

"AGARRA-ME SE PUDERES"

Concurso de Cultura Geral

Regulamento 2026

O concurso AGARRA-ME SE PUDERES é produzido pela The Mediapro Studio para a Rádio e Televisão de Portugal.

O presente Regulamento disciplina as condições de participação no Concurso AGARRA-ME SE PUDERES, 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 AGARRA-ME SE PUDERES todos os cidadãos maiores de idade (com idade igual ou superior a 18 anos);
- 2.** A inscrição é efetuada através de chamada telefónica para o número 760 100 678 (0,60€ + IVA)
- 3.** Não é permitida a participação no presente Concurso: de qualquer trabalhador ou membro dos órgãos sociais da RTP e do Grupo Mediapro; de todos aqueles que se encontrem objetivamente em condições de beneficiarem ilegitimamente de informação privilegiada e não pública, relacionada com o Concurso AGARRA-ME SE PUDERES.
- 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.** Os Concorrentes são pré-selecionados via telefone e posteriormente - caso passem à fase seguinte de seleção – via casting presencial ou videochamada. A inscrição ou a presença no casting não garantem a participação no programa. A seleção de Concorrentes é do exclusivo critério da produção.

2. PROTEÇÃO DE DADOS

A participação no Concurso AGARRA-ME SE PUDERES 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 do concurso nas suas diversas fases, bem como 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).

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).

- 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 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:

epd@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 The Mediapro Studio, 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

I. O concurso “AGARRA-ME SE PUDERES” consiste num teste de conhecimento em que o Concorrente terá de responder a um conjunto de perguntas que, dependo da ronda, poderão ou não ser acompanhadas de hipóteses de resposta. Apenas 1 (uma) é a resposta certa. É imperativo que o Concorrente seja o primeiro a chegar ao topo da escada na última ronda para vencer o prémio do dia ou consiga responder acertadamente às 5 (cinco) perguntas finais em menos de 60 (sessenta)segundos para vencer o jackpot acumulado até esse episódio.

II. Cada programa começa com 5 (cinco) Concorrentes e cada conjunto de 5 (cinco) Concorrentes permanece em jogo durante 5 (cinco) Programas.

III. Cada Programa é constituído por 5 rondas e um “Minuto Final”.

IV. **Rondas:**

a. Ronda 1

- i. Na primeira ronda a ordem dos Concorrentes é escolhida de forma aleatória já que não interfere significativamente com o desenrolar do jogo.
- ii. Cada Concorrente tenta responder acertadamente ao máximo de perguntas em 30 (trinta segundos).
- iii. As perguntas podem ou não ter hipóteses de resposta.
- iv. Cada acerto vale 50 (cinquenta) pontos e o valor arrecadado por cada Concorrente acumula num total conjunto para todos os Concorrentes.

b. Ronda 2

- i. Os Concorrentes são dispostos por ordem de valor acumulado na ronda anterior, da esquerda para a direita, sendo que é também por essa ordem que jogam esta ronda.
- ii. A cada Concorrente, à vez, são mostradas 6 (seis) hipóteses de resposta relacionadas com um mesmo tema.
- iii. São feitas 5 (cinco) perguntas, cuja resposta para cada uma será uma das hipóteses previamente apresentadas.
- iv. O Concorrente tem um total de 60 (sessenta) segundos para tentar responder acertadamente às perguntas.
- v. Depois de errar uma pergunta não pode voltar a tentar responder a essa mesma pergunta.
- vi. A primeira pergunta vale 50 (cinquenta) pontos, a segunda vale 40 (quarenta) pontos, a terceira vale 30 (trinta) pontos, a quarta vale 20 (vinte) pontos e a quinta vale 10 (dez) pontos.

vii. Os pontos que cada Concorrente ganhar acumulam com os arrecadados na ronda anterior.

c. Ronda 3

- i. Os Concorrentes são dispostos por ordem de valor total acumulado na ronda anterior, da esquerda para a direita, sendo que é também por essa ordem que jogam esta ronda.
- ii. São mostrados os 5 (cinco) temas de perguntas que estão em jogo
- iii. Cada Concorrente, na sua vez, escolhe um tema e um outro Concorrente para responder às perguntas desse tema. Não é possível repetir um tema previamente escolhido, mas é possível escolher um jogador que já tenha sido escolhido antes.
- iv. O jogador que foi escolhido tem 60 (sessenta) segundos para responder a um máximo de quatro perguntas que podem ou não ter hipóteses de resposta.
- v. Cada pergunta tem um valor em pontos correspondente (10 para a primeira pergunta, 20 para a segunda, 30 para a terceira e 40 para a quarta).
- vi. Caso o jogador acerte, ele “rouba” os pontos correspondentes a essa pergunta ao jogador que o desafiou. Isto significa que o jogador que acertou aumenta esse valor ao seu total e o jogador que o desafiou perde esse valor do seu total.
- vii. Caso o jogador erre a resposta, o inverso acontece e é-lhe retirado o valor correspondente a essa pergunta do seu total e acrescentado ao total do jogador que o desafiou.
- viii. Quanto todos os jogadores tiverem desafiado outro jogador, o jogador com menos pontos é eliminado.
- ix. Em caso de empate no último lugar, decorre uma ronda de perguntas em que apenas os jogadores empatados participam e serão feitas tantas quantas perguntas necessárias até que um dos jogadores erre e seja eliminado.

d. Ronda 4

- i. Os jogadores são colocados em pares: o jogador com mais pontos faz par com o terceiro jogador e o segundo com o quarto.
- ii. À vez, cada par tem um máximo de 15 (quinze) segundos para responder a uma pergunta para a qual serão dadas duas hipóteses.
- iii. Cada hipótese corresponde a um botão colocado à sua frente e que deverá ser pressionado de forma a bloquear a hipótese escolhida.
- iv. A primeira dupla a responder a cinco perguntas corretamente, vence a ronda e passa à próxima roda, sendo a dupla perdedora eliminada.
- v. Caso haja empate, continuam a ser feitas perguntas até que uma das equipas falhe.

e. Ronda 5 - Escadas

- i. Cada Concorrente é colocado na base de uma escadaria com 5 (cinco) degraus, correspondentes a 5 respostas acertadas.
- ii. Começa o jogador que acumulou mais pontos até esta fase do jogo.
- iii. Cada jogador, à vez, responde a uma pergunta sem hipóteses de resposta. Por cada acerto, sobe um degrau.
- iv. O primeiro jogador a chegar ao topo (considerando a ordem de jogo e, portanto, dando o mesmo número de hipóteses a cada um de lá chegar) vence o programa e garante um valor em dinheiro, além da possibilidade de jogar o Minuto Final.

f. Minuto Final

- i. O vencedor do programa tem a oportunidade de tentar vencer o Jackpot acumulado até esse episódio.
- ii. Tem 60 (sessenta) segundos para responder acertadamente a cinco perguntas sem hipóteses de resposta.
- iii. Durante os 60 (sessenta) segundos, pode passar perguntas à frente e/ou voltar a tentar responder acertadamente a perguntas que tenha errado anteriormente.
- iv. Caso consiga dar respostas acertadas às cinco perguntas dentro do tempo permitido, vence o prémio do dia e o jackpot acumulado. Caso não consiga vence apenas o prémio do dia.

4. PRÉMIOS

I. Prémios do Dia:

- a. Em cada episódio, o prémio de programa é de 200 (duzentos)euros.
- b. O jogador que vencer a ronda 5 (cinco) garante este valor.

II. Jackpot:

- a. O jackpot começa sempre com 10.000,00€ (dez mil euros) e sempre que um jogador o vença, este valor será reposto no episódio seguinte.
- b. Em cada episódio, são acrescentados 300,00€ (trezentos euros) ao valor do jackpot
- c. Se um jogador conseguir vencer o Minuto Final, ganha o valor que esteja no Jackpot nesse episódio e o mesmo será reposto no episódio seguinte.

5. PAGAMENTO DE PRÉMIOS MONETÁRIOS

6. O pagamento dos prémios é da responsabilidade da RTP e os mesmos serão efetivados, previsivelmente, 90 (noventa) dias após a data da gravação do programa.
7. O pagamento dos impostos decorrentes da atribuição dos prémios no Concurso AGARRA-ME SE PUDERES é da responsabilidade da RTP
8. O direito ao prémio é pessoal e intransmissível

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

É condição de participação no concurso a prestação de consentimento expresso e formal para a gravação, uso e reprodução da imagem e voz dos Concorrente e respetivos acompanhantes.

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.

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 mesmos 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/exceto 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 valor final do 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.