

REGULAMENTO DO PASSATEMPO

“PARA QUE NENHUMA MEMÓRIA FIQUE POR REGISTRAR”

A SANTA CASA DA MISERICÓRDIA DE LISBOA, pessoa coletiva de direito privado e utilidade pública administrativa com o N.º 500745471, através do seu DEPARTAMENTO DE JOGOS, sito na Avenida da Liberdade, nº 194, 1269-275 Lisboa, organiza um passatempo para a atribuição de prémios em espécie, sem recurso a qualquer sorteio, denominado “Para que nenhuma memória fique por registar”, que se rege pelas seguintes condições:

Artigo 1.º

Objeto

1. O presente regulamento tem por objeto o passatempo “Para que nenhuma memória fique por registar”, assente na criatividade individual de cada participante para a atribuição de prémios em espécie, sem recurso a qualquer sorteio.
2. A participação no presente passatempo pressupõe o conhecimento e a aceitação integral e sem reserva das condições estabelecidas neste Regulamento.

Artigo 2.º

Participantes

1. O presente passatempo destina-se a todos os residentes em Portugal que detenham uma conta de Instagram devidamente identificada com o nome do utilizador e fotografia para a participação no passatempo.
2. Não são admitidos a participar no presente passatempo os trabalhadores da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.
3. Só podem participar neste passatempo os utilizadores da Plataforma Instagram com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.

Artigo 3.º

Duração do passatempo

1. O passatempo decorre entre as 10:15 do dia 22 de julho e as 23:59 do dia 27 de julho de 2026.
2. O presente passatempo acontecerá no perfil oficial de Instagram designado por Jogos Santa Casa, devidamente identificado por @jogossantacasa.

Artigo 4º
Participação e mecânica

1. Para participar no presente passatempo, e cumpridos os requisitos previstos no artigo 2.º deste Regulamento, é necessário:
 - a. Ter uma conta devidamente identificada de Instagram;
 - b. Ter a opção de poder realizar comentários na publicação, que irá entrar online no perfil de Instagram oficial do Jogos Santa Casa devidamente identificado por @jogossantacasa.
2. Os prémios serão atribuídos aos 5 (cinco) utilizadores de Instagram que responderem mais criativamente, no local próprio, ao seguinte desafio:
 - a. Comentar a publicação alusiva ao passatempo da Lotaria Clássica explicando de forma criativa qual a melhor memória com os avós que ficou registada em fotografia;
 - b. Seguir o perfil dos @jogossantacasa no Instagram;
 - c. As participações devem ser colocadas na caixa de comentários da publicação que irá estar online para o efeito no perfil de Instagram oficial dos Jogos Santa Casa;
 - d. Identificar, recorrendo ao formato “@nomedeutilizador”, dois utilizadores da plataforma Instagram para que os mesmos possam, querendo, participar no passatempo.
 - e. Em caso de envio de uma participação duplicada, mas enviada por utilizadores diferentes, apenas será contabilizada a 1ª participação recebida.
3. A participação deve ser feita de acordo com as regras definidas neste Regulamento.
4. Apenas são aceites as participações realizadas via comentários do post no Instagram.
5. Qualquer participação que seja feita com linguagem inapropriada e com conteúdos considerados ofensivos será imediatamente desconsiderado para efeito de atribuição do prémio.
6. Todas as participações submetidas fora do período referido no artigo 3.º não serão aceites, nem serão consideradas para efeito de atribuição do prémio.

Artigo 5º
Responsabilidade

1. Todos os conteúdos disponibilizados pelos participantes no âmbito do passatempo serão da sua exclusiva responsabilidade, pelo que em nenhuma circunstância pode o Departamento de Jogos da Santa Casa da Misericórdia de Lisboa (doravante DJSCML) ser responsabilizado por aqueles conteúdos, bem como por quaisquer danos que os mesmos causem, designadamente, à imagem, reputação e/ou ao bom nome de terceiros, tendo o DJSCML o direito de apagar algum conteúdo que contenha linguagem claramente fora de contexto ou considerada inapropriada.

2. As participações não devem conter elementos ilegais, falsos ou enganosos, nem conteúdos atentatórios dos bons costumes.
3. O DJSCML não se responsabiliza pela utilização, no âmbito do passatempo, de quaisquer conteúdos eventualmente protegidos, designadamente, por direitos de autor e de imagem, sendo a utilização destes da responsabilidade exclusiva e integral dos participantes, designadamente para efeito da obtenção de eventuais autorizações, licenciamentos ou cessão de direitos que se verifiquem necessários para a divulgação dos conteúdos apresentados.
4. O DJSCML não é igualmente responsável por participações perdidas, atrasadas, inválidas, extraviadas ou corrompidas, bem como por transmissões eletrónicas que sejam incompletas, as quais serão excluídas.
5. A relação entre os participantes e a plataforma Instagram é alheia ao DJSCML recomendando-se que os participantes analisem as condições legais e de privacidade daquela plataforma. O DJSCML não assume qualquer responsabilidade pelas condições de utilização do perfil do Instagram dos participantes.

Artigo 6º

Júri do passatempo

1. Todas as participações no passatempo são validadas por um júri especializado composto por 3 (três) representantes do DJSCML.
2. O júri avalia as participações recebidas e valida as participações vencedoras, com base nos critérios referidos anteriormente.
3. O DJSCML reserva-se o direito de:
 - a. Excluir os participantes que, deliberadamente, se registem com dados falsos ou tentem viciar, em algum momento, as regras e o espírito do passatempo ou obter, de forma ilícita, qualquer vantagem competitiva;
 - b. Excluir os participantes suspeitos de *hacking* e de proceder judicialmente contra os mesmos;
 - c. Modificar ou suspender o passatempo em qualquer momento no caso de anomalia informática ou tentativa de *hacking*;
 - d. Excluir o participante que esteja, de alguma forma, a utilizar meios que não os permitidos pelo regulamento;
 - e. Alterar, a qualquer momento, o presente Regulamento e a mecânica de atribuição do prémio, sempre que entender necessário, tornando-se as alterações efetivas após a sua publicação no sítio da Internet com endereço eletrónico;
 - f. Alterar, suspender ou cancelar o passatempo, a todo o tempo e sem necessidade de aviso prévio, sem que tal implique qualquer indemnização aos participantes ou vencedores.
4. Cabe ao júri do passatempo a definição da metodologia a adotar na validação das participações enviadas pelos participantes.
5. As decisões são tomadas pelos elementos do júri, não havendo lugar a recurso das mesmas.
6. Das reuniões do júri são lavradas atas.

Artigo 7º

Prémios

1. Os participantes habilitam-se a ganhar uma das cinco máquinas fotográficas Polaroid (Now Generation 3).
2. A atribuição deste prémio será feita com base nos critérios previstos nos artigos anteriores.
3. Os prémios acima descritos não podem ser objeto de troca, total ou parcial, por qualquer outro produto ou serviço ou pelo seu valor nominal.

Artigo 8º

Publicação dos resultados e atribuição do prémio

1. Os 5 (cinco) participantes que responderem da forma mais criativa, e cumpram os demais termos e condições previstos no presente regulamento, serão os vencedores do passatempo.
2. Os vencedores do presente passatempo serão anunciados até 7 (sete) dias úteis após a data de término do passatempo.
3. Os vencedores serão contactados através de mensagem direta no Instagram.
4. O DJSCML determinará o modo de entrega do prémio após consulta ao vencedor do passatempo.
5. O DJSCML reserva-se o direito de não atribuir o prémio referido no artigo 7.º, caso nenhuma das participações corresponda ao pretendido e aos critérios definidos para atribuir a vitória.
6. O DJSCML não se responsabiliza pela impossibilidade de estabelecer contacto com o premiado no caso de terem sido disponibilizados dados incorretos ou imprecisos no registo e, bem assim, no caso do contacto fornecido pelo participante se revelar inviável.

Artigo 9º

Reclamações

As reclamações apresentadas no âmbito do presente Regulamento são apreciadas e decididas pelo DJSCML.

Artigo 10º

Proteção de dados

1. O responsável pelo tratamento dos seus dados pessoais é a Santa Casa da Misericórdia de Lisboa (doravante SCML) – pessoa coletiva de direito privado e utilidade pública administrativa, com o número de pessoa coletiva 500745471, e sede no Largo Trindade Coelho, 1200-470 Lisboa, aqui representada pelo seu Departamento de Jogos (DJSCML) – que os tratará diretamente;

2. Os dados pessoais a recolher são: nome, data de nascimento, número de telemóvel, e-mail, número de Cartão do Cidadão e morada. Serão solicitados, somente, aos vencedores do passatempo, para efeitos de gestão e entrega do prémio.
3. Este passatempo destina-se, exclusivamente, a participantes com idade igual ou superior a 18 anos;
4. A SCML irá proceder ao tratamento dos dados pessoais dos vencedores do passatempo, com base no seu consentimento livre, específico, informado e expresso.
5. Os dados cedidos à SCML serão processados informaticamente e conservados pelo prazo máximo de seis meses, destinando-se à gestão do passatempo, em concreto, permitir o contacto com o participante vencedor e respetiva entrega dos prémios, realizar diversas ações no âmbito do passatempo, para fins estatísticos e futura correspondência.
6. O participante vencedor do passatempo pode, a todo o tempo, retirar o consentimento que agora é prestado, o que não comprometerá a licitude do tratamento efetuado com base no consentimento previamente dado.
7. Caso a SCML recorra à subcontratação, a mesma terá de ser feita sob declaração de compromisso de todas as entidades, de que as normas respeitantes ao tratamento de dados pessoais, designadamente o Regulamento (UE) 2016/679 do Parlamento Europeu e do Conselho, de 27 de abril de 2016 e Lei nº 58/2019, de 8 de agosto, serão observadas e respeitadas por todos os intervenientes, estando sempre garantida a respetiva confidencialidade.
8. O participante vencedor tem o direito de aceder, retificar, apagar, limitar e opor-se ao tratamento dos seus dados pessoais.
9. Sem prejuízo de qualquer outra via de recurso administrativo ou judicial assiste-lhe, ainda, o direito de apresentar uma reclamação junto da Comissão Nacional de Proteção de Dados ou de outra autoridade de controlo competente, nos termos da lei, caso entenda que o tratamento dos seus dados pessoais pelo DJSCML não respeita a legislação aplicável.
10. O participante vencedor pode ainda contactar o Encarregado de Proteção de Dados da SCML, preferencialmente, através do e-mail dadospessoais@scml.pt.
11. A Política de Privacidade da SCML, encontra-se disponível, para consulta, em www.scml.pt.

Lisboa, 20 de julho de 2026