

“BRAINSTORM” – CONCURSO CULTURA GERAL

REGULAMENTO

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;
- 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 valem 200€ (duzentos euros) cada uma;
- No início de cada emissão, a Caixa associada à última pergunta vale sempre 1000€ (mil euros). A este valor acresce o dinheiro correspondente a cada pergunta não respondida na primeira fase do jogo;
- Na última pergunta da emissão, os Concorrentes jogam a APOSTA FINAL conforme estipulado no ponto 2.2;
- As perguntas são apresentadas em vários formatos e sem uma ordem padrão em todas as emissões:
 - Pergunta com escolha múltipla – pergunta e 4 (quatro) hipóteses de resposta, designadas por a), b), c) d), das quais apenas uma está correta;
 - Pergunta direta - sem hipóteses de resposta, só admitem 1 (uma) resposta válida, ou 1 (uma) variante desta, desde que considerada correta previamente pela produção;
 - Pergunta Sonora - Pergunta lançada com recurso a suportes sonoros. Pode ser com escolha múltipla (designadas por a, b, c, d) ou direta;
 - Pergunta Visual - Perguntas lançadas com recurso a imagens/ vídeos. Pode ser com escolha múltipla (designadas por a, b, c, d) ou direta;
 - Pergunta 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;

✚ Em caso de empate, os 200€ (duzentos euros) correspondentes a essa pergunta passam para a Caixa (valor associado à pergunta da APOSTA FINAL);

- 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 é acrescentado ao valor em Caixa da pergunta final;
- 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.
- O dinheiro correspondente às perguntas não jogadas é somado à Caixa da pergunta final, acrescentando valor aos 1000€ (mil euros) que lá estão por defeito - 200€ (duzentos euros) por cada pergunta.

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 100€ (cem euros) e como limite máximo o valor da Caixa ou, se este for superior ao valor que amealharam, o dinheiro que ganharam até àquele momento;
- Ambos os Concorrentes apostam desconhecendo a aposta do adversário;
- 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. 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 amealhar 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 amealhado 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.
- Chegados à APOSTA FINAL, após ouvidas a pergunta e as hipóteses de resposta, os concorrentes têm um período limite de 5 (cinco) minutos para garantirem o direito a responder, pressionando a campainha da respetiva consola. Caso nenhum dos concorrentes o faça, ambos cessam ali a sua participação no jogo.

2.4 OS PRÉMIOS

- Cada um dos dois concorrentes ganha efetivamente, o valor que conseguiu 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, só perde o valor correspondente a essa emissão, garantindo sempre o valor acumulado anteriormente.

3. O SUPER BRAINSTORM

Os melhores jogadores do BRAINSTORM, isto é, os concorrentes que acumularem mais dinheiro a cada lote de 24 programas, qualificam-se para a respetiva edição especial do SUPER BRAINSTORM.

3.1 REGRAS E MECÂNICA SUPER BRAINSTORM

As regras e a mecânica do SUPER BRAINSTORM mantêm-se as mesmas do BRAINSTORM (descritas nos pontos 2.1, 2.2, 2.3 e 2.4), exceto no que diz respeito aos valores em jogo, que nestas edições especiais são substancialmente mais altos. Assim:

- Cada uma das 10 (dez) perguntas regulamentares vale, ao invés de 200€, 2.500€;
- O valor de início da Caixa, ao invés de 1.000€ é de 20.000€;

- Na Aposta Final o valor mínimo de aposta, ao invés de 100€, é de 2.500€ e os valores que os concorrentes podem apostar sucedem-se em múltiplos de 2.500€;
- A regra de referência para a Aposta Final do SUPER BRAINSTORM mantém-se a mesma da Aposta Final do BRAINSTORM – os concorrentes podem apenas apostar consoante o que ganharam no programa a que se refere a aposta, e nunca mais do que ganharam ou, se o valor acumulado for superior ao da Caixa, nunca mais do que o valor da Caixa.

3.2 ACESSO AO SUPER BRAINSTORM

Os convocados para cada edição do SUPER BRAINSTORM são, como se referiu no ponto 3., os melhores de cada bloco de 24 programas, desde que à altura de cada especial, já tenham cessado a sua participação na edição normal. Quer isto dizer que, mesmo que um concorrente já tenha acumulado um valor superior a todos os outros anteriores, se ainda estiver em jogo no BRAINSTORM, a sua eventual qualificação transita para o SUPER BRAINSTORM seguinte.

- 3.2.1** Na primeira edição desta “liga de Vencedores” terão lugar os dois concorrentes que mais dinheiro amealharam no primeiro lote de 24 programas.
- 3.2.2** Tal como no BRAINSTORM, em que o vencedor de cada emissão transita para o jogo seguinte, também no SUPER BRAINSTORM o vencedor do primeiro duelo garante lugar no segundo SUPER BRAINSTORM para defrontar o melhor concorrente do lote dos 24 programas seguintes, e assim sucessivamente, até ao final da série (previsto atualmente no 100^a programa).
- 3.2.3** À semelhança do que acontece nas edições normais do BRAINSTORM, no SUPER BRAINSTORM, os concorrentes começam cada novo jogo com 0, mas globalmente

acumulam todo o valor amealhado nas suas participações no BRAINSTORM e no SUPER BRAINSTORM.

3.2.4 Em caso de empate no final da emissão do SUPER BRAINSTORM, garante a continuidade no SUPER BRAINSTORM seguinte o concorrente que tiver chegado àquela emissão com maior valor acumulado nas emissões regulares do BRAINSTORM e eventuais programas do SUPER BRAINSTORM em que o concorrente em questão já tenha participado.

4. VENCEDOR DO ÚLTIMO PROGRAMA (100/150 OU 200)

4.1 Cabe à RTP decidir a duração da série BRAINSTORM. Para já estão previstos 100 programas, mas pode ser prolongada até aos 150, ou aos 200 programas.

4.2 Caso o vencedor do último programa da série BRAINSTORM não se qualifique para o último SUPER BRAINSTORM como o melhor jogador do bloco de 24 programas em que se insere, tem direito ao prémio ganho, mas termina ali a sua participação.

4.3 Se houver um prolongamento da série BRAINSTORM com mais 50 ou 100 programas ocorrerão, sucessivamente, edições do SUPER BRAINSTORM de 24 em 24 programas. Não obstante, o último lote de programas a considerar poderá contabilizar um número inferior de emissões, caso haja, por decisão da RTP, a inclusão de programas especiais que intervenham no número de gravações previstas.

5. QUEM PODE PARTICIPAR NO BRAINSTORM E NAS EDIÇÕES ESPECIAIS DO SUPER BRAINSTORM A PARTIR DA APLICAÇÃO BRAINSTORM

- Podem participar no **BRAINSTORM** e nas edições especiais do **SUPER 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 as emissões do Concurso BRAINSTORM e SUPER 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.

6. PAGAMENTO PRÉMIOS MONETÁRIOS NO BRAINSTORM E EDIÇÕES ESPECIAIS DO SUPER 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 do prémio é da responsabilidade da RTP e o mesmo será efetivado, 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** e edições especiais do SUPER BRAINSTORM é da responsabilidade da RTP.
- O direito ao prémio é pessoal e intransmissível.

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

- A participação no concurso **BRAINSTORM** e **SUPER 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 exposições, 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.

8. 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 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.

9. 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** e edições especiais do **SUPER 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 regulamente sem aviso prévio, passando os novos a vigorar no ato da sua divulgação.