

“BRAINSTORM” – CONCURSO CULTURA GERAL

REGULAMENTO 2ª TEMPORADA

O concurso BRAINSTORM é um formato criado e produzido pela SP Entertainment, Lda. para a Rádio e Televisão de Portugal.

O presente Regulamento disciplina a forma de inscrição no Concurso BRAINSTORM, de seleção do/s vencedor/es, atribuição e entrega do/s prémio/s, bem como as condições de participação no concurso através da Aplicação Interativa BRAINSTORM.

1. REQUISITOS DE PARTICIPAÇÃO NO CONCURSO

1. Podem inscrever-se para participar no Concurso BRAINSTORM todos os cidadãos maiores de idade (com idade igual ou superior a 18 anos);
2. A inscrição é efetuada através de chamada telefónica para o número 760 100 363 (0,60€ + IVA);
3. Não serão admitidos como participantes os empregados, estagiários e colaboradores ou agentes:
 - a) Da RTP;
 - b) Da SP Entertainment e de todas as empresas pertencentes a este grupo empresarial;
4. Não são igualmente permitidas participações por parte de:
 - a) todos aqueles que se encontrem objetivamente em condições de beneficiarem ilegítimamente de informação privilegiada e não pública, relacionada com o concurso, nem de todos aqueles que se encontram objetivamente em condições de adulterar ilegítimamente o decurso do mesmo.
 - b) qualquer operador de televisão, distribuidora de televisão por cabo ou de satélite, que possam emitir ou transmitir o Programa;
 - c) qualquer pessoa ou entidade envolvida no desenvolvimento, produção, distribuição ou exploração do Programa;
 - d) qualquer patrocinador do Programa ou agência de publicidade ou de qualquer pessoa ou entidade prestadora de serviços ou responsável pela atribuição e/ou

responsabilidade pelo pagamento de prémios no Programa mesmo não estejam previstos, mas, caso venham a existir.

- e) Familiares diretos (cônjuge, ex-cônjuge, pais, filhos, avós, netos, irmãos e enteados) ou membros do agregado familiar (relacionados ou não) de trabalhadores, colaboradores, agentes ou representantes da RTP e/ou do Produtor do Programa.
5. Todas as informações recebidas pelos Concorrentes no âmbito da sua participação no Concurso deverão ser mantidas sigilosas até à data de emissão do programa;
 6. A violação do disposto nos dois pontos anteriores determina a anulação da participação;
 7. A participação no Concurso BRAINSTORM implica a concordância com a totalidade deste regulamento.

2. O CONCURSO

2.1. MECÂNICA DE JOGO

- O concurso “BRAINSTORM” é um concurso de cultura geral emitido pela Rádio Televisão Portuguesa (RTP), que opõe dois concorrentes num duelo de sapiência e estratégia;
- No máximo, em cada programa, os concorrentes respondem a 11 (onze) perguntas de cultura geral (dez perguntas regulamentares, mais uma pergunta final);
- As 10 (dez) primeiras perguntas têm valores sucessivos de 25€, 50€, 75€, 100€, 200€, 300€, 400€, 500€, 750€, 1000€;
- Na última pergunta da emissão, os Concorrentes jogam a APOSTA FINAL conforme estipulado adiante no ponto 2.2;
- As perguntas são apresentadas em vários formatos e sem uma ordem padrão em todas as emissões:
 - Perguntas com opção de resposta – pergunta e 4 (quatro) hipóteses de resposta, designadas por a), b), c) d);
 - Perguntas sem opção de resposta - sem hipóteses de resposta, só admitem 1 (uma) resposta válida, ou 1 (uma) variante desta, desde que considerada correta previamente pela produção;
 - Perguntas Sonoras - Perguntas lançadas com recurso a suportes sonoros. Podem ser com hipóteses de resposta (designadas por a, b, c, d) ou sem opção de resposta;

- Perguntas Visuais - Perguntas lançadas com recurso a imagens/vídeos. Podem ser com hipóteses de resposta (designadas por a, b, c, d) ou sem opção de resposta;
 - Perguntas com múltiplas respostas - admitem várias respostas certas dentro de um universo apresentado. Os Concorrentes verbalizam e assinalam as respostas corretas. Neste caso, ganha a ronda o Concorrente que der o maior número de respostas corretas;
- Ambos os Concorrentes têm à disposição tecnologia válida para participar e responder às perguntas apresentadas;
 - Ganha o direito a responder em primeiro lugar o Concorrente que for mais rápido a pressionar a campainha da respetiva consola, depois de o Apresentador concluir a leitura da pergunta e, sempre que o formato da pergunta o exija, as hipóteses de resposta;
 - Cada uma das perguntas só pode ser respondida corretamente por um dos dois concorrentes, exceto no formato de pergunta com múltiplas respostas. Neste formato é considerado vencedor, quem der o maior número de respostas certas;
 - Os concorrentes podem não responder acertadamente às questões. Quando um concorrente erra uma resposta, passa automaticamente a vez ao outro. Se este também errar, o montante correspondente à pergunta deixa de estar em jogo;
 - Quando carregam no buzzer, os concorrentes têm dois minutos para escolher e bloquear uma resposta. Quando um concorrente erra a resposta, passa automaticamente a vez ao outro. O segundo concorrente a tentar acertar a resposta, tem apenas 30 (trinta) segundos para o fazer. Se este também errar, o valor dessa pergunta deixa de estar em jogo.
 - Nenhum dos concorrentes é eliminado por errar uma ou outra resposta durante as primeiras dez questões. Ambos continuam até ao final do jogo.
 - As respostas certas só são válidas quando consideradas corretas pela produção e bloqueadas dentro dos timings estabelecidos pelo formato;
 - Se o tempo de jogo atingir os 35 (trinta e cinco) minutos antes de lançadas as 10 (dez) questões regulamentares previstas para a primeira fase do jogo os concorrentes passam imediatamente para a última pergunta, para jogarem a APOSTA FINAL.

2.2. A APOSTA FINAL

- - Após a revelação da categoria da pergunta final (sorteada pelo computador), os concorrentes têm de apostar um valor na sua prestação na pergunta final;

- Ambos os concorrentes ponderam os valores a apostar, tendo como limite mínimo os 500€ (quinhentos euros) e acima deste em valores crescentes de 100€ (600€, 700€, 800€, 900€,....). Tem ainda a possibilidade de apostar todo o dinheiro que possua;
- Caso algum dos concorrentes não tenha amealhado 500€ (quinhentos euros), terá de apostar tudo o que tem;
- Ambos os Concorrentes apostam desconhecendo a aposta do adversário;
- Tal como nas perguntas anteriores, o concorrente mais rápido a carregar no buzzer responde primeiro. Tem dois minutos para dar a sua resposta.
- Se o primeiro a responder acertar na resposta, ganha o valor apostado mais o valor que acumulou durante o jogo. O adversário, mesmo que saiba a resposta correta, perde o valor que apostou;
- Se o primeiro concorrente a responder, errar a resposta, perde o dinheiro apostado e passa automaticamente a vez ao adversário. Este tem dois minutos para dar a sua resposta. Se este acertar, ganha ele a aposta. Se errar, perdem os dois a aposta e os valores apostados;
- Se um concorrente não tiver acertado a nenhuma pergunta durante todo o jogo e não tiver verba para bancar a sua aposta, não joga a APOSTA FINAL.

2.3. O VENCEDOR

- O concorrente que no final de cada programa amealhar mais dinheiro é o vencedor, garantindo também o seu lugar no jogo da emissão seguinte;
- Se um concorrente perder a APOSTA FINAL não é necessariamente o derrotado do programa, uma vez que o vencedor apurado para a emissão seguinte é aquele que no final de cada emissão tiver amealhado mais dinheiro;
- Se os dois Concorrentes acabarem empatados com valores monetários maiores que 0€, (zero euros) regressam ambos à emissão seguinte;
- Se os dois Concorrentes perderem tudo na APOSTA FINAL, acabando ambos com 0€ (zero euros), os dois abandonam o programa e a emissão seguinte começa com 2 (dois) novos concorrentes.

2.4. OS PRÉMIOS

- Cada um dos dois concorrentes ganha efetivamente, o valor que conseguir garantir após a APOSTA FINAL;

- Se um Concorrente ganhar mais do que uma emissão seguida, acumula o valor arrecadado nesse jogo com o valor ganho nas emissões anteriores. Quando é derrotado acumula o valor ganho nessa emissão, ao valor ganho anteriormente.

3. QUEM PODE PARTICIPAR NO BRAINSTORM A PARTIR DA APLICAÇÃO BRAINSTORM

- Podem participar no BRAINSTORM, jogando através da aplicação (APP), todos aqueles que sejam maiores de 16 anos e que descarreguem a APP BRAINSTORM e a instalem no seu tablet ou smartphone, podendo jogar em simultâneo com o Concorrente em Estúdio;
- Os Jogadores da APP devem ler e aceitar os termos e condições de utilização da APP BRAINSTORM, nomeadamente o ponto 5 dos mesmos no que diz respeito à Proteção de Dados Pessoais e, em caso de dúvida, deverá contactar a RTP para o seguinte endereço eletrónico: <http://media.rtp.pt/institucional/contactos/gerais/>.
- Os Jogadores da APP devem fazer o registo usando os seus dados pessoais bem como uma fotografia pessoal em que o rosto seja absolutamente visível;
- Não devem ser usadas como fotografias de perfil da APP, imagens ou fotografias que não sejam dos próprios, imagens gráficas ou imagens que contenham violência ou nudez ou qualquer outro tipo de referência ofensiva e contra os bons costumes, sob pena de não serem considerados perfis válidos;
- Para se habilitar ao prémio de jogo da APP BRAINSTORM, o Utilizador tem de responder em simultâneo com a emissão do Concurso BRAINSTORM às 6 (seis) perguntas propostas para o jogo da APP. Para tal, deve esperar pelo início da emissão e estar atento ao sinal visual e sonoro que indica quais são as 6 (seis) perguntas em jogo na APP BRAINSTORM;
- No entanto, o Jogador da APP pode iniciar sessão na APP BRAINSTORM para começar a jogar em qualquer momento da emissão, só se habilitando ao prémio do Jogo da APP se responder corretamente às 6 (seis) perguntas em jogo;
- Assim que as perguntas aparecem no ecrã, o Utilizador tem 15'' (quinze segundos) para escolher uma hipótese de resposta como certa;
- O Utilizador tem de aguardar a notificação da APP que indica se a resposta que deu está certa ou errada;

- Em cada emissão a APP BRAINSTORM tem um prémio único associado de 250€ (duzentos e cinquenta euros);
- O Utilizador só fica habilitado a ganhar o prémio monetário diário da APP BRAINSTORM se responder acertadamente às 6 (seis) perguntas propostas;
- O jogo na App BRAINSTORM não tem qualquer efeito no jogo dos Concorrentes em Estúdio.

4 - PAGAMENTO PRÉMIOS MONETÁRIOS NO BRAINSTORM

- Tanto os Concorrentes em estúdio como os Jogadores da APP que, nos termos deste regulamento, tiverem direito a prémio serão contactados telefonicamente pela produção do Concurso BRAINSTORM para receberem toda a informação necessária sobre a forma de pagamento do mesmo;
- O pagamento dos prémios é da responsabilidade da RTP e os mesmos serão efetivados, previsivelmente, 90 (noventa dias) dias após a data de gravação do programa (Concorrentes em Estúdio) e 90 (noventa dias) após a data de emissão do programa (Jogador do App);
- O pagamento dos impostos decorrentes da atribuição dos prémios no Concurso BRAINSTORM é da responsabilidade da RTP.
- O direito ao prémio é pessoal e intransmissível.

5. AUTORIZAÇÃO PARA GRAVAÇÃO, USO E REPRODUÇÃO DE IMAGEM E VOZ

- A participação no concurso BRAINSTORM implica a concessão irrevogável e incondicional da autorização dada à RTP e à SP Entertainment de todos e de cada um dos participantes para o uso, reprodução, difusão, gravação e comunicação ao público da sua imagem e voz, por qualquer meio, incluindo mas sem limitar, para a radiodifusão televisiva pelos seus serviços de programas, qualquer que seja o meio técnico ou plataformas que vier a ser utilizado, sem limite de número de exibições, e sem limitações temporais e territoriais.
- A SP Entertainment e a RTP garantem que respeitarão o direito de imagem dos participantes tendo sempre em conta os usos habituais em televisão, sem prejuízo do seu direito à honra, intimidade e imagem de acordo com a legislação em vigor de tal forma que nenhuma das utilizações efetuadas possa vir a afetar a sua dignidade pessoal.

6. PROTEÇÃO DE DADOS

A participação no Concurso BRAINSTORM pressupõe a aceitação e o conhecimento do seguinte:

- Durante o decorrer do Concurso, são recolhidos e armazenados dados pessoais dos Participantes, a saber, (1) nome, (2) número de bilhete de identidade, (3) número de contribuinte (4) morada e (5) número de telefone (6) registo de imagem e voz.
- Os dados pessoais serão recolhidos e tratados pela RTP com respeito pelo novo Regulamento Geral de Proteção de Dados¹ (RGPD).
- O fornecimento dos dados pessoais é necessário e obrigatório para efeitos de processamento de toda a dinâmica do Programa e apuramento do(s) vencedor(es).
- Os vencedores reconhecem e aceitam que a recolha dos seus dados pessoais é necessária e obrigatória para a operacionalização da entrega do prémio, bem como para efeitos fiscais decorrentes dessa operação.
- Em função da natureza do Concurso, a RTP poderá solicitar aos Participantes a recolha e armazenamento de outros dados pessoais que não os descritos no ponto 1. Nesse caso, a recolha será sujeita a consentimento prévio sendo que os Participantes serão atempadamente informados da(s) sua(s) finalidade(s).
- Os registos de imagem e voz, o nome e a localidade de residência dos vencedores podem ser divulgados pela RTP nos seus serviços de programas televisivos e/ou através das suas páginas de internet para efeitos promocionais do Programa.
- Os dados pessoais dos Participantes são armazenados num ficheiro eletrónico pelo prazo de 180 dias contados desde a data de participação ou, relativamente aos vencedores, após decurso de 30 dias sobre a data de entrega do prémio.
- A informação recolhida é processada de forma automática, encriptada e gerida com recurso a medidas de segurança avançadas. A RTP garante aos Participantes a segurança e confidencialidade do tratamento, garantindo nos termos do RGPD, o exercício do direito de

¹ Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016, relativo à proteção das pessoas singulares no que diz respeito ao tratamento de dados pessoais e à livre circulação desses dados e que revoga a Diretiva 95/46/CE (Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados) (JO L 119 de 4.5.2016).

informação, acesso, retificação ou apagamento bem como o direito à portabilidade dos dados e o direito de limitar ou opor ao tratamento dos seus dados.

- Para o exercício dos direitos acima mencionados, os Participantes deverão contactar a RTP através dos seguintes contactos:

Via E-mail para: edp@rtp.pt

Via Postal para:

Rádio e Televisão de Portugal, S. A. (RTP)

Ao cuidado de Encarregado da Proteção de Dados

Avenida Marechal Gomes da Costa, n.º 37, 1849-030 Lisboa

- A RTP não transmite os seus dados pessoais a terceiros, exceto nos casos em que tal se revele necessário à participação no Concurso ou ao cumprimento de obrigações legais a que a RTP esteja sujeita. Uma vez que o Programa será produzido pela SP Entertainment, a RTP partilhará os seus dados pessoais com esta entidade. A transmissão de dados a terceiros é realizada de acordo com a legislação aplicável em matéria de proteção de dados e dentro dos limites das finalidades de tratamento dos dados.
- Os dados pessoais dos Participantes poderão ser disponibilizados para o apuramento de responsabilidade civil e criminal, mediante solicitação da autoridade judiciária competente, nos termos da legislação aplicável
- Para mais informações consulte a Política de Privacidade da RTP aqui: <http://media.rtp.pt/rgpd/politica-de-privacidade/>

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

- Os vencedores não poderão renunciar a uma eventual utilização publicitária gratuita, global ou parcial do seu nome, imagem animada ou não e /ou voz, para efeitos promocionais/publicitários;
- A participação no Concurso BRAINSTORM implica total conhecimento deste regulamento, bem como dos Termos e Condições da Aplicação de Jogo BRAINSTORM e demais implicações impostas para a divulgação das imagens e divulgação do nome do participante;
- Caso ocorra uma situação não prevista neste Regulamento, a mesma será interpretada de acordo com as regras nele constantes;

- Qualquer participante que atue de má-fé e participe no passatempo utilizando informação falsa, viciando o passatempo, será automaticamente excluído;
- Todas as decisões relativas ao passatempo serão tomadas exclusivamente pela RTP e /ou pela SP Entertainment nomeadamente, mas sem limitar, as relativas à admissão ou exclusão dos concorrentes ou participantes, bem como a concessão, ou não, do prémio. As decisões tomadas serão definitivas e não serão suscetíveis de recurso ou de reclamação. Os participantes não poderão contestar quaisquer decisões que sejam tomadas a este respeito, comprometendo-se a seguir as instruções e as orientações que lhe sejam dadas pela RTP e/ou pela SP Entertainment por intermédio da produção do programa.
- A RTP e/ ou a SP Entertainment reservam-se o direito de alterar os termos deste regulamento sem aviso prévio, passando os novos a vigorar no ato da sua divulgação.

Lisboa, 24 de Maio de 2018