REGULAMENTO

Passatempo "**Revenge of the 2000's**"

PRIMEIRA – ENTIDADE PROMOTORA E OBJETIVOS DO PASSATEMPO

1. O presente passatempo designado "**Revenge of the 2000's**" (abreviadamente o "**Passatempo**") é promovido pela **Dreamia – Serviços de Televisão, S.A.**, pessoa coletiva registada com o n.º 509 092 080, com sede na Rua Actor António Silva, n.º 9, 1600-404 Lisboa e com o capital social de € 50.000,00, adiante unicamente referida como "**Dreamia**" ou "**Promotora**".

2. O presente Passatempo destina-se a promover o Canal VinTV, produzido pela Dreamia.

SEGUNDA - REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO:

3. Poderá participar neste Passatempo qualquer pessoa singular com idade igual ou superior a 18 anos, residente em Portugal, que seja assinante de um serviço de televisão pago em que esteja incluído o serviço de programas televisivos denominado Canal VinTV.

4. Não poderão participar no Passatempo os funcionários, subcontratados, *outsourcers*, diretores, consultores e representantes da Promotora ou de entidades por si participadas ou que participem no seu capital social, nem qualquer pessoa que com a Promotora tenha qualquer tipo de relação profissional.

5. Não serão consideradas as participações que não cumpram integralmente as condições e requisitos estabelecidos neste regulamento.

6. Em caso de qualquer incumprimento do presente regulamento ou de qualquer indício de participação fraudulenta ou indevida, a Promotora reserva-se o direito de desclassificar o participante em causa.

7. É proibida a participação no presente Passatempo em termos ou para fins contrários à Lei ou que sejam suscetíveis de lesar direitos ou interesses legalmente protegidos da Promotora e/ou de terceiros, bem como em termos que atentem ou de qualquer forma lesem a sua honra, dignidade, imagem, intimidade, crenças religiosas, ideologias ou qualquer outro direito reconhecido legalmente.

8. A Dreamia pode igualmente não considerar as participações no Passatempo que ponham em causa ou que sejam atentatórias ou lesivas para a marca Dreamia e para a sua perceção junto do público em geral.

9. Sempre que solicitado pela Dreamia, e dentro do prazo que a mesma venha a fixar para esse efeito, os participantes deverão provar que reúnem as condições necessárias de participação no Passatempo, sob pena de desclassificação e anulação de quaisquer prémios que lhe tenham sido atribuídos.

TERCEIRA – MODO E PRAZO DE PARTICIPAÇÃO

10. Os interessados poderão participar através do site oficial do Dreamia Club https://dreamia.club/passatempos/revenge-of-the-2000/ mediante preenchimento do formulário disponível nesse endereço.

11. O Passatempo decorre entre os dias 2 de novembro e 8 de novembro de 2026, na hora local de Portugal Continental, período durante o qual são admitidas as participações nos termos do presente regulamento.

12. Os participantes deverão responder de forma criativa à pergunta: ***"Se fosses uma personagem de uma série de televisão dos anos 2000, quem serias e porquê?"***

13. Só será considerada uma participação por pessoa. Se um participante participar mais do que uma vez no Passatempo, só será contabilizada a primeira participação do mesmo.

14. No final do Passatempo, serão apuradas as respostas dos participantes. Aos participantes que submeterem as **10** respostas consideradas mais originais será atribuído o título de vencedores.

15. No caso de o prémio não ser reclamado no prazo de 30 dias após o vencedor ter sido informado da sua atribuição ou, tratando-se de um prémio que consista no direito de o vencedor participar em determinado evento, até à realização desse evento, o direito ao prémio caduca automaticamente, sem que o vencedor possa reclamar qualquer compensação, e sendo o destino a dar ao prémio livremente definido pela Dreamia.

QUARTA – PRÉMIO

16. O prémio consiste em convites duplos para o evento Revenge of the 2000's, que ocorre no dia 13 de novembro de 2026, às 22h, no LAV – Lisboa ao Vivo.

17. Serão oferecidos 10 convites duplos para o evento.

18. Quaisquer outras despesas ou custos associados correrão por conta e a expensas do vencedor.

19. Os vencedores poderão renunciar ao prémio, mas não poderão, em caso algum, trocá-lo por outro prémio ou por valor monetário.

QUINTA – SELEÇÃO E COMUNICAÇÃO AOS VENCEDORES

20. Os vencedores serão selecionados por um júri constituído por membros da Dreamia e de acordo com critérios subjetivos de criatividade.

21. A comunicação aos vencedores do prémio será efetuada por correio eletrónico, para o endereço de email indicado pelo participante no formulário de participação.

22. Após o término do Passatempo, o primeiro e último nome dos vencedores será divulgado na respetiva página do Passatempo localizada em https://vintv.pt/passatempos-clube/

23. A Promotora reserva-se o direito de não atribuir prémios caso o número de participações ou qualquer outro motivo não o permita.

24. Caso o número de participações válidas seja inferior ao número de prémios a atribuir, os prémios serão distribuídos por todas as participações válidas.

SEXTA - DADOS PESSOAIS

25. A entidade responsável pelo tratamento dos dados pessoais é a Dreamia.

26. Os dados pessoais dos participantes são tratados por serem necessários à realização e gestão do Passatempo, ao cumprimento de obrigações legais impostas à Dreamia, ao prosseguimento de interesses legítimos da Dreamia ou porque foram objeto de consentimento.

27. Os dados pessoais fornecidos pelos participantes ou gerados durante a sua participação no Passatempo serão processados e armazenados informaticamente, destinando-se a ser tratados pela Dreamia para, por exemplo, gerir a respetiva participação, selecionar e divulgar os vencedores, entregar prémios, realizar inquéritos de satisfação junto dos participantes e para o cumprimento de obrigações legais.

28. O tratamento de dados para fins de comunicação de produtos e serviços será efetuado de acordo com a opção de consentimento manifestada pelos participantes. O consentimento deve ser prévio, livre, informado, específico e inequívoco, manifestado numa declaração escrita, oral ou através da validação de uma opção. Os participantes podem opor-se ao tratamento de dados para fins de comunicação de produtos e serviços a qualquer momento e por qualquer meio.

29. É garantido aos participantes o direito de acesso, retificação, oposição, apagamento, limitação e portabilidade dos seus dados pessoais, bem como o direito de retirar o consentimento prestado.

30. O exercício dos direitos pode ser solicitado mediante pedido escrito enviado para Dreamia – Privacidade, Rua Actor António Silva, n.º 9, Campo Grande, 1600-404 Lisboa ou para o endereço do endereço de e-mail apoio.clienteprivacidade@dreamia.pt.

31. Os dados pessoais são conservados por períodos de tempo diferentes, consoante a finalidade a que se destinam e tendo em conta critérios legais, de necessidade e minimização do tempo de conservação.

32. A Dreamia pode recorrer a subcontratantes para efeitos do tratamento de dados pessoais no âmbito deste Passatempo, ficando estas entidades obrigadas a desenvolver as medidas técnicas e organizativas adequadas à proteção dos dados.

33. Sem prejuízo da possibilidade de reclamarem junto da Dreamia, os participantes podem apresentar uma reclamação diretamente à autoridade de controlo, a Comissão Nacional de Proteção de Dados (CNPD).

34. Os participantes podem obter informação completa e atualizada sobre a política de privacidade e tratamento de dados pessoais da Dreamia, disponível em Política de privacidade – Dreamia.

SÉTIMA – DISPOSIÇÕES GERAIS

35. A participação no Passatempo implica a aceitação e o cumprimento integral e incondicional do presente regulamento pelos participantes e as decisões da Promotora são consideradas definitivas.

36. Apenas são admitidas as participações que estejam em conformidade com o presente regulamento. Qualquer participação por meio diverso do previsto neste regulamento não será considerada.

37. A Dreamia reserva-se ainda o direito de alterar o regulamento no decorrer do Passatempo, mediante atualização na respetiva página https://dreamia.club/passatempos/revenge-of-the-2000/

38. A Promotora reserva-se igualmente o direito de fazer cessar, alterar, encurtar, atrasar ou prolongar este Passatempo a todo o tempo, sem que com isso os participantes tenham direito a qualquer tipo de compensação.

39. A Promotora não é responsável por participações perdidas, atrasadas, incompletas, inválidas, extraviadas ou corrompidas, as quais não serão consideradas para efeitos de participação no Passatempo.

40. A Promotora não é responsável por transmissões eletrónicas incompletas ou que tenham sofrido falhas, bem como por erros ou falhas técnicas de qualquer tipo, incluindo, mas não limitadas ao mau funcionamento de qualquer rede de comunicações, "hardware" ou "software".

41. A Promotora não é responsável por qualquer facto alheio ou evento fortuito que resulte no extravio do prémio ou que, de outro modo, impeça a sua utilização ou fruição por parte do vencedor.

42. A Promotora não garante que as qualidades, funcionalidades ou características do Passatempo e dos prémios preencham qualquer expectativa dos participantes.

43. Qualquer situação extraordinária não prevista neste regulamento será apreciada e decidida exclusivamente pela Promotora, sendo a sua decisão considerada definitiva.

44. A omissão e/ou inexatidão dos dados fornecidos pelos participantes são da sua única e inteira responsabilidade, podendo determinar a sua exclusão do Passatempo.

OITAVA - LEI APLICÁVEL E FORO COMPETENTE

45. O presente Passatempo é regido pela lei portuguesa.

46. Para dirimir qualquer divergência ou questão resultante do presente Regulamento haverá uma tentativa de acordo amistoso entre a Promotora e o Participante.

47. Na ausência de acordo, a questão será submetida aos tribunais portugueses territorialmente competentes, com expressa renúncia a quaisquer outros, salvo norma legal imperativa que disponha de forma diversa.