

## **REGULAMENTO DO PROGRAMA**

### **“STACKS OF CASH”**

**(nome provisório)**

#### **1.º - Âmbito**

O Programa destina-se a todos os indivíduos, maiores de 18 anos, residentes em Portugal (incluindo os arquipélagos dos Açores e da Madeira), portadores de cartão de cidadão e número de contribuinte válidos, que se inscrevam através de link indicado no site tvl.pt e durante as promoções ao Programa conforme venha a ser divulgado através de diversos órgãos de comunicação social.

Não serão admitidos como participantes no Programa os empregados, estagiários e colaboradores ou agentes:

- a) Da TVI
- b) Da Produtora
- c) De qualquer operador de televisão, distribuidora de televisão por cabo ou de satélite, que possam emitir ou transmitir o Programa;
- d) De qualquer pessoa ou entidade envolvida no desenvolvimento, produção, distribuição ou exploração do Programa;
- e) De qualquer patrocinador do Programa ou agência ou de qualquer pessoa ou entidade prestadora de serviços ou responsável pela atribuição e/ou responsabilidade pelo pagamento de prémios no Programa;
- f) 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 TVI e/ou da Produtora.

Não são igualmente permitidas participações por parte de todos aqueles que se encontrem objetivamente em condições de beneficiarem ilegitimamente de informação privilegiada e não pública, relacionada com o Programa, nem de todos aqueles que se encontram objetivamente em condições de adulterar ilegitimamente o decurso do mesmo.

Todas as informações recebidas pelos participantes no âmbito da sua participação no Programa deverão ser mantidas sigilosas até à data da emissão do programa ou programas onde participem. A violação do disposto nos pontos anteriores determina a anulação da participação e a sua exclusão do programa.

A participação no Programa implica a concordância, na íntegra e sem reservas, com a totalidade deste Regulamento.

## **2.º - Definições**

Neste Regulamento as palavras a seguir mencionadas têm o seguinte significado:

“Candidato” – Todos os indivíduos que se inscrevam para participar no programa.

“Participante” ou “Concorrente” – Pessoa que passou as fases de seleção e que irá participar no Programa.

“Produtora” – a sociedade FremantleMedia Portugal, SA.

“Produtora” - Representante da FremantleMedia Portugal, SA.

“Estúdio” – Estúdio de gravação numa localização a definir.

“Programa” ou “Passatempo” – Programa de televisão com base no formato do passatempo internacional “STACKS OF CASH” a ser gravado ao longo de vários programas e a ser emitido nos canais da TVI.

“TVI” – a sociedade TVI - Televisão Independente, S.A.

## **3.º - Forma de seleção**

A inscrição no Programa poderá ser efetuada por alguma das seguintes modalidades:

(i) Através do preenchimento do questionário disponibilizado no site [tvi.pt](http://tvi.pt);

Ou

(ii) Através de convite (scouting) formulado pela Produtora do Programa.

O serviço de recepção e tratamento das inscrições será da responsabilidade da TVI e da Produtora. Até serem preenchidas as necessidades de produção do Programa, os Candidatos serão contactados pela Produtora e submetidos a uma prova de seleção. A seleção terá como base uma entrevista com a produção do Programa, assim como a prestação de outras provas a determinar pela Produtora. Nesta fase pretende-se avaliar o perfil dos Candidatos, nomeadamente em termos de descontração, capacidade de interação, simpatia, boa disposição, e cultura geral, tendo sempre em atenção a mecânica e os objetivos do Programa. Este processo tem as seguintes condicionantes:

1. A Produtora reserva-se o direito de eliminar os Candidatos que entenda que não reúnem as condições necessárias para participarem no programa. A decisão tomada pela Produtora será final e irrecorrível.

2. Serão selecionados os Candidatos que preencham os requisitos definidos pela Produtora em cada momento, tendo em atenção as exigências de produção do Programa.

3. Os Candidatos selecionados, terão que assinar um “Acordo de Participação” com a Produtora, o qual implica a aceitação dos termos constantes do presente Regulamento, e em especial as disposições relativamente à cedência dos direitos de transmissão, sem qualquer contrapartida, das imagens do Programa, sob pena de serem substituídos por um Candidato suplente.

#### **4.º - Obrigações dos Participantes**

1. Os Participantes serão identificados mediante apresentação do respetivo Cartão de Cidadão, válido, ou, na sua falta, por outro meio de identificação igualmente idóneo.

2. Os Participantes não podem, em caso algum, por meio direto ou indireto, fazer publicidade ou menção a qualquer empresa, marca, logótipo, bem como serviços ou produtos, durante a gravação do Programa, incluindo o nome da entidade patronal ou entidades com ela relacionadas.

3. Nem os Participantes nem quaisquer outras pessoas com eles relacionados podem receber dinheiro, bens ou serviços com o objetivo de promover a sua aparição no Programa.

4. É absolutamente proibido aos Participantes receberem informações sobre o Programa que os possam favorecer em relação a outros Participantes. Também não podem receber qualquer informação referente a informação confidencial relacionada com o Programa, tais como informações sobre o seu conteúdo. Os Participantes obrigam-se a notificar imediatamente a Produtora e/ou pessoal responsável se tal situação ocorrer.

5. Todas as informações pessoais prestadas pelos Participantes deverão ser verdadeiras e quaisquer prémios que lhes possam ser devidos serão recebidos de acordo com as instruções estabelecidas pela Produtora e TVI.

6. Salvo nos termos previstos na lei, a Produtora e a TVI, os seus empregados e colaboradores não têm qualquer responsabilidade por quaisquer acidentes, doenças ou outras situações anómalas que o Participante venha a sofrer antes ou depois da sua participação no Programa ou ainda pela utilização de qualquer prémio que eventualmente lhe seja atribuído na sequência da sua prestação no Programa. Da mesma forma, a Produtora e a TVI, os seus empregados e colaboradores não têm qualquer responsabilidade por quaisquer acidentes, doenças ou outras situações anómalas que o Participante eventualmente sofra durante a sua participação no Programa, que não lhes seja imputável nos termos gerais do Direito.

7. Os Participantes obrigam-se a comparecer no local de gravação do Programa na data e no horário que lhes for comunicado. No âmbito da sua participação, os Participantes reconhecem e aceitam que a gravação e produção do Programa poderá implicar a realização de deslocações e viagens.

## **5.º - Mecânica do Passatempo**

A descrição da mecânica do Programa está incluída no Anexo I a este Regulamento, que faz parte integrante do mesmo para todos os efeitos. A mecânica e as regras do Programa estão sujeitas a ser alteradas pelo Produtora, de forma a assegurar o cumprimento dos objetivos do Programa e das suas dinâmicas. Na medida do possível, os Participantes serão avisados antecipadamente das referidas alterações.

## **6.º - Gravação e Emissão**

O Passatempo será gravado, previsivelmente, nos meses de maio e junho de 2026, em estúdios a definir pela Produtora e pela TVI. Os Participantes selecionados para cada sessão serão contactados diretamente pela Produtora, para com eles acertarem todos os pormenores de datas, local e horário de gravações das sessões.

## **7.º - Autorização para gravação, uso e reprodução de imagem e voz**

A participação no Programa implica a concessão expressa e incondicional de uma autorização à TVI e à Produtora para o uso, gravação, reprodução, difusão e comunicação e disponibilização ao público da sua imagem e voz por parte dos participantes no Programa, por qualquer meio, incluindo mas sem limitar, para a radiodifusão televisiva, analógica ou digital, em qualquer serviço de programas, qualquer que seja o meio técnico de difusão ou de distribuição, ou plataformas que vier a ser utilizado, sem limite de número de exibições, e sem limitações temporais e territoriais.

A Produtora e a TVI 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.

A prestação do Participante no Programa, em qualquer transmissão ou meio atrás referido, seja ou não difundida, não confere ao Participante o direito de receber qualquer pagamento. Todo o material gravado será propriedade exclusiva da Produtora e da TVI e não haverá direito a qualquer compensação ou intervenção caso seja remontado, reutilizado em bloco, na sua versão integral, parcial ou outra, sob a forma de imagem, som ou outras gravações.

A Produtora e a TVI poderão remontar, usar em outros programas, adicionar ou cortar peças do material original, gravado, quando assim o entenderem, a qualquer momento e à sua inteira descrição, sem qualquer pagamento ou autorização adicional da parte do Participante. Entre outros, a Produtora reserva-se o direito de eliminar na montagem do Programa os “tempos mortos” e outras passagens semelhantes, para que se obtenha um melhor ritmo em termos de programa de televisão.

## **8.º - Dúvidas e Omissões**

As dúvidas de interpretação, integração e omissão de lacunas relativamente à correção das respostas às perguntas colocadas em todas as rondas e sessões do Programa cabem à Produtora ou a quem ela designar, aplicando-se as seguintes regras:

1. A Produtora é o único júri do Programa, tendo competência para decidir sobre todos os aspectos relativos à mecânica e interpretação das regras de jogo.
2. As decisões da Produtora são finais.

## **9.º - Problemas Técnicos**

Se por deficiência técnica da gravação, o Programa não puder ser transmitido, os Concorrentes da respectiva sessão participarão na sessão seguinte. Se, por qualquer falha técnica, o programa for interrompido, a sua gravação recomeçará no ponto em que foi interrompida, caso seja tecnicamente possível. Em caso de impossibilidade técnica para recomeçar a gravação, a prova em curso será anulada e substituída por outra.

## **10.º - Prémios**

1. Nas sessões experimentais, ensaios e castings não serão atribuídos quaisquer prémios pela participação.
2. O prémio final a atribuir ao Participante vencedor que venha a alcançar o prémio final, de acordo com as condições previstas no Regulamento, será um prémio monetário de valor a divulgar em antena.
3. O pagamento do prémio é da responsabilidade da TVI e o mesmo será efetivado, previsivelmente, 90 dias após a data da emissão do programa final.
4. O pagamento dos impostos decorrentes da atribuição do prémio é da responsabilidade da TVI.
5. O direito ao prémio é pessoal e intransmissível.

## **11.º - Lista de Participantes**

Caso seja necessário, em cada sessão do Programa poderá ser elaborada uma lista oficial com os Participantes (efetivos e suplentes) de cada sessão.

## **12.º - Tratamento de Dados Pessoais**

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

1. A Produtora, na qualidade de responsável pelo tratamento, tratará os seguintes dados pessoais, nos termos do Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados (“**RGPD**”), dos Candidatos ou Concorrentes, conforme aplicável:

- a) Dados de identificação: nome, género, estado civil, data de nascimento, número de identificação e número de identificação fiscal, profissão[*completar*];
  - b) Dados de contacto: morada incluindo código postal, e-mail, número de telemóvel e contacto alternativo;
  - c) Imagem e voz (captados nas fotografias e/ou filmagens);
2. Os registos de imagem e voz, o nome e a localidade de residência podem ser divulgados pela TVI nos seus serviços de programas televisivos e/ou através das suas páginas de internet.
  3. Os dados pessoais acima identificados serão tratados com fundamento na execução do presente Regulamento e nos interesses legítimos da Produtora, para efeitos de recepção e tratamento das inscrições, gestão da sua candidatura e participação no Programa, para contacto e gestão de edições posteriores do mesmo,.
  4. 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.
  5. A informação recolhida é processada de forma automática, encriptada e gerida com recurso a medidas de segurança avançadas.
  6. A Produtora irá comunicar os seus dados pessoais à TVI na estrita medida do necessário com vista à transmissão do Programa. Além disso, os dados pessoais disponibilizados podem ainda ser comunicados a entidades terceiras quando a Produtora considerar tais comunicações como necessárias ou adequadas: (i) à luz da lei aplicável; (ii) no cumprimento de obrigações legais/ordens judiciais; ou (iii) para responder a solicitações de autoridades públicas ou governamentais. 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.

4. Sem prejuízo do *supra* exposto, terá sempre os seguintes direitos:

- a) **Direito de Acesso:** direito de confirmar se os seus dados pessoais são ou não objeto de tratamento pela Produtora, bem como o direito de aceder aos seus dados pessoais e a determinadas informações, incluindo a obter uma cópia dos seus dados pessoais em fase de tratamento. Caso solicite cópias adicionais destes dados, a Produtora reserva o direito de aplicar uma taxa razoável tendo em consideração os custos administrativos;
- b) **Direito de Retificação:** o qual significa que terá o direito de obter da Produtora a retificação dos dados pessoais inexatos que lhe digam respeito, bem como o

direito a requerer que, caso tenha os seus dados pessoais incompletos, estes sejam completados;

- c) **Direito ao Apagamento:** o que significa que terá o direito de solicitar o apagamento dos seus dados em determinados casos, designadamente, se os dados pessoais deixarem de ser necessários para a finalidade que motivou a sua recolha ou tratamento;
- d) **Direito à Limitação do Tratamento:** o qual significa que terá o direito de solicitar a limitação do tratamento dos seus dados em determinados casos, nomeadamente, se o tratamento for ilícito e se se opuser ao apagamento dos dados;
- e) **Direito de Portabilidade dos Dados:** o qual significa que em determinados casos poderá requerer os dados pessoais que lhe digam respeito e que tenha fornecido à Produtora, num formato estruturado, de uso corrente e de leitura automática e o direito de transmitir esses dados a outro responsável pelo tratamento;
- f) **Direito de Oposição:** o que significa que em determinados casos poderá opor-se ao tratamento, por motivos relacionados com a sua situação particular;

5. Poderá exercer estes direitos através de pedido dirigido à Produtora, especificando o assunto “Proteção de Dados”, para o email geral@fremantle.com. Sem prejuízo de qualquer outra via de recurso administrativo ou judicial, terá o direito de apresentar uma reclamação à Comissão Nacional de Proteção de Dados (“**CNPD**”) ou a outra autoridade de controlo competente, designadamente no Estado-Membro da sua residência habitual, local de trabalho ou no país onde ocorreu a violação do regime legal, nos termos do artigo 77.º do RGPD.

6. Os seus dados pessoais serão conservados durante o período necessário para garantir que são atingidas as finalidades aqui previstas, e para garantir o cumprimento de obrigações legais da Produtora.

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.

### **13.º - Disposições Finais**

1. Este Regulamento está sujeito à Lei Portuguesa.

2. Para a resolução de qualquer questão relacionada com este Regulamento, será competente a jurisdição exclusiva dos tribunais da comarca de Oeiras

**ANEXO I**  
**“STACKS OF CASH”**  
**(nome provisório)**

**SINOPSE**

Seis concorrentes enfrentam-se num game show original que junta **quiz, estratégia e destreza física e mental**, num conceito em que saber responder não basta: é preciso também saber **construir, arriscar e dominar a garra**. Divididos em dois grupos de três, os jogadores avançam por sucessivas rondas eliminatórias onde cada resposta certa lhes permite conquistar peças de diferentes formas e tamanhos, fundamentais para erguer a sua torre e continuar em prova.

O grande elemento diferenciador do formato é precisamente a **garra mecânica**, que não surge apenas como imagem de marca do programa, mas como peça central da jogabilidade. É através dela que os concorrentes recolhem, posicionam e gerem as peças conquistadas ao longo das várias fases. A cada ronda, a pressão aumenta, porque não basta acumular vantagens: é necessário perceber como transformar essas peças numa pilha estável, alta e vencedora. Cada escolha conta, cada resposta tem um efeito imediato no jogo e cada nova peça pode aproximar o concorrente da vitória — ou pôr tudo em risco.

Ao longo do episódio, os jogadores enfrentam rondas de rapidez, perguntas visuais e momentos de estratégia em que podem ganhar peças, roubar vantagem aos adversários ou alterar o rumo do jogo com twists inesperados. O objetivo é sempre o mesmo: construir a pilha mais alta e ultrapassar a **linha dourada**, o ponto de viragem que pode decidir quem segue em frente e quem fica pelo caminho.

Em cada programa, os vencedores das duas fases iniciais enfrentam-se depois num **duelo decisivo**, e apenas um conquista o acesso ao **jogo final**. Nessa última etapa, o concorrente fica sozinho frente ao painel de peças douradas e, sob forte pressão de tempo, tem de responder ao maior número possível de perguntas para ganhar peças. Depois, entra em ação a **garra mecânica**, essencial para o jogador construir a pilha final com as peças douradas que conquistou e tentar superar a linha dourada. Se conseguir, vence o grande prémio.

## Resumo

### Visão geral do formato

O programa começa com **6 concorrentes**, divididos em **2 grupos de 3**. Cada grupo disputa duas rondas eliminatórias em que 1 concorrente é eliminado em cada ronda até restar **1 vencedor por grupo**. Depois, os dois vencedores enfrentam-se entre si e o concorrente que vencer avança para o jogo final, onde poderá ganhar **um valor monetário**.

### Ronda 1

Participam **3 concorrentes**.

Trata-se de uma ronda de **buzzers / fastest finger**: quem carregar primeiro no buzzer pode responder à pergunta e, caso responda corretamente, acumula os pontos e ganha a peça correspondente para colocar na sua pilha. Se falhar a resposta, um dos outros concorrentes pode carregar no buzzer e dar a resposta correta, acumulando os pontos, ficando com a peça para si e colocando-a depois na sua pilha.

O jogo termina quando um concorrente atingir a **linha dourada**, o que garante um **bónus em pontos**. No final da ronda, o concorrente com **menos pontos** é eliminado.

### Ronda 2

Ficam em jogo para a Ronda 2 os **2 concorrentes** apurados da ronda anterior.

Nesta fase, os jogadores respondem (à vez) a perguntas. Antes de cada pergunta, é lançada uma roleta de peças, que determina a peça em jogo. Se acertar a resposta à pergunta, ganha essa peça e os respetivos pontos; se errar, a peça pode passar para o adversário.

O jogo termina quando um concorrente atingir a **linha dourada**, garantindo um **bónus em pontos**. O concorrente com mais pontos acumulados segue para a fase seguinte e o concorrente que tiver menor valor de pontos acumulado é eliminado.

### Ronda 3

Entra agora em jogo o **segundo grupo de 3 concorrentes**. A mecânica é igual à da **Ronda 1**.

## Ronda 4

Jogam os **2 concorrentes** apurados da Ronda 3. Repete-se a lógica da **Ronda 2**.

## Ronda 5

Entram em jogo os **2 vencedores**. Esta é a ronda de frente-a-frente entre os vencedores de cada grupo e serve para apurar o finalista.

Surge um painel com **peças**, cada uma associada a uma categoria. Os jogadores escolhem alternadamente uma peça/categoria, respondem à pergunta correspondente e, se acertarem, ganham essa peça para colocar na pilha; se errarem, a peça pode passar para o adversário.

Quando o painel fica vazio, é renovado com novas peças e categorias.

Nesta ronda, o primeiro concorrente a atingir a **linha dourada** ganha um valor monetário e segue para o jogo final. O concorrente que perder esta ronda é eliminado.

## Ronda 6

Esta ronda é jogada por **um concorrente: o finalista**.

No ecrã aparecem **9 peças douradas**. O concorrente tem **45 segundos** para escolher peças, uma a uma, e responder ao maior número possível de perguntas corretamente, acumulando as peças correspondentes às respostas certas.

Depois, o concorrente finalista usa a **garra mecânica** para construir uma pilha com as peças que ganhou, tendo por objetivo ultrapassar a **linha dourada**. Se o conseguir, ganha o prémio final em jogo.

Durante esta ronda existe ainda uma mecânica extra:

- a garra pode fazer ofertas ao concorrente para lhe vender peças em troca de dinheiro que o jogador ganhou na ronda anterior;
- a garra dita o valor de cada peça para compra e o jogador decide se quer gastar esse valor para comprar a peça, facilitando a construção da pilha e aumentando as hipóteses de chegar à linha dourada.