

“JOKER KIDS”

Concurso de Cultura Geral

Regulamento 2019

O concurso JOKER KIDS é produzido pela Valentim de Carvalho Filmes, S.A. para a Rádio e Televisão de Portugal.

O presente Regulamento disciplina as condições de participação no Concurso JOKER KIDS, o modo como o mesmo se desenrola, a forma de seleção do vencedor e a atribuição e entrega do prémio.

1. REQUISITOS PARA A PARTICIPAÇÃO NO CONCURSO

1. Podem inscrever-se para participar no Concurso JOKER KIDS todas as crianças entre os 8 e os 12 anos de idade;
2. Declaração de direitos de imagem e autorização de participação dos titulares das responsabilidades parentais das crianças
3. Não é permitida a participação no presente Concurso: de qualquer familiar de trabalhadores ou membros dos órgãos sociais da RTP e do Grupo Valentim de Carvalho; de todos aqueles que se encontrem objetivamente em condições de beneficiarem ilegitimamente de informação privilegiada e não pública, relacionada com o Concurso JOKER KIDS.
4. Todas as informações recebidas pelos Concorrentes no âmbito da sua participação no Concurso deverão ser mantidas sigilosas até à data de emissão do programa;
5. A violação do disposto nos dois pontos anteriores determina a anulação da participação;
6. A seleção é de concorrentes é do exclusivo critério da produção.

2. PROTEÇÃO DE DADOS

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

- a) 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.
- b) Os dados pessoais serão recolhidos e tratados pela RTP com respeito pelo novo Regulamento Geral de Proteção de Dados¹ (RGPD).
- c) 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).
- d) 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.
- e) 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).
- f) 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.
- g) 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.
- h) 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

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).

termos do RGPD, o exercício do direito de 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.

- i) 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

- j) 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 Valentim de Carvalho, 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.
- k) 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.
- l) Para mais informações consulte a Política de Privacidade da RTP aqui:
<http://media.rtp.pt/rgpd/politica-de-privacidade/>

3. MECÂNICA DO CONCURSO

O concurso "JOKER KIDS" consiste num teste de conhecimento em que o Concorrente terá de responder a um conjunto de 12 perguntas, cada uma acompanhada de 4 possíveis respostas. Apenas uma é a resposta certa. É imperativo que o Concorrente chegue à 12ª e última pergunta para poder ganhar um prémio.

- Da primeira à quarta pergunta, o Concorrente tem 30 segundos para responder.
- Da quinta à oitava pergunta, o Concorrente tem 40 segundos para dar sua resposta.
- Da nona à décima segunda pergunta, o Concorrente tem 50 segundos para dar a sua resposta.

Para o ajudar, o Concorrente dispõe de **7 jokers**.

- Cada joker permite que ele elimine uma das proposições de resposta incorretas e tenha 15 segundos de reflexão adicional.
- Para usar um joker, o Concorrente deve pressionar o botão.
- O Concorrente pode usar os seus jokers como quiser; por exemplo, na mesma pergunta, o Concorrente pode usar 0, 1, 2 ou 3 jokers. Usando 3 jokers na mesma pergunta, o Concorrente assegura a resposta correta.

A cada resposta correta, o Concorrente sobe um nível na árvore dos pontos, composto da seguinte forma:

5000
2000
1000
500
200
100
50

Por outro lado, se a resposta estiver incorreta, o Concorrente perde três jokers.

E se não tiver mais jokers, então é na árvore dos pontos que o Concorrente perde níveis.

Por exemplo:

- Se o Concorrente ainda tiver 4 jokers e der uma resposta errada, perde 3 jokers e permanece no mesmo nível na árvore dos pontos.

- Se o Concorrente ainda tiver 3 jokers e der uma resposta errada, perderá os seus 3 últimos jokers e permanecerá no mesmo nível na árvore dos pontos.
- Se o Concorrente tiver apenas 2 jokers e der uma resposta errada, perde os seus últimos 2 jokers e cai um nível na árvore dos pontos.
- Se o Concorrente tem apenas um joker e dá uma resposta errada, perde o seu último joker e cai dois níveis na árvore dos pontos.
- Se o Concorrente não tiver mais nenhum joker e der uma resposta errada, desce 3 níveis na árvore dos pontos.

Se o Concorrente não responder ou acionar o botão para utilizar um joker fora do tempo permitido para a reflexão numa pergunta, então será considerada uma resposta errada.

O Concorrente tem um acompanhante no público, que acompanha o concurso, ao mesmo tempo, através de um tablet. Este acompanhante será um membro da família mais chegada do concorrente ou amigo/a próximo, na mesma faixa etária do concorrente (entre os 8 e os 12 anos).

RONDA BÓNUS

Ao fim de 4 perguntas, o concorrente tem acesso a uma Ronda Bónus. Nesta fase, o Concorrente tem 1 minuto ao seu dispor para colocar perguntas ao seu acompanhante. Estas perguntas têm apenas duas hipóteses de resposta. Graças ao acompanhante, o Concorrente pode ganhar até 2 Jokers:

- Se o acompanhante responder corretamente a 5 perguntas, o Concorrente ganha um Joker.
- Se o acompanhante responder corretamente a 10 perguntas, o concorrente ganha 2 Jokers.

O acompanhante terá de indicar a resposta que escolhe como certa. Só depois de o Concorrente ler as duas propostas de resposta é que o acompanhante poderá validar a opção que pretende. O Concorrente terá de ler as propostas, obrigatoriamente, da esquerda para a direita. Se tal não se verificar, o Concorrente corre o risco de a resposta dada pelo acompanhante ser considerada errada. Se a produção detetar que o concorrente está a ler as duas propostas com uma entoação diferente, poderá anular a ronda, por suspeita de favorecimento de resposta certa.

O Concorrente só pode passar para a pergunta seguinte depois de o acompanhante verbalizar a resposta.

A ronda Bónus regressa ao fim de mais 4 perguntas, permitindo ao Concorrente ganhar até mais 2 Jokers extra, para enfrentar as derradeiras 4 perguntas.

Esquema de perguntas/Ronda Bónus:

- Pergunta 1
- Pergunta 2
- Pergunta 3
- Pergunta 4
- RONDA BÓNUS
- Pergunta 5
- Pergunta 6
- Pergunta 7
- Pergunta 8
- RONDA BÓNUS
- Pergunta 9
- Pergunta 10
- Pergunta 11
- Pergunta 12

O Concorrente tem ainda acesso a uma ajuda extra, o “Super Joker”, recorrendo, para tal, ao seu acompanhante. Para o efeito, o Concorrente deve premir o botão.

SUPER JOKER

O Concorrente tem um acompanhante no público, que acompanha o concurso, ao mesmo tempo, através de um tablet. O acompanhante serve também como um Joker extra – o “Super Joker”.

- Quando acionado pelo Concorrente o Super Joker, o acompanhante é convidado a juntar-se na “mesa de concurso” para ajudar o Concorrente na pergunta em curso.
- Tal como nos 7 jokers principais, o uso da pessoa que o acompanha dará ao Concorrente 15 segundos de reflexão adicional ao tempo fixado para responder à pergunta.
- O Concorrente pode então consultar a pessoa que o acompanha para tomar uma decisão quanto à resposta a escolher.
- Como em qualquer outra questão, o Concorrente terá que escolher uma resposta para a pergunta antes que o tempo se esgote.
- O Super Joker só pode ser utilizado uma vez durante o concurso, quando o Concorrente desejar, exceto durante a décima segunda e última pergunta. Este acompanhante será sempre, obrigatoriamente, um membro da família mais chegada do concorrente ou amigo/a próximo.

Fora desta jogada, o Concorrente não está autorizado a comunicar com a pessoa que o acompanha sobre as questões.

É imperativo que o Concorrente chegue à **12ª e última pergunta** antes de poder ganhar um prémio correspondente aos pontos e previamente apresentado.

Nesta décima segunda e última pergunta, o Concorrente tem a oportunidade de escolher não responder à pergunta.

Assim, ele pode:

- Escolher não responder; nesse caso, o Concorrente descerá um nível na árvore dos pontos e retornará ao patamar imediatamente inferior àquele em que ele ou ela estava na árvore dos pontos no final da pergunta anterior.
- Optar por responder; neste caso, se der a resposta correta, o Concorrente subirá um nível na árvore dos pontos. No entanto, se der uma resposta errada, o Concorrente perderá três jokers ou três níveis na árvore dos pontos, como nas perguntas anteriores. *(Tal como nas perguntas anteriores, se o Concorrente tiver apenas 2 jokers e der uma resposta errada, perderá os seus últimos 2 jokers e cairá um nível na árvore dos pontos, se o Concorrente não tiver mais que um joker e der uma resposta errada, perde o seu último joker e desce dois níveis na árvore dos pontos).*

O Concorrente deve informar o apresentador da sua decisão antes que o tempo se esgote. Se ele não tiver comunicado a sua decisão antes do final do tempo atribuído, será considerada uma resposta errada.

Se o Concorrente optar por usar um joker nesta 12ª e última questão, terá obrigatoriamente que responder e não poderá escolher não responder e descer um nível na árvore dos pontos, para ficar no nível imediatamente inferior (onde estava no final da pergunta anterior).

Qualquer acordo ou comunicação com terceiros, independentemente da sua forma, a fim de obter a resposta correta para uma ou mais perguntas, resultará na interrupção da participação do Concorrente no concurso, sem que ele possa reivindicar nenhuma compensação ou indemnização. Por exemplo, qualquer consulta de um dispositivo eletrónico, como um smartphone ou ecrã tátil, para obter a resposta correta, ou qualquer implementação de código entre o Concorrente e um membro do público para comunicar a resposta correta, resultará na interrupção da participação do Concorrente no concurso.

Ao longo de todo o concurso, se um membro do público murmurar ou declarar a resposta correta antes que o Concorrente tenha validado a sua resposta, a pergunta será cancelada e substituída por outra. Se a infração se repetir, o Produtor pode decidir interromper ou cancelar a participação do Concorrente.

4. PRÉMIOS

Tabela dos prémios correspondentes a cada patamar para o concorrente:

50	Robô (Science 4 you) + Centro Ciência Viva Constância
100	Microscópio (Science 4 you) + Circuito Ciência Viva
200	Telescópio (Science 4 you) + Workshop Culinária
500	Safari c/ interação lémures e girafas (Badoca) + A-Cam4you (Science4you)
1000	1 semana Campos de Férias (Science 4 you) + Tablet: Tab4you (Science 4 you)
2000	Interação com golfinhos (Zoomarine) + Consola com Jogo (Nintendo Switch)
5000	Festa de aniversário (Science 4 you) + Máquina Fotográfica Instantânea c/ pack 10 fotos

Prémio acompanhante

Uma Consola com Jogo Nintendo Switch + Máquina Fotográfica Instantânea com Pack 10 fotos
--

Nota: a todos os concorrentes e acompanhantes acresce uma coleção de livros de leitura e Fábrica Slime

5. ENTREGA PRÉMIOS

A entrega de prémios será feita diretamente pelas empresas fornecedoras dos prémios que assumem a responsabilidade de entregar cada prémio ao concorrente e acompanhante na morada destes.

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

É condição de participação no concurso a prestação de consentimento expreso e formal para a gravação, uso e reprodução da imagem e voz dos Concorrente e respetivos acompanhantes, que será formalizada pelos titulares das responsabilidades parentais dos menores.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Produção reserva-se o direito de modificar a qualquer momento, por razões de produção ou restrições de transmissão, as regras do concurso, bem como as condições de organização e registo do Concurso, o que os Concorrentes expressamente aceitam e reconhecem como válido.

É A participação no concurso implica, da parte dos Concorrentes, a aceitação, sem qualquer reserva, deste regulamento. Assim, aos Concorrentes será facultado um documento escrito contendo o presente Regulamento, devendo os respectivos titulares das responsabilidades parentais declarar formalmente que foram inteiramente informados e esclarecidos sobre as regras de participação e que aceitam expressamente as condições de organização e produção.

A participação dos Concorrentes não implica qualquer forma de remuneração e / ou compensação.

Os Concorrentes estão impedidos de fazer declarações abusivas, caluniosas ou discriminatórias, de encorajar a prática de atos ilícitos ou referir-se direta ou indiretamente a uma marca registada, um nome comercial ou uma instituição social. Se um Concorrente fizer tais comentários ou tais alusões durante a sua participação no Concurso, o Produtor reserva-se o direito de excluí-lo e/ou de retirar qualquer prémio que ele possa ter ganho.

Os Concorrentes comprometem-se a não fazer qualquer referência a qualquer produto ou serviço, a não fazer qualquer publicidade e a não tecer observações ou adotar qualquer atitude ofensiva e difamatória durante as gravações do Concurso. Caso contrário, a Produção reserva-se o direito de eliminar a sequência/excerto em questão e de não atribuir os potenciais ganhos ao Concorrente em causa.

Os Concorrentes aceitam sem reservas as regras e princípios do concurso e comprometem-se a respeitar a máxima confidencialidade quanto ao desenrolar da gravação, o seu conteúdo, o final do concurso, o seu anfitrião, o prémio, etc. O Concorrente compromete-se a não divulgar informação sobre a sua participação no concurso e a não publicar fotografias tiradas no set ou nos bastidores do concurso, inclusive nas redes sociais. Todas as informações recolhidas como parte do casting do programa, e para a emissão em si, são estritamente confidenciais.

Os representantes da Produção estão autorizados a tomar todas as decisões relativas à aplicação e interpretação deste regulamento, o que farão segundo o seu exclusivo e irrefutável critério.

No caso de cancelamento da produção e/ou exibição do concurso, total ou parcial, seja qual for a causa, nenhum direito de compensação ou indemnização assistirá aos Concorrentes.

Paço d'Arcos ____/____/____

A produção

Os Titulares das
Responsabilidades Parentais
do concorrente
