

“PORQUINHO MEALHEIRO” – 2ª Temporada

Programa de Cultura Geral Regulamento 2022

O programa “O Porquinho Mealheiro” é produzido pela FremantleMedia Portugal, S.A. para a Rádio e Televisão de Portugal.

O presente Regulamento disciplina as condições de participação no programa “O Porquinho Mealheiro”, o modo como o mesmo se desenrola, a forma de seleção da equipa vencedora e a atribuição e entrega do prémio.

1. REQUISITOS PARA A PARTICIPAÇÃO NO PROGRAMA

- 1. Podem inscrever-se para participar no programa “O Porquinho Mealheiro” 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 760 100 122 (0,60€ + IVA);**
- 3. Não é permitida a participação no presente programa: de qualquer trabalhador ou membro dos órgãos sociais da RTP e da FremantleMedia Portugal; de todos aqueles que se encontrem objetivamente em condições de beneficiarem ilegitimamente de informação privilegiada e não pública, relacionada com o programa “O Porquinho Mealheiro”;**
- 4. Todas as informações recebidas pelos Concorrentes no âmbito da sua participação no programa 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 participantes são pré-selecionados via telefone e depois – caso passem à fase seguinte de seleção – via casting presencial. A inscrição ou a presença no casting não garantem a participação no programa. A seleção de concorrente é do exclusivo critério da produção.**

2. PROTEÇÃO DE DADOS

A participação no programa “O Porquinho Mealheiro” pressupõe a aceitação e o conhecimento do seguinte:

- 1. a) Durante o decorrer do Programa, são recolhidos e armazenados dados pessoais dos Participantes, a saber, (1) nome, (2) número de cartão de cidadão, (3) número de contribuinte (4) morada e (5) número de telefone (6) registo de imagem e voz.**
- 2. b) Os dados pessoais serão recolhidos e tratados pela RTP com respeito pelo novo Regulamento Geral de Proteção de Dados¹ (RGPD).**

3. 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).
4. 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.
5. e) Em função da natureza do Programa, 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).
6. 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.
7. 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.

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).

8. 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.
9. 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 Dado, Avenida Marechal Gomes da Costa,
n.o 37, 1849-030 Lisboa

10. j) A RTP não transmite os seus dados pessoais a terceiros, exceto nos casos em que tal se revele necessário à participação no Programa ou ao cumprimento de obrigações legais a que a RTP esteja sujeita. Uma vez que o Programa será produzido pela FremantleMedia Portugal, 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.
11. 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.
12. l) Para mais informações consulte a Política de Privacidade da RTP aqui:

<http://media.rtp.pt/rgpd/politica-de-privacidade/>

3. MECÂNICA DO PROGRAMA

O conhecimento e a confiança de uma família ou grupo de amigos é posta à prova, enquanto respondem a perguntas de cultura geral, com o objetivo de acumular o máximo de dinheiro no seu “mealheiro”.

Um elemento da equipa é designado líder e controla o jogo junto ao apresentador.

Na primeira ronda o líder e os restantes elementos têm de responder corretamente a 4 perguntas para acumular dinheiro no mealheiro. Caso o líder responda corretamente, todos os familiares que tiverem respondido também de forma acertada, avançam uma posição para o patamar seguinte, com valor monetário superior; caso o líder erre na resposta, todas as respostas corretas dadas pelos seus familiares ficam sem efeito, não avançando nenhum destes para o patamar seguinte. O valor acumulado no final desta ronda fica garantido no mealheiro da família.

Na segunda ronda, respondem apenas os elementos sentados no seu “mealheiro”, com o objetivo de multiplicar o valor acumulado por cada um na primeira ronda. Cabe ao líder identificar quem pensa que respondeu corretamente, podendo passar ao familiar seguinte se o anterior responder corretamente à questão e assim sucessivamente até os 4 familiares responderem; caso um dos familiares erre a resposta à pergunta colocada, é considerada a resposta como errada e o familiar não avança na multiplicação nem o líder tem hipótese de escolher outro familiar para responder.

Na terceira ronda, e final, o objetivo é avançar até ao banco para abrir o “mealheiro”.

A família tem 6 questões à disposição para responder e poder avançar com cada elemento até ao banco, desbloqueando o valor correspondente a cada familiar à medida que vão chegando ao banco. A família conquista o valor acumulado de cada mealheiro dos elementos que chegarem ao banco. O Líder pode escolher responder sem ajudas e avançar duas cápsulas à escolha, caso responda corretamente. Caso a resposta seja incorreta, a cápsula que tiver maior valor será eliminada do jogo, assim como o valor correspondente; já a 2ª cápsula escolhida (com menor valor) mantém-se no mesmo patamar. Se as cápsulas tiverem o mesmo valor, é o líder que decide qual dos familiares/cápsula que é eliminada, mantendo-se a outra em jogo na mesma posição.

Se o líder decidir pedir ajuda a um dos familiares, só poderá avançar com a cápsula escolhida, se acertar a resposta à pergunta. Se não responder corretamente à questão, a cápsula permanece no mesmo patamar de jogo.

Caso os 4 mealheiros cheguem ao Banco, o líder pode decidir receber o valor acumulado pelos 4 ou responder a uma pergunta para um prémio de **50.000 euros**.

1ª Ronda - Acumular

Objetivo: líder e restantes elementos têm de responder corretamente a 4 perguntas para acumular dinheiro.

O apresentador faz a pergunta e os quatro elementos em jogo têm **15 segundos** para bloquear as suas respostas.

O Líder tem **primeiro que responder corretamente** antes de verificar as respostas dos outros elementos.

Se o líder acertar na resposta, revela-se a resposta de cada um dos outros elementos em jogo. Quem tiver acertado, avança para o patamar seguinte, de valor monetário superior.

Se o líder errar, nenhum dos outros elementos ganha, mesmo que tenham a resposta correta.

Todos os elementos em jogo (exceto o Líder) partem com 100 euros e por cada resposta certa acumulam mais 100 euros. No final da primeira ronda, cada um dos 4 elementos acumula no máximo

500 euros, um total de 2000 euros para a equipa. No final desta ronda, o valor acumulado pelos 4 elementos ficará de forma garantida no mealheiro da família.

VALOR MÁXIMO 1ª RONDA – 2.000 EUROS

	PARTICIPANTE 1	PARTICIPANTE 2	PARTICIPANTE 3	PARTICIPANTE 4
Valor de Partida	100	100	100	100
Pergunta 1	200	200	200	200
Pergunta 2	300	300	300	300
Pergunta 3	400	400	400	400
Pergunta 4	500	500	500	500
VALOR MAX FINAL DE RONDA	500	500	500	500

2ª Ronda – Multiplicar

Na segunda ronda há um total de 4 perguntas mas... respondem **APENAS** os elementos sentados. O apresentador faz a pergunta, os quatro elementos em jogo têm **15 segundos** para bloquear as suas respostas.

O LÍDER tem de indicar quem é que pensa que respondeu corretamente.

Se o elemento que o Líder indicar respondeu corretamente, esse elemento avança no jogo e multiplica o dinheiro que tem acumulado. Neste caso, pode indicar outro elemento que pense que respondeu corretamente, um a um, e até completar os 4 elementos da família.

Se o líder indicar alguém cuja resposta está errada, ninguém mais avança e o apresentador passa a outra pergunta.

Todos os elementos em jogo, exceto o Líder, partem com o valor acumulado por cada um na 1ª ronda, podendo multiplicar esse valor a cada resposta considerada correta. No final da segunda ronda cada um dos 4 elementos acumula um máximo de 2.500 euros, um total de 10.000 euros para a equipa.

VALOR MÁXIMO 2ª RONDA – 10.000 EUROS

	PARTICIPANTE 1	PARTICIPANTE 2	PARTICIPANTE 3	PARTICIPANTE 4
Valor de Partida Máximo possível	500	500	500	500
Pergunta 1 – X 2	1000	1000	1000	1000
Pergunta 2 – X 3	1500	1500	1500	1500
Pergunta 3 – X 4	2000	2000	2000	2000
Pergunta 4 – X 5	2500	2500	2500	2500
VALOR MAX FINAL DE RONDA	2500	2500	2500	2500

3ª Ronda - Final

Objetivo: Chegar ao “banco” para ganhar o valor acumulado por cada um dos elementos da equipa.

O Líder responde a **6 perguntas** por forma a que os outros elementos avancem até ao “banco”.

Só ganham o dinheiro daqueles que chegarem ao fim, ao “banco”.

Os quatro elementos da equipa são colocados em função do valor que têm acumulado.

O que tiver mais dinheiro tem de avançar mais posições para chegar ao “banco” (total de 4 posições).

O que tiver menos dinheiro fica na posição mais perto do “banco” (1 posição). São necessários 10 movimentos para que os quatro cheguem ao “banco”.

O Líder pode responder sem ajuda e, se acertar, ganha dois movimentos, mas tem de escolher quem vai mover antes de saber se a resposta está correta. Se acertar, o(s) mealheiro(s) escolhido(s) avançam duas posições. Se errar, a cápsula do familiar que tiver maior valor será eliminada do jogo, assim como o valor correspondente; já a 2ª cápsula escolhida (com menor valor) mantém-se no mesmo patamar. Se ambas as cápsulas tiverem o mesmo valor, é o líder que decide qual dos familiares/cápsula é eliminada, mantendo-se a outra em jogo na mesma posição.

O Líder pode optar por responder com a ajuda de um dos 4 familiares em jogo. Se a resposta estiver certa, esse elemento da equipa avança uma posição; se a resposta estiver errada, esse elemento da equipa permanece no mesmo patamar de jogo.

PERGUNTA JACKPOT - 50.000 euros

Se os quatro elementos da equipa chegarem ao fim, o líder decide: ganham o valor acumulado pelos quatro ou responde, sem ajudas, a uma última pergunta.

Se optar pela pergunta final, caso erre, levam para casa apenas o valor acumulado e garantido na 1ª ronda, mas se acertar na resposta vencem o prémio máximo de 50.000 euros.

4. PARTICIPANTES

Em cada programa participa uma equipa de 5 elementos.

Uma família ou um grupo de amigos, qualquer um pode jogar, da avó ao irmão mais novo!

Um dos elementos é designado líder e controla o jogo junto ao apresentador, os outros 4 elementos jogam para acumular dinheiro.

5. PAGAMENTO DE PRÉMIOS MONETÁRIOS

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.

O pagamento dos impostos decorrentes da atribuição dos prémios no Concurso é da responsabilidade da RTP.

O direito ao prémio é pessoal e intransmissível.

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

É condição de participação no programa a prestação de consentimento expresso e formal para a gravação, uso e reprodução da imagem e voz dos participantes.

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 programa, bem como as condições de organização e registo do programa, o que os participantes expressamente aceitam e reconhecem como válido.

A participação no programa implica, da parte dos Participantes, a aceitação, sem qualquer reserva, deste regulamento. Assim, aos Participantes 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 elementos da equipa oncorrentes não implica qualquer forma de remuneração e / ou compensação.

Os Participantes 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 Participante fizer tais comentários ou tais alusões durante a sua participação no Programa, o Produtor reserva-se o direito de excluí-lo e/ou de retirar qualquer prémio que ele possa ter ganho.

Os Participantes 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 Programa. Caso contrário, a Produção reserva-se o direito de eliminar a sequência/excerto em questão e de não atribuir os potenciais ganhos aos Participantes em causa.

Os Participantes aceitam sem reservas as regras e princípios do Programa e comprometem-se a respeitar a máxima confidencialidade quanto ao desenrolar da gravação, o seu conteúdo, o final do Programa, o seu anfitrião, o valor final do prémio, etc. Os Participantes comprometem-se a não divulgar informação sobre a sua participação no Programa e a não publicar fotografias tiradas no set ou nos bastidores do Programa, 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 Programa, total ou parcial, seja qual for a causa, nenhum direito de compensação ou indemnização assistirá aos Participantes.

Lisboa, ____de _____ de 2022

Assinatura 5 Participantes

1 –

2 –

3 –

4 –

5 –