três sets ser declarado o vencedor do confronto.

O seeding será random.

Cada jogador irá competir como representante da sua respetiva equipa e os prémios serão atribuídos a toda a equipa do vencedor.

E) PRÉMIOS

Aos vencedores será atribuído o seguinte prémio: tapete de rato uns auscultadores e um rato.

Os elementos da equipa vencedora ficarão ainda apurados para a Grande Final, na qual o grande vencedor ganhará o conteúdo do espaço “Cave”, “Sala” ou “Quarto”, consoante o local de realização do evento.

V - INFORMAÇÃO GERAL SOBRE A COMPETIÇÃO

A) Map Pool

Os mapas disponíveis para a competição serão os seguintes:

- 1- Inferno
- 2- Mirage
- 3- Nuke
- 4- Overpass
- 5- Vertigo
- 6 - Ancient
- 7- Anubis

B) Vetos

Nas partidas à melhor de 1 o processo de vetos será feito da seguinte forma:

A equipa que surgir por cima na bracket retira 1 mapa.

A equipa que surgir por baixo na bracket retira 1 mapa.

A equipa que surgir por cima na bracket retira 1 mapa.

A equipa que surgir por baixo na bracket retira 1 mapa.

A equipa que surgir por cima na bracket retira 1 mapa.

A equipa que surgir por baixo na bracket retira 1 mapa.

O mapa restante será o mapa jogado.

O side será determinado pelo resultado da ronda de faca.

Nas partidas à melhor de 3 o processo de vetos será feito da seguinte forma: (o sistema da plataforma irá determinar aleatoriamente qual a equipa que deverá iniciar o veto)

A equipa A retira 1 mapa.

A equipa B retira 1 mapa.

A equipa A escolhe 1º mapa.

A equipa B escolhe o side para o primeiro mapa.

A equipa B escolhe 2º mapa.

A equipa A escolhe o side para o segundo mapa.

A equipa A retira 1 mapa.

A equipa B retira 1 mapa.

O mapa restante será o 3º mapa jogado.

O side será determinado pelo resultado da ronda de faca.

Timeout Técnico

Em caso de problemas técnicos que impeçam a progressão normal da partida por parte de um jogador tais como:

- Problemas de ligação
- Problemas de hardware

Cada equipa terá direito a um tempo de timeout de 10 minutos. Em caso de necessidade de timeout é obrigatório à equipa que o utilizou escrever no chat a palavra TEC e a hora exata em que o mesmo foi utilizado (exemplo: TEC 16:33). Após final do timeout a equipa deverá escrever no chat UNPAUSE seguido da hora atual em que o timeout foi retirado (exemplo UNPAUSE 16:43). A equipa adversária terá a responsabilidade de tirar print ao chat como prova do tempo de timeout utilizado no início e no final do mesmo.

Uma equipa não pode remover um timeout e retomar o jogo sem confirmar que ambas as equipas se encontram prontas a jogar.

Caso um jogador não consiga recuperar do problema após o tempo regulamentar de 10 minutos a equipa adversária poderá ceder parte ou totalidade do seu tempo de timeout.

Após o término do período de timeout a partida poderá ser retomada desde que qualquer das equipas não tenha um número de jogadores inferior a 4 (quatro).

Caso o número de jogadores seja inferior a 4 (quatro) será atribuída uma derrota por default à equipa em falta mediante apresentação de provas.

Os jogadores/treinadores não podem comunicar entre si durante um timeout técnico.

Timeout tático

A cada equipa serão permitidos 4 timeouts táticos de 30 segundos por mapa. Em caso de overtime não serão atribuídos timeouts adicionais.

Após os 30 segundos de pausa será obrigatório as equipas retomarem a partida. Os jogadores podem comunicar entre si durante timeouts táticos.

E) Spectators/Audiência

Em partidas com transmissão oficial apenas o staff poderá fazer spectate ao jogo.

Caso a partida não se encontre a ser transmitida em canal oficial serão permitidos espectadores no jogo mediante acordo mútuo por parte de ambas as equipas.

F) Comparência

Haverá um limite de tempo de comparência para a partida de 15 minutos após a hora marcada para o jogo ou o término da partida anterior. Caso um ou mais jogadores não se encontrem presentes após esse período de tempo será atribuída uma derrota por falta de comparência à equipa com jogadores em falta.

Não é permitido iniciar uma partida com menos de 5 elementos por equipa.

G) Adiamentos

Não é permitida qualquer remarcação ou adiamento de uma partida sem consentimento expresso do staff.

A organização reserva o direito de, a todo o tempo, terminar, alterar, encurtar, atrasar ou prolongar as competições no caso de ocorrer alguma atividade ilegal ou fraudulenta ou algum facto externo, fora do controlo da organização e que afete o bom funcionamento do torneio, casos em que os participantes não terão direito a qualquer tipo de compensação.

H) Equipamentos

Em todas as partidas online os jogadores serão exclusivamente responsáveis pelo seu equipamento (computadores, periféricos, comms, etc), possíveis prevenções de DDOS e pela manutenção e estabilidade da sua ligação à Internet.

VI) DEVERES DE CONDUTA

6.1 Os administradores árbitros e conselho de arbitragem destacados para a gestão do Torneio terão total autoridade para analisar cada situação e respetivas circunstâncias atenuantes ou

agravantes individualmente. De acordo com a gravidade da situação ou recorrência da mesma por parte de um jogador ou equipa, a punição poderá ser mais elevada.

6.2 Todos os jogadores devem comportar-se de uma forma educada e respeitosa para com todos os outros participantes, administradores do torneio, organizadores, staff e espetadores.

6.3 Os Termos de Uso do CS:GO e as regras globais das competições de CS:GO. O não cumprimento das regras expostas no presente regulamento e os regulamentos e termos anteriormente mencionados poderá levar à atribuição de penalizações por parte da administração da competição.

6.4 Qualquer comportamento que não se enquadre neste código de conduta, resultará em desqualificação imediata sem hipótese de recurso e sem aviso prévio.

6.5 A violação das seguintes regras será punida com desclassificação se o(s) jogador(es):

- a) combinar qualquer resultado com outra equipa, jogador ou terceiro envolvido, a troco de algo ou não.

- b) usar qualquer programa de terceiros que lhe dê uma vantagem sobre os adversários que não conseguiria naturalmente, seja dodge, aiming, vision ou qualquer outra forma.

- c) Jogar numa conta que não a sua. Qualquer outro jogador que não o titular da conta é estritamente proibido.

6.6 O A violação das seguintes regras será punida com aviso, atribuição de derrota, desqualificação, ou perda de bans pela equipa se o(s) jogador(es):

- a) Realizar um Disconnect Intencional com a clara intenção de afetar o jogo.

- b) Tentativa de ou visualização de um monitor que esteja a transmitir o jogo em questão.

- c) Realizar, por parte de um membro de uma equipa, de qualquer gesto dirigido a um membro de uma equipa adversária, ou incitar qualquer outro indivíduo(s) a fazer o mesmo, que viole os princípios de fair-play e de respeito mútuo, em qualquer local público ou rede social.

- d) Assediar de qualquer tipo e sob qualquer forma.

- e) Ter comportamentos desrespeitosos para com qualquer elemento do staff.

- f) Realizar, autorizar, apoiar ou emitir qualquer declaração ou ação que seja ou tenha sido projetada para ter um efeito prejudicial sobre a organização e/ou seu staff, ou CS:GO em qualquer meio público ou rede social.

- g) Expor ou transmitir qualquer informação confidencial relacionada com a competição seja a mesma transmitida pela equipa ou pela organização.

- h) Oferecer qualquer valor, bem ou favor a um membro do staff, de qualquer equipa participante com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outra equipa.

- i) Recusar ou incumprir instruções razoáveis ou com base no presente regulamento ou deliberação de sede própria pelos colaboradores da organização.

- j) Recusar ou incumprir qualquer documento requerido pela organização, caso a entrega do mesmo seja obrigatória para a sua participação.

k) Ser desonesto no caso em que seja solicitada a sua colaboração numa investigação da Arbitragem.

l) Estar envolvido em qualquer atividade ilegal perante legislação aplicável em território português durante a competição, ou atividade que aos olhos da organização, justifique penalização.

m) Oferecer ou mandar terceiro a oferecer qualquer valor, benefício ou favor a um membro da organização a troco de uma posição benéfica durante a competição.

n) Não ter um comportamento adequado para os adversários, assim como para qualquer outra pessoa presente.

o) Ter comportamentos que contrariem a exigência da melhor performance possível durante todos os jogos de todas as competições.

p) Utilizar intencionalmente um bug para obter uma vantagem.

q) Tentar obter qualquer informação durante o jogo por parte de um jogador, sob qualquer forma.

r) Atrasar intencional do jogo, qualquer que seja o meio.

Para além dos casos referidos anteriormente, a organização reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento.

VIII- DIREITOS DE IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Nos casos em que o participante/jogador consinta, a sua voz e imagem, fixa ou em movimento, pode ser captada no âmbito do presente torneio, e partilhada em qualquer tipo de materiais, documentos ou outros meios de comunicação, destinadas a uso interno e/ou divulgação ao público, aqui se incluindo todos os meios de comunicação social, independentemente da plataforma utilizada de acordo com o estabelecido nos anexos I e II ao presente Regulamento.

IX) DADOS PESSOAIS

9.1 A Worten é a entidade responsável pelo tratamento e a destinatária dos dados pessoais dos participantes, recolhidos no âmbito da realização e participação no Torneio.

9.2 O participante reconhece que a sua informação pessoal, nomeadamente, nome, idade, imagem, dados constantes do Cartão de Cidadão, email e número de contacto telefónico será objeto de tratamento pela Worten no âmbito da realização e respetiva participação no Torneio, bem como em posteriores ações de marketing, podendo inclusive, serem transmitidos a terceiros que prestem serviços à Worten enquanto seus subcontratantes.

9.3 Os fundamentos para o tratamento dos dados pessoais do Participante assentam na execução de contrato com vista à sua participação no Torneio e no consentimento para uso da sua imagem.

9.4 Os dados pessoais objeto de tratamento serão conservados relativamente aos participantes não premiados pelo período de 72 (setenta e duas) horas após a realização do Torneio.

Relativamente aos participantes que sejam premiados, os seus dados pessoais serão conservados pelo período de 10 (dez) dias após a realização do Torneio.

9.5 Decorridos os prazos mencionados no ponto 9.4. os dados dos participantes serão eliminados ou tornados de tal modo anónimos que o seu titular não seja ou já não possa ser identificado.

9.6 A Worten tem implementadas todas as medidas de segurança técnicas e organizativas adequadas ao tratamento de dados efetuado.

9.7 O titular dos dados poderá ainda, nos termos da lei aplicável, aceder, modificar, retificar ou eliminar os dados, bem como exercer o direito ao esquecimento e/ou à portabilidade dos dados, e retirar o consentimento prestado, através do formulário para o Exercício de Direitos disponível em <https://www.worten.pt/formulario-de-exercicio-de-direitos>, ou contactar o Encarregado de Proteção de Dados da Worten através do email worten.rgpd@worten.pt.

9.8 O titular dos dados tem, ainda, o direito a apresentar uma reclamação à Comissão Nacional de Proteção de Dados.

X - PUBLICIDADE DA ATIVAÇÃO

A publicidade afeta à presente Atividade será realizada por meio de internet e pelos demais meios que a Worten entenda por convenientes, obrigando-se a Worten a expor claramente todas as condições respeitantes à mesma. Contudo, tal facto não dispensa a prévia consulta e leitura do presente Regulamento por todos os Participantes e potenciais Participantes.

XI- ALTERAÇÃO DO REGULAMENTO

O presente Regulamento pode ser alterado, a qualquer momento, por motivos de força maior ou relacionados com a evolução e logística da Atividade, obrigando-se a Worten a proceder à divulgação das alterações em todos os locais onde aquele seja promovido.

XII- DISPOSIÇÕES FINAIS

1. A participação no Passatempo implica a aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento.

2. Na eventualidade de se verificarem casos omissos no presente Regulamento, esses serão resolvidos pela Worten, sendo que das suas decisões não caberá recurso.

PASSATEMPO “WGR House Party MARIO KART 8”

1. Objeto

1.1. O presente Regulamento determina os termos e condições da participação no Torneio do jogo Mario Kart 8 para a Nintendo Switch, realizada no âmbito dos torneios Worten Game Ring House Party (doravante “Torneio”), promovido pela Worten–Equipamentos para o Lar, S.A., com sede na Rua João Mendonça, nº 505, União de Freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora, concelho de Matosinhos, matriculada no Registo Comercial do Porto com o número único de matrícula e de pessoa coletiva 503630330 (doravante designada por “Worten”).

1.2. A participação no Torneio determina, por parte do respetivo participante, a aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento.

1.3. O presente Regulamento pode ser alterado, a qualquer momento e sempre que necessário, obrigando-se a Worten a proceder à divulgação das alterações nos locais adequados.

1.4. Todas as dúvidas e omissões no presente Regulamento serão resolvidos pela Worten, sendo que das suas decisões não caberá recurso.

2. Participação no Torneio

2.1. O Torneio decorre nas lojas Worten Colombo e Worten Matosinhos, entre nos dias 15 e 16, 22 e 23 e 29 e 30 de julho de 2023 e nos horários de funcionamento de cada uma das lojas, em horário específico a indicar e encontra-se aberta a todos os jogadores residentes em Portugal, maiores de 16 anos de idade.

2.2. Não poderão participar no Torneio quaisquer trabalhadores, colaboradores ou membros da Administração da Worten, bem como os seus familiares diretos.

2.3. Caso o participante tenha realizado uma pré-inscrição online a mesma apenas será considerada válida após confirmação da presença do participante no local do Torneio. Para fazer o check-in o participante deverá dirigir-se ao staff no local do Torneio.

2.4. Caso qualquer participante, por qualquer motivo, não possa competir em qualquer fase do Torneio, a Worten poderá atribuir a vaga ao participante seguinte de acordo com a sua classificação, que preencha todos os requisitos necessários a tal substituição.

2.5. A Worten poderá adaptar o formato do Torneio, bem como alterar as datas e horários

previstos para qualquer fase da competição, se necessário. Em caso de qualquer adaptação os participantes serão informados com a maior brevidade possível.

3. Funcionamento do Torneio

Formato:

3.1. Qualificação presencial: Esta fase será disputada presencialmente nas lojas Worten Matosinhos e Worten Colombo.

- As partidas serão disputadas num formato de 4vs4 com single elimination.
- Os participantes irão competir numa série de 3 corridas pré-seleccionadas em que o jogador com mais pontos no final da série será considerado o vencedor.
- O seeding será random.

Configurações :

3.2. As configurações para todas as partidas disputadas ao longo do torneio deverão ser as seguintes:

- Modo: Corrida 100cc
- Equipas: Sem equipas
- Itens: Itens Normais
- Nível CPU: CPU Normal
- Veículos CPU: Todos os veículos
- Pistas: Mario Circuit, Toad Harbor, Twisted Mansion
- Nº de Corridas: 4 corridas

Bugs, Glitches, Exploits e Interferências com o Equipamento

3.3. No caso da ocorrência de algum tipo de bug crítico que interfira com a performance do jogador ou o decorrer normal da partida, os jogadores deverão pausar o jogo e contactar o staff, que será responsável por tomar avaliar a situação e toma uma decisão. As decisões do staff são soberanas e devem ser respeitadas a todo o momento.

3.4. Qualquer ativação intencional de um glitch ou exploit que impeça o desenrolar normal da partida será considerada como uma derrota para o jogador responsável pela sua ativação. A utilização de hacks ou qualquer tipo de alteração ao funcionamento normal do jogo é expressamente proibida e resultará em desqualificação imediata.

3.5. Quaisquer danos causados ao equipamento pelos participantes serão da sua responsabilidade e encargo.

Pausas

3.6. Não será permitida qualquer tipo de pausa durante o desenrolar da partida, exceto em casos de força maior, que deverão ser devidamente justificados ao árbitro. Qualquer pausa sem justificação válida realizada durante uma partida, intencional ou não, contará como uma derrota na partida para o jogador que efetuou a pausa.

Comparência

3.7. Não é permitido qualquer adiamento ou remarcação de qualquer partida sem o consentimento prévio do staff.

3.8. Há um limite de tempo de comparência de 10 minutos após o horário de começo da partida. Se após este período um ou mais participantes não se encontrarem presentes no local para realizarem o encontro será atribuída uma derrota por default, que resultará na eliminação do torneio daqueles que não se encontrem presentes. Em caso de faltas de comparência na primeira ronda do torneio o staff poderá optar por chamar um participante da lista de suplentes, caso exista.

4. Prémios

4.1. Ao vencedor do Torneio serão atribuídos os seguintes prémios: Caderneta Mario Kart + Cromos em barda + Candeeiro PALADONE Super Mario Light.

4.2. A Worten poderá ainda atribuir outros prémios diários, nos termos a cada momento divulgados.

4.3. Acesso à Grande Final

4.3.1 O vencedor do Torneio ficará apurada para a Grande Final.

4.3.2 A Grande Final será disputada pelos elementos das equipas vencedoras das finais de Mario Kart, FIFA e XBox.

4.3.3 Os confrontos da Grande Final serão disputados no jogo Street Fighter VI para Playstation 5 num formato de single-elimination bracket à melhor de 3 sets com partidas jogadas à melhor de 3 rounds. O primeiro jogador a vencer dois dos três sets será declarado o vencedor do confronto.

4.3.4 A final da competição será jogada ao vivo numa das lojas Worten (Worten Matosinhos ou Worten Colombo).

4.3.5 O grande vencedor ganhará o conteúdo do espaço “Cave”, “Sala” ou “Quarto”, consoante o local de realização do evento.

5. Direitos de Imagem e Propriedade Intelectual

5.1. Nos casos em que o participante/jogador consinta, a sua voz e imagem, fixa ou em movimento, pode ser captada no âmbito do presente torneio, e partilhada em qualquer tipo de materiais, documentos ou outros meios de comunicação, destinadas a uso interno e/ou divulgação ao público, aqui se incluindo todos os meios de comunicação social, independentemente da plataforma utilizada de acordo com o estabelecido nos anexos I e II ao presente Regulamento.

6. Deveres de Conduta

6.1. Os administradores árbitros e conselho de arbitragem destacados para a gestão do Torneio terão total autoridade para analisar cada situação e respetivas circunstâncias atenuantes ou agravantes individualmente. De acordo com a gravidade da situação ou recorrência da mesma por parte de um jogador ou equipa, a punição poderá ser mais elevada.

6.2. Todos os jogadores devem comportar-se de uma forma educada e respeitosa para com todos os outros participantes, administradores do torneio, organizadores, staff e espetadores. Qualquer comportamento que não se enquadre neste código de conduta, resultará em desqualificação imediata sem hipótese de recurso e sem aviso prévio.

6.3. Todos os participantes aceitam que as decisões dos administradores do torneio são soberanas e que as irão respeitar a todo o momento.

6.4. A violação das seguintes regras será punida com desclassificação:

Match Fixing

Considera-se match fixing:

- Qualquer conluio entre duas ou mais pessoas num resultado combinado entre as duas equipas que beneficie uma ou várias equipas, quer seja a troco de dinheiro, bem ou favor ou que seja feito sem qualquer compensação.
- Qualquer performance de um (1) ou mais jogadores que visem prejudicar a sua própria equipa ou beneficiar intencionalmente a equipa adversária.

Auxiliares de jogo

Todo o jogador que utilizar auxiliares de jogo será banido permanentemente. Considera-se auxiliar de jogo a utilização de qualquer programa de terceiros que atribua ao jogador uma vantagem sobre os outros jogadores.

Ringin

Considera-se ringin como a utilização de uma conta registada por um terceiro, ou seja, alguém que não é o detentor da conta. Aplica-se também aqui o incitamento a tal comportamento.

6.5. A violação das seguintes regras será punida, um aviso, atribuição de derrota ou desqualificação desclassificação:

- O Disconnect Intencional que tenha sido realizado com a clara intenção de afetar o jogo.
- A realização, por parte de um jogador de qualquer gesto dirigido a um adversário, ou incitar qualquer outro indivíduo(s) a fazer o mesmo, que viole os princípios de fair-play e de respeito mútuo, em qualquer local público ou rede social.
- O assédio de qualquer tipo e sob qualquer forma.
- A divulgação de qualquer informação confidencial relacionada com a competição, seja a mesma transmitida pela equipa ou pela organização.
- A oferta de qualquer valor, bem ou favor a um membro do staff ou jogador com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outro participante.
- A recusa no cumprimento de instruções razoáveis ou com base neste Regulamento ou deliberação dos administradores do Torneio.
- A recusa na entrega de qualquer documento requerido pela organização, caso a entrega do mesmo seja obrigatória para a sua participação.
- A desonestidade do jogador caso seja requerido para ajudar numa investigação dos administradores do Torneio.
- O envolvimento em qualquer atividade ilegal durante o Torneio, que possa prejudicar o mesmo.
- A utilização de um bug para obtenção de uma vantagem.
- A manutenção de um comportamento desadequado relativamente aos adversários ou a qualquer outra pessoa presente no Torneio.
- O atrasar intencional do Torneio, qualquer que seja o meio usado para o efeito.
- Para além dos casos referidos anteriormente, a organização reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que no seu entender possam prejudicar o normal funcionamento do Torneio, ainda que não se encontrem aqui listados.

7. Dados Pessoais

7.1. A Worten é a entidade responsável pelo tratamento e a destinatária dos dados pessoais dos participantes, recolhidos no âmbito da realização e participação no Torneio.

7.2. O participante reconhece que a sua informação pessoal, nomeadamente, nome, idade, imagem, dados constantes do Cartão de Cidadão, email e número de contacto telefónico será objeto de tratamento pela Worten no âmbito da realização e respetiva participação no Torneio, bem como em posteriores ações de marketing, podendo inclusive, serem transmitidos a terceiros que prestem serviços à Worten enquanto seus subcontratantes.

7.3. Os fundamentos para o tratamento dos dados pessoais do Participante assentam na execução de contrato com vista à sua participação no Torneio e no consentimento para uso da sua imagem.

7.4. Os dados pessoais objeto de tratamento serão conservados relativamente aos participantes não premiados pelo período de 72 (setenta e duas) horas após a realização do Torneio. Relativamente aos participantes que sejam premiados, os seus dados pessoais serão conservados pelo período de 10 (dez) dias após a realização do Torneio.

7.5. Decorridos os prazos mencionados no ponto 7.4. os dados dos participantes serão eliminados ou tornados de tal modo anónimos que o seu titular não seja ou já não possa ser identificado.

7.5. A Worten tem implementadas todas as medidas de segurança técnicas e organizativas adequadas ao tratamento de dados efetuado.

7.6. O titular dos dados poderá ainda, nos termos da lei aplicável, aceder, modificar, retificar ou eliminar os dados, bem como exercer o direito ao esquecimento e/ou à portabilidade dos dados, e retirar o consentimento prestado, através do formulário para o Exercício de Direitos disponível em <https://www.worten.pt/formulario-de-exercicio-de-direitos>, ou contactar o Encarregado de Proteção de Dados da Worten através do email worten.rgpd@worten.pt.

7.7. O titular dos dados tem, ainda, o direito a apresentar uma reclamação à Comissão Nacional de Proteção de Dados.

PASSATEMPO “WGR House Party Forza Horizon 5”

I – OBJETO

1.1 O presente Regulamento determina os termos e condições da participação na atividade “WGR House Party Forza Horizon 5” (doravante “Atividade”), promovido pela Worten– Equipamentos para o Lar, S.A., com sede na Rua João Mendonça, n.o 505, união de freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora, concelho de Matosinhos, matriculada no Registo Comercial do Porto com o número único de matrícula e de pessoa coletiva 503630330 (doravante designada por “Worten”), a decorrer no âmbito das competições Worten Game Ring House Party.

1.2. A participação no Torneio determina, por parte do respetivo participante, a aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento.

1.3. O presente Regulamento pode ser alterado, a qualquer momento e sempre que necessário, obrigando-se a Worten a proceder à divulgação das alterações nos locais

adequados.

1.4. Todas as dúvidas e omissões no presente Regulamento serão resolvidos pela Worten, sendo que das suas decisões não caberá recurso.

II - PARTICIPAÇÃO NO TORNEIO

2.1 O torneio consiste numa competição presencial do jogo Forza Horizon 5 para Xbox Series X/S a decorrer no âmbito das competições Worten Game Ring House Party.

2.2 A competição será disputada no local do evento e, por esse motivo, o número de vagas de inscrição poderá ser delimitado tendo em conta o horário limite do evento.

2.3 A inscrição na competição poderá ser feita através de uma pré-inscrição online pelos participantes. A pré-inscrição apenas será considerada válida após confirmação da presença do participante no local do evento. Para fazer o check-in o participante deverá dirigir-se ao staff no local do evento.

2.4 Os participantes poderão também efetuar a sua inscrição na competição, os participantes deverão dirigir-se ao staff presente no local do evento.

2.5 A inscrição encontra-se aberta a todos os jogadores residentes em Portugal, maiores de 16 anos de idade.

2.6 Não poderão participar no Torneio quaisquer trabalhadores, colaboradores ou membros da Administração da Worten, bem como os seus familiares diretos.

2.7 A Worten reserva-se o direito de invalidar e/ou remover do torneio qualquer equipa ou jogador que não cumpra os requisitos ou procedimentos de participação necessários sem aviso prévio.

2.8 Todos os custos de viagem, alojamento ou outros ficarão a cargo das equipas apuradas e/ou dos respetivos participantes.

III - FUNCIONAMENTO DO TORNEIO

A) FORMATO DA COMPETIÇÃO

Qualificação Presencial: Esta fase será disputada presencialmente nas lojas Worten (Worten Matosinhos e Worten Colombo).

Será selecionada uma pista e um veículo a ser utilizado no decorrer da competição pelos participantes.

O tempo de pista atingido por cada participante será registado e o participante que atinja o melhor tempo ficará apurado para disputar a grande final.

Caso qualquer participante por qualquer motivo não possa competir em qualquer fase da competição a organização reserva o direito de atribuir a vaga ao participante seguinte de acordo com a classificação, que preencha todos os requisitos necessários.

A Worten reserva o direito de, em caso de necessidade, adaptar o formato da competição. Em caso de qualquer adaptação os participantes serão informados com a maior brevidade possível.

B) GRANDE FINAL

A Grande Final será disputada pelos vencedores das competições Fifa, Mario Kart, e Forza Horizon 5 no jogo Street Fighter VI (8 participantes) para PS5.

Os confrontos da Grande Final serão disputados no jogo Street Fighter VI para Playstation 5, num formato de single-elimination bracket à melhor de 3 sets com partidas jogadas à melhor de 3 rounds. O primeiro jogador a vencer dois dos três sets será declarado o vencedor do confronto.

O seeding será aleatório.

C) PRÉMIOS

Aos vencedores será atribuído o seguinte prémio: 2 Game pass de 6 meses.

Os elementos da equipa vencedora ficarão ainda apurados para a Grande Final, na qual o grande vencedor ganhará o conteúdo do espaço “Cave”, “Sala” ou “Quarto”, consoante o local de realização do evento.

IV - INFORMAÇÃO GERAL SOBRE A COMPETIÇÃO

A) BUGS, GLITCHES, EXPLOITS e INTERFERÊNCIAS COM O EQUIPAMENTO

No caso da ocorrência de algum tipo de bug crítico que interfira com a performance do jogador ou o decorrer normal da partida, os jogadores deverão pausar o jogo e contactar o staff, que será responsável por tomar avaliar a situação e toma uma decisão. As decisões do staff são

soberanas e devem ser respeitadas a todo o momento.

Qualquer ativação intencional de um glitch ou exploit que impeça o desenrolar normal da partida será considerada como uma derrota para o jogador responsável pela sua ativação.

A utilização de hacks ou qualquer tipo de alteração ao funcionamento normal do jogo é expressamente proibida e resultará em desqualificação imediata.

Também não é permitido aos participantes interferirem de forma alguma com o equipamento disponibilizado para a realização do evento. Apenas o staff e membros autorizados da organização têm permissão para o fazer.

Quaisquer danos causados ao equipamento pelos participantes serão da sua responsabilidade e encargo.

B) PAUSAS

Não será permitida qualquer tipo de pausa durante o desenrolar da partida, exceto em casos de força maior, que deverão ser devidamente justificados ao árbitro.

Qualquer pausa sem justificação válida realizada durante uma partida, intencional ou não, contará como uma derrota na partida para o jogador que efetuou a pausa.

C) COMPARÊNCIA

Há um limite de tempo de comparência de 10 minutos após o horário de começo da partida.

Se após este período um ou mais participantes não se encontrarem presentes no local para realizarem o encontro será atribuída uma derrota por default, que resultará na eliminação do torneio daqueles que não se encontrem presentes.

D) ADIAMENTOS

Não é permitida qualquer remarcação ou adiamento de uma partida sem consentimento expresso do staff.

A organização reserva o direito de, a todo o tempo, terminar, alterar, encurtar, atrasar ou prolongar as competições no caso de ocorrer alguma atividade ilegal ou fraudulenta ou algum facto externo, fora do controlo da organização e que afete o bom funcionamento do torneio, casos em que os participantes não terão direito a qualquer tipo de compensação.

V) DEVERES DE CONDUTA

6.1 Os administradores árbitros e conselho de arbitragem destacados para a gestão do Torneio terão total autoridade para analisar cada situação e respetivas circunstâncias atenuantes ou agravantes individualmente. De acordo com a gravidade da situação ou recorrência da mesma por parte de um jogador ou equipa, a punição poderá ser mais elevada.

6.2 Todos os jogadores devem comportar-se de uma forma educada e respeitosa para com todos os outros participantes, administradores do torneio, organizadores, staff e espetadores.

6.3 O não cumprimento das regras expostas no presente regulamento e os regulamentos e termos anteriormente mencionados poderá levar à atribuição de penalizações por parte da administração da competição.

6.4 Qualquer comportamento que não se enquadre neste código de conduta, resultará em desqualificação imediata sem hipótese de recurso e sem aviso prévio.

6.5 A violação das seguintes regras será punida com desclassificação:

A) Match Fixing

Considera-se match fixing:

- Qualquer conluio entre duas ou mais pessoas num resultado combinado entre as duas equipas que beneficie uma ou várias equipas, quer seja a troco de dinheiro, bem ou favor ou que seja feito sem qualquer compensação;
- Qualquer performance de um (1) ou mais jogadores que visem prejudicar a sua própria equipa ou beneficiar intencionalmente a equipa adversária.

B) Auxiliares de jogo

Todo o jogador que utilizar auxiliares de jogo será banido permanentemente. Considera-se auxiliar de jogo a utilização de qualquer programa de terceiros que atribua ao jogador uma vantagem sobre os outros jogadores.

6.6 O A violação das seguintes regras será punida com aviso, atribuição de derrota ou desqualificação se o(s) jogador(es):

- a) Realizar um Disconnect Intencional com a clara intenção de afetar o jogo.
- b) Realizar, por parte de um membro de uma equipa, de qualquer gesto dirigido a um membro de uma equipa adversária, ou incitar qualquer outro indivíduo(s) a fazer o mesmo, que viole os princípios de fair-play e de respeito mútuo, em qualquer local público ou rede social.
- c) Assediar de qualquer tipo e sob qualquer forma.
- d) Ter comportamentos desrespeitosos para com qualquer elemento do staff.
- e) Realizar, autorizar, apoiar ou emitir qualquer declaração ou ação que seja ou tenha sido projetada para ter um efeito prejudicial sobre a organização e/ou seu staff, ou CS:GO em qualquer meio público ou rede social.
- f) Expor ou transmitir qualquer informação confidencial relacionada com a competição seja a mesma transmitida pela equipa ou pela organização.
- g) Oferecer qualquer valor, bem ou favor a um membro do staff, de qualquer equipa participante com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outra equipa.
- h) Recusar ou incumprir instruções razoáveis ou com base no presente regulamento ou deliberação de sede própria pelos colaboradores da organização.
- i) Recusar ou incumprir qualquer documento requerido pela organização, caso a entrega do mesmo seja obrigatória para a sua participação.

j) Ser desonesto no caso em que seja solicitada a sua colaboração numa investigação da Arbitragem.

k) Estar envolvido em qualquer atividade ilegal perante legislação aplicável em território português durante a competição, ou atividade que aos olhos da organização, justifique penalização.

l) Oferecer ou mandar terceiro a oferecer qualquer valor, benefício ou favor a um membro da organização a troco de uma posição benéfica durante a competição.

m) Não ter um comportamento adequado para os adversários, assim como para qualquer outra pessoa presente.

n) Ter comportamentos que contrariem a exigência da melhor performance possível durante todos os jogos de todas as competições.

o) Utilizar intencionalmente um bug para obter uma vantagem.

p) Tentar obter qualquer informação durante o jogo por parte de um jogador, sob qualquer forma.

q) Atrasar intencional do jogo, qualquer que seja o meio.

Para além dos casos referidos anteriormente, a organização reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento.

VI - DIREITOS DE IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Nos casos em que o participante/jogador consinta, a sua voz e imagem, fixa ou em movimento, pode ser captada no âmbito do presente torneio, e partilhada em qualquer tipo de materiais, documentos ou outros meios de comunicação, destinadas a uso interno e/ou divulgação ao público, aqui se incluindo todos os meios de comunicação social, independentemente da plataforma utilizada de acordo com o estabelecido nos anexos I e II ao presente Regulamento.

IX) DADOS PESSOAIS

9.1 A Worten é a entidade responsável pelo tratamento e a destinatária dos dados pessoais dos participantes, recolhidos no âmbito da realização e participação no Torneio.

9.2 O participante reconhece que a sua informação pessoal, nomeadamente, nome, idade, imagem, dados constantes do Cartão de Cidadão, email e número de contacto telefónico será objeto de tratamento pela Worten no âmbito da realização e respetiva participação no Torneio, bem como em posteriores ações de marketing, podendo inclusive, serem transmitidos a terceiros que prestem serviços à Worten enquanto seus subcontratantes.

9.3 Os fundamentos para o tratamento dos dados pessoais do Participante assentam na execução de contrato com vista à sua participação no Torneio e no consentimento para uso da sua imagem.

9.4 Os dados pessoais objeto de tratamento serão conservados relativamente aos participantes não premiados pelo período de 72 (setenta e duas) horas após a realização do Torneio.

Relativamente aos participantes que sejam premiados, os seus dados pessoais serão conservados pelo período de 10 (dez) dias após a realização do Torneio.

9.5 Decorridos os prazos mencionados no ponto 9.4. os dados dos participantes serão eliminados ou tornados de tal modo anónimos que o seu titular não seja ou já não possa ser identificado.

9.6 A Worten tem implementadas todas as medidas de segurança técnicas e organizativas adequadas ao tratamento de dados efetuado.

9.7 O titular dos dados poderá ainda, nos termos da lei aplicável, aceder, modificar, retificar ou eliminar os dados, bem como exercer o direito ao esquecimento e/ou à portabilidade dos dados, e retirar o consentimento prestado, através do formulário para o Exercício de Direitos disponível em <https://www.worten.pt/formulario-de-exercicio-de-direitos>, ou contactar o Encarregado de Proteção de Dados da Worten através do email worten.rgpd@worten.pt.

9.8 O titular dos dados tem, ainda, o direito a apresentar uma reclamação à Comissão Nacional de Proteção de Dados.

X - PUBLICIDADE DA ATIVAÇÃO

A publicidade afeta à presente Atividade será realizada por meio de internet e pelos demais meios que a Worten entenda por convenientes, obrigando-se a Worten a expor claramente todas as condições respeitantes à mesma. Contudo, tal facto não dispensa a prévia consulta e leitura do presente Regulamento por todos os Participantes e potenciais Participantes.

XI- ALTERAÇÃO DO REGULAMENTO

O presente Regulamento pode ser alterado, a qualquer momento, por motivos de força maior ou relacionados com a evolução e logística da Atividade, obrigando-se a Worten a proceder à divulgação das alterações em todos os locais onde aquele seja promovido.

XII- DISPOSIÇÕES FINAIS

1. A participação no Passatempo implica a aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento.
2. Na eventualidade de se verificarem casos omissos no presente Regulamento, esses serão resolvidos pela Worten, sendo que das suas decisões não caberá recurso.

PASSATEMPO “WGR House Party FIFA 23”

I – OBJETO

1.1 O presente Regulamento determina os termos e condições da participação na atividade “WGR House Party FIFA 23” (doravante “Atividade”), promovido pela Worten–Equipamentos para o Lar, S.A., com sede na Rua João Mendonça, n.º 505, união de freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora, concelho de Matosinhos, matriculada no Registo Comercial do Porto com o número único de matrícula e de pessoa coletiva 503630330 (doravante designada por “Worten”), a decorrer no âmbito das competições Worten Game Ring House Party.

1.2. A participação no Torneio determina, por parte do respetivo participante, a aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento.

1.3. O presente Regulamento pode ser alterado, a qualquer momento e sempre que necessário, obrigando-se a Worten a proceder à divulgação das alterações nos locais adequados.

1.4. Todas as dúvidas e omissões no presente Regulamento serão resolvidos pela Worten, sendo que das suas decisões não caberá recurso.

II - PARTICIPAÇÃO NO TORNEIO

2.1 O torneio consiste numa competição presencial do jogo FIFA 23 para Playstation 5 (“PS5”), a decorrer no âmbito das competições Worten Game Ring House Party.

2.2 A competição será disputada no local do evento e, por esse motivo, o número de vagas de inscrição poderá ser delimitado tendo em conta o horário limite do evento.

2.3 A inscrição na competição poderá ser feita através de uma pré-inscrição online pelos participantes. A pré-inscrição apenas será considerada válida após confirmação da presença do participante no local do evento. Para fazer o check-in o participante deverá dirigir-se ao staff no local do evento.

2.4 Os participantes poderão também efetuar a sua inscrição na competição, os participantes deverão dirigir-se ao staff presente no local do evento.

2.5 A inscrição encontra-se aberta a todos os jogadores residentes em Portugal, maiores de 16 anos de idade.

2.6 Não poderão participar no Torneio quaisquer trabalhadores, colaboradores ou membros da Administração da Worten, bem como os seus familiares diretos.

2.7 A Worten reserva-se o direito de invalidar e/ou remover do torneio qualquer equipa ou jogador que não cumpra os requisitos ou procedimentos de participação necessários sem aviso prévio.

2.8 Todos os custos de viagem, alojamento ou outros ficarão a cargo das equipas apuradas e/ou dos respetivos participantes.

III - FUNCIONAMENTO DO TORNEIO

D) FORMATO DA COMPETIÇÃO

Qualificação Presencial: Esta fase será disputada presencialmente nas lojas Worten (Worten Matosinhos e Worten Colombo).

Os participantes irão competir em partidas 1 vs. 1 utilizando as equipas disponibilizadas no jogo. Os participantes poderão inclusivamente selecionar a mesma equipa ou seleções caso pretendam.

As partidas serão disputadas num formato de single-elimination bracket à melhor de um.

O seeding será random.

O vencedor da competição ficará apurado para disputar a Grande Final.

Caso qualquer participante por qualquer motivo não possa competir em qualquer fase da competição a organização reserva o direito de atribuir a vaga ao participante seguinte de acordo com a classificação, que preencha todos os requisitos necessários.

A Worten reserva o direito de, em caso de necessidade, adaptar o formato da competição. Em caso de qualquer adaptação os participantes serão informados com a maior brevidade possível.

E) GRANDE FINAL

A Grande Final será disputada pelos vencedores das competições Fifa, Mario Kart, e Forza Horizon 5 no jogo Street Fighter VI para PS5.

Os confrontos da Grande Final serão disputados no jogo Street Fighter VI para Playstation 5, num formato de single-elimination bracket à melhor de 3 sets com partidas jogadas à melhor de 3 rounds. O primeiro jogador a vencer dois dos três sets será declarado o vencedor do confronto.

O seeding será aleatório.

F) PRÉMIOS

Aos vencedores será atribuído o seguinte prémio: Playstation Plus (no valor de €60,00).

Os elementos da equipa vencedora ficarão ainda apurados para a Grande Final, na qual o grande vencedor ganhará o conteúdo do espaço “Cave”, “Sala” ou “Quarto”, consoante o local de realização do evento.

IV - INFORMAÇÃO GERAL SOBRE A COMPETIÇÃO

E) CONFIGURAÇÕES FIFA 23

As configurações para todas as partidas disputadas ao longo do torneio deverão ser as seguintes:

- Nível de Jogo: Profissional
- Duração de cada parte: 6 min.
- Lesões: Desligada
- Árbitro: Aleatório
- Estádio: Aleatório
- Época: Verão

- Condições Meteorológicas: Limpo
- Desgaste do Relvado: Leve
- Bola: Aleatório
- Velocidade: Normal
- Foras-de-Jogo: Ativado
- Cartões: Ativado
- Personalização jogabilidade de utilizador - Tudo a 50

Qualquer tipo de protesto acerca destas configurações após a realização de uma partida não será aceite.

Ao disputar uma partida com um conjunto de configurações diferente daquelas aqui indicadas, considera-se que ambos os participantes concordam com as mesmas.

F) LADOS

O lado da consola/côr do comando com o qual cada jogador irá disputar a partida será determinado pela bracket.

O jogador que surgir por cima na bracket será o Player 1 e jogará com o comando no lado esquerdo e “em casa” e o jogador que ficar por baixo na bracket será o Player 2 e jogará com comando no lado direito como visitante.

G) EMPATES

Em caso de empate no final de uma partida a disputa deverá ser resolvida através de prolongamento com Golo de Ouro.

H) BUGS, GLITCHES, EXPLOITS e INTERFERÊNCIAS COM O EQUIPAMENTO

No caso da ocorrência de algum tipo de bug critico que interfira com a performance do jogador ou o decorrer normal da partida, os jogadores deverão pausar o jogo e contactar o staff, que será responsável por tomar avaliar a situação e toma uma decisão. As decisões do staff são soberanas e devem ser respeitadas a todo o momento.

Qualquer ativação intencional de um glitch ou exploit que impeça o desenrolar normal da partida será considerada como uma derrota para o jogador responsável pela sua ativação.

A utilização de hacks ou qualquer tipo de alteração ao funcionamento normal do jogo é expressamente proibida e resultará em desqualificação imediata.

Se no decurso do jogo houver um encerramento repentino da consola, o jogo deve ser retomado e jogado o tempo restante na altura em que a ligação foi perdida. O resultado verificado no momento da interrupção deve ser respeitado, bem como os cartões vermelhos exibidos. No caso dos cartões vermelhos, os jogadores não devem retomar o jogo sem que o jogador expulso saia de campo, devendo ser forçada a sua expulsão.

Compete aos jogadores a apresentação de comprovativos do resultado e expulsões, em caso de encerramento repentino da consola, sempre que lhe for requerido pela organização.

Também não é permitido aos participantes interferirem de forma alguma com o equipamento disponibilizado para a realização do evento. Apenas o staff e membros autorizados da organização têm permissão para o fazer.

Quaisquer danos causados ao equipamento pelos participantes serão da sua responsabilidade e encargo.

I) PAUSAS

Cada jogador poderá realizar apenas 2 pausas em cada parte da partida para fazer alterações. As pausas não poderão exceder os 3 minutos de duração.

J) COMPARÊNCIA

Há um limite de tempo de comparência de 10 minutos após o horário de começo da partida.

Se após este período um ou mais participantes não se encontrarem presentes no local para realizarem o encontro será atribuída uma derrota por default, que resultará na eliminação do torneio daqueles que não se encontrem presentes.

K) ADIAMENTOS

Não é permitida qualquer remarcação ou adiamento de uma partida sem consentimento expresso do staff.

A organização reserva o direito de, a todo o tempo, terminar, alterar, encurtar, atrasar ou prolongar as competições no caso de ocorrer alguma atividade ilegal ou fraudulenta ou algum facto externo, fora do controlo da organização e que afete o bom funcionamento do torneio, casos em que os participantes não terão direito a qualquer tipo de compensação.

VI) DEVERES DE CONDUTA

6.1 Os administradores árbitros e conselho de arbitragem destacados para a gestão do Torneio terão total autoridade para analisar cada situação e respetivas circunstâncias atenuantes ou agravantes individualmente. De acordo com a gravidade da situação ou recorrência da mesma por parte de um jogador ou equipa, a punição poderá ser mais elevada.

6.2 Todos os jogadores devem comportar-se de uma forma educada e respeitosa para com todos os outros participantes, administradores do torneio, organizadores, staff e espetadores.

6.3 O não cumprimento das regras expostas no presente regulamento e os regulamentos e termos anteriormente mencionados poderá levar à atribuição de penalizações por parte da administração da competição.

6.4 Qualquer comportamento que não se enquadre neste código de conduta, resultará em desqualificação imediata sem hipótese de recurso e sem aviso prévio.

6.5 A violação das seguintes regras será punida com desclassificação:

A) Match Fixing

Considera-se match fixing:

- Qualquer conluio entre duas ou mais pessoas num resultado combinado entre as duas equipas que beneficie uma ou várias equipas, quer seja a troco de dinheiro, bem ou favor ou que seja feito sem qualquer compensação;
- Qualquer performance de um (1) ou mais jogadores que visem prejudicar a sua própria equipa ou beneficiar intencionalmente a equipa adversária.

B) Auxiliares de jogo

Todo o jogador que utilizar auxiliares de jogo será banido permanentemente. Considera-se auxiliar de jogo a utilização de qualquer programa de terceiros que atribua ao jogador uma vantagem sobre os outros jogadores.

6.6 O A violação das seguintes regras será punida com aviso, atribuição de derrota, Desqualificação se o(s) jogador(es):

- a) Realizar um Disconnect Intencional com a clara intenção de afetar o jogo.
- b) Realizar, por parte de um membro de uma equipa, de qualquer gesto dirigido a um membro de uma equipa adversária, ou incitar qualquer outro indivíduo(s) a fazer o mesmo, que viole os princípios de fair-play e de respeito mútuo, em qualquer local público ou rede social.
- c) Assediar de qualquer tipo e sob qualquer forma.
- d) Ter comportamentos desrespeitosos para com qualquer elemento do staff.
- e) Expor ou transmitir qualquer informação confidencial relacionada com a competição seja a mesma transmitida pela equipa ou pela organização.
- f) Oferecer qualquer valor, bem ou favor a um membro do staff, de qualquer equipa participante ou jogador intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outra equipa.
- g) Recusar ou incumprir instruções razoáveis ou com base no presente regulamento ou deliberação de sede própria pelos colaboradores da organização.
- h) Recusar ou incumprir qualquer documento requerido pela organização, caso a entrega do mesmo seja obrigatória para a sua participação.
- i) Ser desonesto no caso em que seja solicitada a sua colaboração numa investigação da Arbitragem.
- j) Estar envolvido em qualquer atividade ilegal perante legislação aplicável em território português durante a competição, ou atividade que aos olhos da organização, justifique penalização.
- k) Oferecer ou mandar terceiro a oferecer qualquer valor, benefício ou favor a um membro da organização a troco de uma posição benéfica durante a competição.
- l) Não ter um comportamento adequado para os adversários, assim como para qualquer outra pessoa presente.
- m) Ter comportamentos que contrariem a exigência da melhor performance possível durante todos os jogos de todas as competições.
- n) Utilizar intencionalmente um bug para obter uma vantagem.

- o) Tentar obter qualquer informação durante o jogo por parte de um jogador, sob qualquer forma.
- p) Atrasar intencional do jogo, qualquer que seja o meio.

Para além dos casos referidos anteriormente, a organização reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que não se encontrem estipulados neste regulamento.

VII- DIREITOS DE IMAGEM E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Nos casos em que o participante/jogador consinta, a sua voz e imagem, fixa ou em movimento, pode ser captada no âmbito do presente torneio, e partilhada em qualquer tipo de materiais, documentos ou outros meios de comunicação, destinadas a uso interno e/ou divulgação ao público, aqui se incluindo todos os meios de comunicação social, independentemente da plataforma utilizada de acordo com o estabelecido nos anexos I e II ao presente Regulamento.

VIII) DADOS PESSOAIS

9.1 A Worten é a entidade responsável pelo tratamento e a destinatária dos dados pessoais dos participantes, recolhidos no âmbito da realização e participação no Torneio.

9.2 O participante reconhece que a sua informação pessoal, nomeadamente, nome, idade, imagem, dados constantes do Cartão de Cidadão, email e número de contacto telefónico será objeto de tratamento pela Worten no âmbito da realização e respetiva participação no Torneio, bem como em posteriores ações de marketing, podendo inclusive, serem transmitidos a terceiros que prestem serviços à Worten enquanto seus subcontratantes.

9.3 Os fundamentos para o tratamento dos dados pessoais do Participante assentam na execução de contrato com vista à sua participação no Torneio e no consentimento para uso da sua imagem.

9.4 Os dados pessoais objeto de tratamento serão conservados relativamente aos participantes não premiados pelo período de 72 (setenta e duas) horas após a realização do Torneio. Relativamente aos participantes que sejam premiados, os seus dados pessoais serão conservados pelo período de 10 (dez) dias após a realização do Torneio.

9.5 Decorridos os prazos mencionados no ponto 9.4. os dados dos participantes serão eliminados ou tornados de tal modo anónimos que o seu titular não seja ou já não possa ser identificado.

9.6 A Worten tem implementadas todas as medidas de segurança técnicas e organizativas adequadas ao tratamento de dados efetuado.

9.7 O titular dos dados poderá ainda, nos termos da lei aplicável, aceder, modificar, retificar ou eliminar os dados, bem como exercer o direito ao esquecimento e/ou à portabilidade dos dados, e retirar o consentimento prestado, através do formulário para o Exercício de Direitos disponível em <https://www.worten.pt/formulario-de-exercicio-de-direitos>, ou contactar o Encarregado de Proteção de Dados da Worten através do email worten.rgpd@worten.pt.

9.8 O titular dos dados tem, ainda, o direito a apresentar uma reclamação à Comissão

Nacional de Proteção de Dados.

IX - PUBLICIDADE DA ATIVAÇÃO

A publicidade afeta à presente Atividade será realizada por meio de internet e pelos demais meios que a Worten entenda por convenientes, obrigando-se a Worten a expor claramente todas as condições respeitantes à mesma. Contudo, tal facto não dispensa a prévia consulta e leitura do presente Regulamento por todos os Participantes e potenciais Participantes.

XI- ALTERAÇÃO DO REGULAMENTO

O presente Regulamento pode ser alterado, a qualquer momento, por motivos de força maior ou relacionados com a evolução e logística da Atividade, obrigando-se a Worten a proceder à divulgação das alterações em todos os locais onde aquele seja promovido.

XII- DISPOSIÇÕES FINAIS

1. A participação no Passatempo implica a aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento.
2. Na eventualidade de se verificarem casos omissos no presente Regulamento, esses serão resolvidos pela Worten, sendo que das suas decisões não caberá recurso.

PASSATEMPO “WGR HOUSE PARTY STREET FIGHTER VI”

1. Objeto

1.1. O presente Regulamento determina os termos e condições da participação no Torneio do jogo Street Fighter VI para consola Asus ROG/ PlayStation 5, realizada no âmbito dos torneios Worten Game Ring House Party (doravante “Torneio”), promovido pela Worten–Equipamentos para o Lar, S.A., com sede na Rua João Mendonça, nº 505, União de Freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora, concelho de Matosinhos, matriculada no Registo Comercial do Porto com o número único de matrícula e de pessoa coletiva 503630330 (doravante designada por “Worten”).

1.2. A participação no Torneio determina, por parte do respetivo participante, a aceitação integral e sem reservas do presente Regulamento.

1.3. O presente Regulamento pode ser alterado, a qualquer momento e sempre que necessário, obrigando-se a Worten a proceder à divulgação das alterações nos locais adequados.

1.4. Todas as dúvidas e omissões no presente Regulamento serão resolvidos pela Worten, sendo que das suas decisões não caberá recurso.

2. Participação no Torneio

2.1. O Torneio decorre nas lojas Worten Colombo e Worten Matosinhos, entre nos dias 15 e 16, 22 e 23 e 29 e 30 de julho de 2023 e nos horários de funcionamento de cada uma das lojas, em horário específico a indicar e encontra-se aberta a todos os jogadores residentes em Portugal, maiores de 16 anos de idade.

2.2. Não poderão participar no Torneio quaisquer trabalhadores, colaboradores ou membros da Administração da Worten, bem como os seus familiares diretos.

2.3. Caso o participante tenha realizado uma pré-inscrição online a mesma apenas será considerada válida após confirmação da presença do participante no local do Torneio. Para fazer o check-in o participante deverá dirigir-se ao staff no local do Torneio.

2.4. Caso qualquer participante, por qualquer motivo, não possa competir em qualquer fase do Torneio, a Worten poderá atribuir a vaga ao participante seguinte de acordo com a sua classificação, que preencha todos os requisitos necessários a tal substituição.

2.5. A Worten poderá adaptar o formato do Torneio, bem como alterar as datas e horários previstos para qualquer fase da competição, se necessário. Em caso de qualquer adaptação os participantes serão informados com a maior brevidade possível.

3. Funcionamento do Torneio

Etapas:

3.1. “King of the Hill” (qualificação presencial): Esta fase será disputada presencialmente nas lojas Worten Matosinhos e Worten Colombo.

- As partidas serão disputadas à melhor de três sets, cada set será disputado à melhor de 3 rounds.
- O primeiro jogador a vencer dois dos três sets possíveis será declarado o vencedor e poderá continuar a competir.
- O jogador vencido será eliminado da competição.
- O jogador com a maior sequência de vitórias consecutivas registadas durante o dia será declarado o vencedor do dia e ficará apurado para disputar a grande final.

3.2. Grande Final: A Grande Final será disputada pelos 8 jogadores apurados durante as qualificações presenciais.

- Os confrontos desta fase serão disputados no jogo Street Fighter VI num formato 1 on 1 battles com single-elimination bracket à melhor de 5 sets com partidas jogadas à melhor de 3 rounds.
- O primeiro jogador a vencer três dos cinco sets será declarado o vencedor do confronto.
- O seeding será random.

Configurações :

3.3. O jogador que aparecer por cima na bracket será responsável por criar uma criar uma “Fighting Grounds Match” com as seguintes configurações:

Rounds: 3

First To: 2/3

Character Select: ON

3.4. A responsabilidade pela confirmação destas configurações é da responsabilidade dos jogadores. Caso uma partida seja jogada até ao final, será considerado que as condições da mesma foram aceites e, portanto, qualquer protesto ou reclamação em relação à mesma não será aceite.

3.5. Caso o jogo seja objeto de transmissão, os jogadores serão informados pelo staff e direcionados para um lobby apropriado.

3.6. As partidas serão disputadas de acordo com as configurações padrão.

3.7. A seleção do stage para a partida será random.

Escolha de personagens :

3.8. O método de escolha de personagens será o modo padrão: Ambos os jogadores selecionam as personagens com as quais desejam jogar e quando estiverem preparados iniciam a partida.

Empates:

3.9. Em caso de empate a partida será considerada nula e os jogadores deverão realizar uma nova partida de desempate. Nesta situação os jogadores deverão jogar com as mesmas personagens, configurações, etc.

Bugs, Glitches, Exploits e Problemas de Internet

3.10. Qualquer ativação de um glitch ou exploit que impeça o desenrolar normal da partida será considerada como uma derrota para o jogador responsável pela sua ativação. A utilização de hacks ou qualquer tipo de alteração ao funcionamento normal do jogo é expressamente proibida.

3.11. Quaisquer outros bugs, ou glitches que possam ser descobertos durante a competição ficam sujeitos à avaliação dos árbitros e da organização mediante provas apresentadas.

3.12. Caso uma partida seja jogada até ao final, será considerado que as condições da mesma foram aceites e, portanto, qualquer protesto ou reclamação em relação à mesma não será aceite.

Pausas

3.13. Não será permitida qualquer tipo de pausa durante o desenrolar da partida, exceto em casos de força maior, que deverão ser devidamente justificados ao árbitro. Qualquer pausa sem justificação válida realizada durante uma partida, intencional ou não, contará como uma derrota na partida para o jogador que efetuou a pausa.

Comparência

3.14. Haverá um limite de tempo de comparência para a partida de 10 minutos após a hora marcada para o jogo ou o término da partida anterior. Caso um ou mais jogadores não se encontrem presentes após esse período de tempo será atribuída uma derrota por falta de comparência aos jogadores em falta.

3.15. Não é permitida qualquer remarcação ou adiamento de uma partida sem consentimento expresso do staff.

4. Prémios

4.1. A cada um dos vencedores diários serão atribuídos os seguintes prémios: Street fighter + Game pass 1 mês.

4.3. A Worten poderá ainda atribuir outros prémios diários, nos termos a cada momento divulgados.

4.4. Acesso à Grande Final

4.4.1 O vencedor do Torneio ficará apurada para a Grande Final.

4.4.2 A Grande Final será disputada pelos elementos das equipas vencedoras das finais de Mario Kart, FIFA e XBox.

4.4.3 Os confrontos da Grande Final serão disputados no jogo Street Fighter VI para Playstation 5 num formato de single-elimination bracket à melhor de 3 sets com partidas jogadas à melhor de 3 rounds. O primeiro jogador a vencer dois dos três sets será declarado o vencedor do confronto.

4.4.4 A final da competição será jogada ao vivo numa das lojas Worten (Worten Matosinhos ou Worten Colombo).

4.4.5 O grande vencedor ganhará o conteúdo do espaço “Cave”, “Sala” ou “Quarto”, consoante o local de realização do evento.

5. Direitos de Imagem e Propriedade Intelectual

5.1. Nos casos em que o participante/jogador consinta, a sua voz e imagem, fixa ou em movimento, pode ser captada no âmbito do presente torneio, e partilhada em qualquer tipo de materiais, documentos ou outros meios de comunicação, destinadas a uso interno e/ou divulgação ao público, aqui se incluindo todos os meios de comunicação social, independentemente da plataforma utilizada, de acordo com o estabelecido nos anexos I e II ao presente Regulamento.

6. Deveres de Conduta

6.1. Os administradores árbitros e conselho de arbitragem destacados para a gestão do Torneio terão total autoridade para analisar cada situação e respetivas circunstâncias atenuantes ou agravantes individualmente. De acordo com a gravidade da situação ou recorrência da mesma por parte de um jogador ou equipa, a punição poderá ser mais elevada.

6.2. Todos os jogadores devem comportar-se de uma forma educada e respeitosa para com todos os outros participantes, administradores do torneio, organizadores, staff e espetadores. Qualquer comportamento que não se enquadre neste código de conduta, resultará em desqualificação imediata sem hipótese de recurso e sem aviso prévio.

6.3. Todos os participantes aceitam que as decisões dos administradores do torneio são soberanas e que as irão respeitar a todo o momento.

6.4. A violação das seguintes regras será punida com desclassificação:

Match Fixing

Considera-se match fixing:

- Qualquer conluio entre duas ou mais pessoas num resultado combinado entre as duas equipas que beneficie uma ou várias equipas, quer seja a troco de dinheiro, bem ou favor ou que seja feito sem qualquer compensação.
- Qualquer performance de um (1) ou mais jogadores que visem prejudicar a sua própria equipa ou beneficiar intencionalmente a equipa adversária.

Auxiliares de jogo

Todo o jogador que utilizar auxiliares de jogo será banido permanentemente. Considera-se auxiliar de jogo a utilização de qualquer programa de terceiros que atribua ao jogador uma vantagem sobre os outros jogadores.

6.5. A violação das seguintes regras será punida, um aviso, atribuição de derrota ou desqualificação desclassificação:

- O Disconnect Intencional que tenha sido realizado com a clara intenção de afetar o jogo.
- A realização, por parte de um jogador de qualquer gesto dirigido a um adversário, ou incitar qualquer outro indivíduo(s) a fazer o mesmo, que viole os princípios de fair-play e de respeito mútuo, em qualquer local público ou rede social.
- O assédio de qualquer tipo e sob qualquer forma.
- A divulgação de qualquer informação confidencial relacionada com a competição, seja a mesma transmitida pela equipa ou pela organização.
- A oferta de qualquer valor, bem ou favor a um membro do staff ou jogador com o intuito de prejudicar, beneficiar ou tentar derrotar, de forma não desportiva, outro participante.
- A recusa no cumprimento de instruções razoáveis ou com base neste Regulamento ou deliberação dos administradores do Torneio.

- A recusa na entrega de qualquer documento requerido pela organização, caso a entrega do mesmo seja obrigatória para a sua participação.
- A desonestidade do jogador caso seja requerido para ajudar numa investigação dos administradores do Torneio.
- O envolvimento em qualquer atividade ilegal durante o Torneio, que possa prejudicar o mesmo.
- A utilização de um bug para obtenção de uma vantagem.
- A manutenção de um comportamento desadequado relativamente aos adversários ou a qualquer outra pessoa presente no Torneio.
- O atrasar intencional do Torneio, qualquer que seja o meio usado para o efeito.
- Para além dos casos referidos anteriormente, a organização reserva para si o direito de punir quaisquer outros comportamentos censuráveis, que no seu entender possam prejudicar o normal funcionamento do Torneio, ainda que não se encontrem aqui listados.

7. Dados Pessoais

7.1. A Worten é a entidade responsável pelo tratamento e a destinatária dos dados pessoais dos participantes, recolhidos no âmbito da realização e participação no Torneio.

7.2. O participante reconhece que a sua informação pessoal, nomeadamente, nome, idade, imagem, dados constantes do Cartão de Cidadão, email e número de contacto telefónico será objeto de tratamento pela Worten no âmbito da realização e respetiva participação no Torneio, bem como em posteriores ações de marketing, podendo inclusive, serem transmitidos a terceiros que prestem serviços à Worten enquanto seus subcontratantes.

7.3. Os fundamentos para o tratamento dos dados pessoais do participante assentam na execução de contrato com vista à sua participação no Torneio e no consentimento para uso da sua imagem.

7.4. Os dados pessoais objeto de tratamento serão conservados relativamente aos participantes não premiados pelo período de 72 (setenta e duas) horas após a realização do Torneio. Relativamente aos participantes que sejam premiados, os seus dados pessoais serão conservados pelo período de 10 (dez) dias após a realização do Torneio.

7.5. Decorridos os prazos mencionados no ponto 7.4. os dados dos participantes serão eliminados ou tornados de tal modo anónimos que o seu titular não seja ou já não possa ser identificado.

7.5. A Worten tem implementadas todas as medidas de segurança técnicas e organizativas adequadas ao tratamento de dados efetuado.

7.6. O titular dos dados poderá ainda, nos termos da lei aplicável, aceder, modificar, retificar ou eliminar os dados, bem como exercer o direito ao esquecimento e/ou à portabilidade dos dados, e retirar o consentimento prestado, através do formulário para o Exercício de Direitos disponível em <https://www.worten.pt/formulario-de-exercicio-de-direitos>, ou contactar o Encarregado de Proteção de Dados da Worten através do email worten.rgpd@worten.pt.

7.7. O titular dos dados tem, ainda, o direito a apresentar uma reclamação à Comissão Nacional de Proteção de Dados.

17 de julho de 2023,

Worten – Equipamentos Para O Lar, S.A

ANEXO I
DECLARAÇÃO DE CEDÊNCIA DE DIREITOS DE IMAGEM

Para os devidos e legais efeitos, eu, [nome], portador do documento de identificação (CC) n.º [n.º] e validade [validade], com residência em [residência], declaro conceder autorização à **WORTEN-EQUIPAMENTOS PARA O LAR, S.A.**, (doravante designada por **WORTEN**), com NIPC 503630330 e sede na Rua João Mendonça, n.º 505, União de Freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora, concelho de Matosinhos, ou a quem esta designar, para captar e utilizar a minha voz e imagem, fixa ou em movimento, nomeadamente em fotografias e/ou filmagens, realizadas no âmbito dos torneios Worten Game Ring House Party promovidos pela **WORTEN**, em qualquer tipo de materiais, documentos ou outros meios de comunicação, destinadas a uso interno, nomeadamente na rede da **WORTEN** e/ou divulgação ao público, aqui se incluindo todos os meios de comunicação social, independentemente da plataforma utilizada, entre outros, a difusão na internet, que podem incluir, a publicidade, promoção e marketing, na internet, websites e redes sociais, diretamente ou através de terceiros, desde que o uso do nome, voz e imagem seja efetuado para finalidades exclusivas da entidade identificada.

Declaro concordar, que o meu nome, voz e imagem possa ser reproduzida e utilizada em qualquer suporte físico e/ou digital (conhecido ou que venha a ser), bem como, ser combinada com outras imagens (fixas ou em movimento), textos ou gráficos, bem como, sofrer alterações ou modificações.

Mais declaro que para além de concordar com o facto de não ter direitos sobre o uso do meu nome, voz e imagem obtidas e utilizadas no âmbito das atividades promovidas pela **WORTEN**, não terei direito a qualquer outra contrapartida económica pela sua utilização e, que todos os direitos emergentes do uso daquelas pertencem à **WORTEN**.

Mais declaro ainda que:

- a. A presente autorização é realizada a título gratuito, e que nada tenho a receber, seja a que título for a este respeito;
- b. Esta autorização vincula os meus herdeiros e representantes e tem carácter mundial e, será regida pela legislação portuguesa, excluindo a legislação de conflitos.
- c. À data da presente declaração, não me encontro vinculado a nenhum contrato de exclusividade para o uso da minha voz e/ou imagem ou qualquer outro que obste à utilização por parte da **WORTEN** da voz e imagem, nos termos previstos na presente autorização.

Pela presente, declaro, igualmente, ter sido informado de que:

- a. A **WORTEN** é responsável pelo tratamento de dados pessoais e irá tratar os meus dados (nomeadamente, voz e imagem), para as finalidades *supra* descritas, após a prestação de

consentimento para o efeito, sendo estes conservados pelo período necessário às finalidades a que se destinam. Os seus dados identificativos serão também tratados para efeitos de gestão do consentimento.

- b. Os dados pessoais em causa não serão utilizados para nenhuma outra finalidade sem que seja informado previamente e sem que haja sido prestado consentimento prévio para tal, quando este seja necessário.
- c. Estas entidades poderão comunicar os dados pessoais supra identificados a terceiros e/ou seus prestadores de serviços, no âmbito da prossecução das finalidades descritas.
- d. Poderei exercer os meus direitos de acesso, retificação, apagamento, limitação, oposição e portabilidade, reconhecidos pela legislação de Proteção de Dados, em vigor, através do formulário para o Exercício de Direitos disponível em <https://www.worten.pt/formulario-de-exercicio-de-direitos>, ou contactar o Encarregado de Proteção de Dados da Worten através do email worten.rgpd@worten.pt, tendo ainda o direito de apresentar reclamação perante a CNPD – Comissão Nacional de Proteção de Dados. Posso ainda retirar o consentimento prestado mediante email para os contactos identificados, sem invalidar o tratamento efetuado anteriormente.

☐ **COMPREENDO E ACEITO** | ☐ **COMPREENDO E NÃO ACEITO**

que os meus dados pessoais sejam recolhidos e tratados nos termos descritos pela WORTEN.

Declaro ter mais de 18 anos e ter capacidade jurídica, prevista por lei, para a execução deste ato.

[LOCAL], [DD] de [MM], 2023,

Assinatura

ANEXO II

DECLARAÇÃO DE CEDÊNCIA DE DIREITOS DE IMAGEM MENOR

Para os devidos e legais efeitos, eu, [nome], portador do documento de identificação (CC) n.º [+] e validade [+], na qualidade de representante legal do menor [nome], portador do documento de identificação (CC) n.º [+], **WORTEN-EQUIPAMENTOS PARA O LAR, S.A.**, (doravante designada por **WORTEN**), com NIPC 503630330 e sede na Rua João Mendonça, nº 505, União de Freguesias de São Mamede de Infesta e Senhora da Hora, concelho de Matosinhos, ou a quem esta designar, para captar e utilizar a voz e imagem do Menor, fixa ou em movimento, nomeadamente em fotografias e/ou filmagens, no âmbito do Torneio do jogo Street Fighter VI para consola Asus ROG/ PlayStation 5 promovido pela **WORTEN**, em qualquer tipo de materiais, documentos ou outros meios de comunicação, destinadas a uso interno, nomeadamente na rede da **WORTEN** e/ou divulgação ao público, aqui se incluindo todos os meios de comunicação social, independentemente da plataforma utilizada, entre outros, a difusão na internet, que podem incluir, a publicidade, promoção e marketing, na internet, websites e redes sociais, diretamente ou através de terceiros, desde que o uso do nome, voz e imagem seja efetuado para finalidades exclusivas da entidade identificada.

Declaro concordar, que a voz e a imagem do menor podem ser reproduzidas e utilizadas em qualquer suporte físico e/ou digital (conhecido ou que venha a ser), bem como, ser combinadas com outras imagens (fixas ou em movimento), textos ou gráficos, bem como, sofrer alterações ou modificações.

Declaro concordar com o facto de não ter direitos sobre o uso da voz e imagem e/ou gravações/filmagens obtidas com as mesmas do menor, nomeadamente direito a qualquer contrapartida económica pela utilização das mesmas e que todos os direitos emergentes do uso daquelas pertencem à **WORTEN**.

Mais declaro ter conhecimento de, quer em nome próprio, quer enquanto representante legal do menor:

- a. A presente autorização é realizada a título gratuito, tendo conhecimento de não ter quaisquer direitos adicionais e que nada mais tenho a receber, seja a que título for a este respeito;
- b. Esta autorização vincula os meus herdeiros e representantes e tem carácter mundial e será regida pela legislação portuguesa, excluindo a legislação de conflitos.
- c. À data da presente declaração, o menor não se encontra vinculado a nenhum contrato de exclusividade para o uso da sua voz e/ou imagem ou qualquer outro que obste à utilização da voz, imagens e/ou gravações/filmagens nos termos previstos na presente autorização.

Pela presente, declaro, igualmente, ter sido informado de que:

- a. A **WORTEN** é responsável pelo tratamento de dados pessoais e irá tratar os dados do menor (nomeadamente, voz e imagem), para as finalidades supra descritas, após a

prestação de consentimento para o efeito, sendo estes conservados pelo período estritamente necessário às finalidades a que se destinam.

- b. Os dados pessoais em causa não serão utilizados para nenhuma outra finalidade sem que seja informado previamente e sem que haja sido prestado consentimento prévio e expresso para tal, quando este seja necessário.
- c. A **WORTEN** poderá comunicar os dados pessoais supra identificados ao(s) seu(s) prestador(es) de serviços, para o cumprimento das finalidades descritas.
- d. Poderei exercer os direitos de acesso, retificação, apagamento, limitação, oposição e portabilidade, reconhecidos pela legislação de Proteção de Dados, em vigor, através do formulário para o Exercício de Direitos disponível em <https://www.worten.pt/formulario-de-exercicio-de-direitos>, ou contactar o Encarregado de Proteção de Dados da Worten através do email worten.rgpd@worten.pt, tendo ainda o direito de apresentar reclamação perante a CNPD – Comissão Nacional de Proteção de Dados.

☐ **COMPREENDO E ACEITO** | ☐ **COMPREENDO E NÃO ACEITO**

que os dados pessoais do menor sejam recolhidos e tratados nos termos descritos pela WORTEN.

Declaro ter mais de 18 anos e ter capacidade jurídica, prevista por lei, para a execução deste ato.

[LOCAL], [DD] de [MM], 2023,

Assinatura

(Representante legal do menor)