

“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

- Podem inscrever-se para participar no Concurso BRAINSTORM todos os cidadãos maiores de idade;
- A inscrição é efetuada através de chamada telefónica para o número 760 100 363 (0,60€ + IVA);
- Não é permitida a participação no presente Concurso: De qualquer trabalhador ou membro dos órgãos sociais da RTP e do Grupo SP; o De todos aqueles que se encontrem objetivamente em condições de beneficiarem ilegitimamente de informação privilegiada e não pública, relacionada com o Concurso BRAINSTORM.
- Todas as informações recebidas pelos Concorrentes no âmbito da sua participação no Concurso deverão ser mantidas sigilosas até à data de emissão do programa;
- A violação do disposto nos dois pontos anteriores determina a anulação da participação;
- 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 amearhar 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 amearhado 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

- Durante o processamento do concurso BRAINSTORM serão recolhidos e armazenados dados pessoais dos participantes, a saber, o seu número de telefone, data e hora das participações, imagem e voz. Dos vencedores são ainda conservados: o nome, o número de identificação civil, o número de contribuinte e a morada. Os dados pessoais recolhidos serão tratados com respeito pela legislação de proteção de dados pessoais, nomeadamente a Lei n.º 67/98 de 26 de outubro, sendo que o passatempo em causa pressupõe o conhecimento e aceitação do ponto seguinte.
- Os participantes aceitam que o fornecimento dos dados é necessário e obrigatório para efeitos de processamento do concurso. Os participantes aceitam igualmente que os respetivos dados serão recolhidos e tratados pela RTP, exclusivamente sob sua responsabilidade e de acordo com as obrigações legais impostas pelos diplomas legais acima referidos. Os dados pessoais dos participantes serão igualmente armazenados num ficheiro eletrónico, pelo maior dos seguintes períodos: 180 dias contados desde a data da sua participação, ou o decurso de 30 dias sobre a data da entrega do prémio.
- A imagem, voz, o nome e localidade de residência dos vencedores podem ser divulgados pela RTP nos seus serviços de programas televisivos e através da Internet considerando igualmente o disposto no ponto 5.
- Os participantes têm o direito de aceder, retificar, e, em caso de não serem selecionados ou da sua cessação de participação, solicitar a remoção dos seus dados pessoais, dentro de um prazo razoável, mediante requerimento escrito dirigido à RTP, em conformidade com a Lei n.º 67/98, de 26 de outubro. A RTP garante a confidencialidade de todos os dados dos participantes.

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, Lda. reservam-se o direito de alterar os termos deste regulamento sem aviso prévio, passando os novos a vigorar no ato da sua divulgação.

Lisboa, _____ de _____ de 2018