Fremantle

REGULAMENTO DO PROGRAMA

"RODA DA SORTE"

1.º - Âmbito

O Programa destina-se a todos os indivíduos, maiores de 18 anos, residentes em Portugal (incluindo os arquipélagos dos Açores e da Madeira), portadores de cartão de cidadão e número de contribuinte válidos, que se inscrevam através de link indicado no site tvi.pt e durante as promoções ao Programa conforme venha a ser divulgado através de diversos órgãos de comunicação social.

Não serão admitidos como participantes no Programa os empregados, estagiários e colaboradores ou agentes:

a) Da TVI
b) Da Produtora
c) De qualquer operador de televisão, distribuidora de televisão por cabo ou de satélite, que possam emitir ou transmitir o Programa;
d) De qualquer pessoa ou entidade envolvida no desenvolvimento, produção, distribuição ou exploração do Programa;
e) De qualquer patrocinador do Programa ou agência ou de qualquer pessoa ou entidade prestadora de serviços ou responsável pela atribuição e/ou responsabilidade pelo pagamento de prémios no Programa;
f) Familiares diretos (cônjuge, ex-cônjuge, pais, filhos, avós, netos, irmãos e enteados) ou membros do agregado familiar (relacionados ou não) de trabalhadores, colaboradores, agentes ou representantes da TVI e/ou da Produtora.

Não são igualmente permitidas participações por parte de todos aqueles que se encontrem objetivamente em condições de beneficiarem ilegitimamente de informação privilegiada e não pública, relacionada com o Programa, nem de todos aqueles que se encontram objetivamente em condições de adulterar ilegitimamente o decurso do mesmo.

Todas as informações recebidas pelos participantes no âmbito da sua participação no Programa deverão ser mantidas sigilosas até à data da emissão do programa ou programas onde participem. A violação do disposto nos pontos anteriores determina a anulação da participação e a sua exclusão do programa.

A participação no Programa implica a concordância, na íntegra e sem reservas, com a totalidade deste Regulamento.

2.º - Definições

Neste Regulamento as palavras a seguir mencionadas têm o seguinte significado: "Candidato" – Todos os indivíduos que se inscrevam para participar no programa.

"Participante" ou "Concorrente" – Pessoa que passou as fases de seleção e que irá participar no Programa.

"Produtora" – a sociedade FremantleMedia Portugal, SA. "Produtora" - Representante da FremantleMedia Portugal, SA. "Estúdio" – Estúdio de gravação numa localização a definir.

"Programa" ou "Passatempo" – Programa de televisão com base no formato de um passatempo internacional a ser gravado ao longo de vários programas e a ser emitido nos canais da TVI.

"TVI" – a sociedade TVI - Televisão Independente, S.A.

3.º - Forma de seleção

A inscrição no Programa poderá ser efetuada por alguma das seguintes modalidades:

(i) Através do preenchimento do questionário disponibilizado no site **tvi.pt**;

Ou

(ii) Através de convite (scouting) formulado pela Produtora do Programa.

O serviço de receção e tratamento das inscrições será da responsabilidade da TVI e da Produtora. Até serem preenchidas as necessidades de produção do Programa, os Candidatos serão contactados pela Produtora e submetidos a uma prova de seleção. A seleção terá como base uma entrevista com a produção do Programa, assim como a prestação de outras provas a determinar pela Produtora. Nesta fase pretende-se avaliar o perfil dos Candidatos, nomeadamente em termos de descontração, capacidade de interação, simpatia, boa disposição, e cultura geral, tendo sempre em atenção a mecânica e os objetivos do Programa. Este processo tem as seguintes condicionantes:

1. A Produtora reserva-se o direito de eliminar os Candidatos que entenda que não reúnem as condições necessárias para participarem no programa. A decisão tomada pela Produtora será final e irrecorrível.

2. Serão selecionados os Candidatos que preencham os requisitos definidos pela Produtora em cada momento, tendo em atenção as exigências de produção do Programa.

3. Os Candidatos selecionados, terão de assinar um "Acordo de Participação" com a Produtora, o qual implica a aceitação dos termos constantes do presente Regulamento, e em especial as disposições relativamente à cedência dos direitos de transmissão, sem qualquer contrapartida, das imagens do Programa, sob pena de serem substituídos por um Candidato suplente.

4.º - Obrigações dos Participantes

1. Os Participantes serão identificados mediante apresentação do respetivo Cartão de Cidadão, válido, ou, na sua falta, por outro meio de identificação igualmente idóneo.

2. Os Participantes não podem, em caso algum, por meio direto ou indireto, fazer publicidade ou menção a qualquer empresa, marca, logótipo, bem como serviços ou produtos, durante a gravação do Programa, incluindo o nome da entidade patronal ou entidades com ela relacionadas.

3. Nem os Participantes nem quaisquer outras pessoas com eles relacionados podem receber dinheiro, bens ou serviços com o objetivo de promover a sua aparição no Programa.

4. É absolutamente proibido aos Participantes receberem informações sobre o Programa que os possam favorecer em relação a outros Participantes. Também não podem receber qualquer informação referente a informação confidencial relacionada com o Programa, tais como informações sobre o seu conteúdo. Os Participantes obrigam-se a notificar imediatamente a Produtora e/ou pessoal responsável se tal situação ocorrer.

5. Todas as informações pessoais prestadas pelos Participantes deverão ser verdadeiras e quaisquer prémios que lhes possam ser devidos serão recebidos de acordo com as instruções estabelecidas pela Produtora e TVI.

6. Salvo nos termos previstos na lei, a Produtora e a TVI, os seus empregados e colaboradores não têm qualquer responsabilidade por quaisquer acidentes, doenças ou outras situações anómalas que o Participante venha a sofrer antes ou depois da sua participação no Programa ou ainda pela utilização de qualquer prémio que eventualmente lhe seja atribuído na sequência da sua prestação no Programa. Da mesma forma, a Produtora e a TVI, os seus empregados e colaboradores não têm qualquer responsabilidade por quaisquer acidentes, doenças ou outras situações anómalas que o Participante eventualmente sofra durante a sua participação no Programa, que não lhes seja imputável nos termos gerais do Direito.

7. Os Participantes obrigam-se a comparecer no local de gravação do Programa na data e no horário que lhes for comunicado. No âmbito da sua participação, os Participantes reconhecem e aceitam que a gravação e produção do Programa poderá implicar a realização de deslocações e viagens.

5.º - Mecânica do Passatempo

A descrição da mecânica do Programa está incluída no Anexo I a este Regulamento, que faz parte integrante do mesmo para todos os efeitos. A mecânica e as regras do Programa estão sujeitas a ser alteradas pelo Produtora, de forma a assegurar o cumprimento dos objetivos do Programa e das suas dinâmicas. Na medida do possível, os Participantes serão avisados antecipadamente das referidas alterações.

6.º - Gravação e Emissão

O Passatempo será gravado, previsivelmente, a partir do mês de setembro de 2026, em estúdios a definir pela Produtora e pela TVI. Os Participantes selecionados para cada sessão serão contactados diretamente pela Produtora, para com eles acertarem todos os pormenores de datas, local e horário de gravações das sessões.

7.º - Autorização para gravação, uso e reprodução de imagem e voz

A participação no Programa implica a concessão expressa e incondicional de uma autorização à TVI e à Produtora para o uso, gravação, reprodução, difusão e comunicação e disponibilização ao público da sua imagem e voz por parte dos participantes no Programa, por qualquer meio, incluindo mas sem limitar, para a radiodifusão televisiva, analógica ou digital, em qualquer serviço de programas, qualquer que seja o meio técnico de difusão ou de distribuição, ou plataformas que vier a ser utilizado, sem limite de número de exibições, e sem limitações temporais e territoriais.

A Produtora e a TVI 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.

A prestação do Participante no Programa, em qualquer transmissão ou meio atrás referido, seja ou não difundida, não confere ao Participante o direito de receber qualquer pagamento. Todo o material gravado será propriedade exclusiva da Produtora e da TVI e não haverá direito a qualquer compensação ou intervenção caso seja remontado, reutilizado em bloco, na sua versão integral, parcial ou outra, sob a forma de imagem, som ou outras gravações.

A Produtora e a TVI poderão remontar, usar em outros programas, adicionar ou cortar peças do material original, gravado, quando assim o entenderem, a qualquer momento e à sua inteira descrição, sem qualquer pagamento ou autorização adicional da parte do Participante. Entre outros, a Produtora reserva-se o direito de eliminar na montagem do Programa os “tempos mortos” e outras passagens semelhantes, para que se obtenha um melhor ritmo em termos de programa de televisão.

8.º - Dúvidas e Omissões

As dúvidas de interpretação, integração e omissão de lacunas relativamente à correção das respostas às perguntas colocadas em todas as rondas e sessões do Programa cabem à Produtora ou a quem ela designar, aplicando-se as seguintes regras:

1. A Produtora é o único júri do Programa, tendo competência para decidir sobre todos os aspetos relativos à mecânica e interpretação das regras de jogo.

2. As decisões da Produtora são finais.

9.º - Problemas Técnicos

Se por deficiência técnica da gravação, o Programa não puder ser transmitido, os Concorrentes da respetiva sessão participarão na sessão seguinte. Se, por qualquer falha técnica, o programa for interrompido, a sua gravação recomeçará no ponto em que foi interrompida, caso seja tecnicamente possível. Em caso de impossibilidade técnica para recomeçar a gravação, a prova em curso será anulada e substituída por outra.

10. º - Prémios

1. Nas sessões experimentais, ensaios e castings não serão atribuídos quaisquer prémios pela participação.

2· O prémio final a atribuir ao Participante vencedor que venha a alcançar o prémio final, de acordo com as condições previstas no Regulamento, será um premio monetário de valor a divulgar em antena.

3· O pagamento dos prémios em dinheiro é da responsabilidade da TVI e será efetuado nos termos previstos na cláusula 14.ª do presente Regulamento.

4· O pagamento dos impostos decorrentes da atribuição do prémio é da responsabilidade da TVI.

5· O direito ao prémio é pessoal e intransmissível.

11. º - Lista de Participantes

Caso seja necessário, em cada sessão do Programa poderá ser elaborada uma lista oficial com os Participantes (efetivos e suplentes) de cada sessão.

12. º - Tratamento de Dados Pessoais

A participação no Programa pressupõe a aceitação e o conhecimento do seguinte:

1. A Produtora, na qualidade de responsável pelo tratamento em conjunto com a TVI, tratará os seguintes dados pessoais, nos termos do Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados ("**RGPD**"), dos Candidatos ou Concorrentes, conforme aplicável:

a) Dados de identificação: nome, género, estado civil, data de nascimento, número de identificação e número de identificação fiscal, profissão[*completar*];

b) Dados de contacto: morada incluindo código postal, e-mail, número de telemóvel e contacto alternativo;

c) Imagem e voz (captados nas fotografias e/ou filmagens);

2. Os registos de imagem e voz, o nome e a localidade de residência podem ser divulgados pela TVI nos seus serviços de programas televisivos e/ou através das suas páginas de internet.

3. Os dados pessoais acima identificados serão tratados com fundamento na execução do presente Regulamento e nos interesses legítimos da Produtora, para efeitos de receção e tratamento das inscrições, gestão da sua candidatura e participação no Programa, para contacto e gestão de edições posteriores do mesmo.

4. 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.

5. A informação recolhida é processada de forma automática, encriptada e gerida com recurso a medidas de segurança avançadas.

6. A Produtora irá comunicar os seus dados pessoais à TVI na estrita medida do necessário com vista à transmissão do Programa. Além disso, os dados pessoais disponibilizados podem ainda ser comunicados a entidades terceiras quando a Produtora considerar tais comunicações como necessárias ou adequadas: (i) à luz da lei aplicável; (ii) no cumprimento de obrigações legais/ordens judiciais; ou (iii) para responder a solicitações de autoridades públicas ou governamentais. 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.

7. Sem prejuízo do *supra* exposto, terá sempre os seguintes direitos:

a) **Direito de Acesso**: direito de confirmar se os seus dados pessoais são ou não objeto de tratamento pela Produtora, bem como o direito de aceder aos seus dados pessoais e a determinadas informações, incluindo a obter uma cópia dos seus dados pessoais em fase de tratamento. Caso solicite cópias adicionais destes dados, a Produtora reserva o direito de aplicar uma taxa razoável tendo em consideração os custos administrativos;

b) **Direito de Retificação**: o qual significa que terá o direito de obter da Produtora a retificação dos dados pessoais inexatos que lhe digam respeito, bem como o direito a requerer que, caso tenha os seus dados pessoais incompletos, estes sejam completados;

c) **Direito ao Apagamento**: o que significa que terá o direito de solicitar o apagamento dos seus dados em determinados casos, designadamente, se os dados pessoais deixarem de ser necessários para a finalidade que motivou a sua recolha ou tratamento;

d) **Direito à Limitação do Tratamento**: o qual significa que terá o direito de solicitar a limitação do tratamento dos seus dados em determinados casos, nomeadamente, se o tratamento for ilícito e se se opuser ao apagamento dos dados;

e) **Direito de Portabilidade dos Dados**: o qual significa que em determinados casos poderá requerer os dados pessoais que lhe digam respeito e que tenha fornecido à Produtora, num formato estruturado, de uso corrente e de leitura automática e o direito de transmitir esses dados a outro responsável pelo tratamento;

f) **Direito de Oposição**: o que significa que em determinados casos poderá opor-se ao tratamento, por motivos relacionados com a sua situação particular;

8. Poderá exercer estes direitos através de pedido dirigido à Produtora, especificando o assunto "Proteção de Dados", para o email geralpt@fremantle.com. Sem prejuízo de qualquer outra via de recurso administrativo ou judicial, terá o direito de apresentar uma reclamação à Comissão Nacional de Proteção de Dados ("CNPD") ou a outra autoridade de controlo competente, designadamente no Estado-Membro da sua residência habitual, local de trabalho ou no país onde ocorreu a violação do regime legal, nos termos do artigo 77.º do RGPD.

9. Os seus dados pessoais serão conservados durante o período necessário para garantir que são atingidas as finalidades aqui previstas, e para garantir o cumprimento de obrigações legais da Produtora.

10. 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.

11. Para efeitos de processamento do pagamento dos prémios em dinheiro, a TVI assume a qualidade de responsável pelo tratamento dos dados pessoais dos Premiados, nos termos e condições previstos na cláusula 13.ª do presente Regulamento.

13.º - Tratamento de Dados Pessoais pela TVI para efeitos de Pagamento dos Prémios

1. A TVI recolhe e trata os dados pessoais, respeitando o princípio da minimização dos dados pessoais para a finalidade de atribuição do prémio fundamentado na execução do contrato com o participante.
2. Para cumprimento da finalidade identificada, a TVI tratará os seguintes dados pessoais do Premiado: *Nome, morada completa, número de telefone, número de identificação fiscal e endereço de e-mail*.
3. A TVI poderá transmitir dados pessoais a terceiros para processamento do prémio, nomeadamente com a instituição financeira que emitirá o cartão bancário para efeitos de cumprimento das obrigações no âmbito da respetiva atividade. Sempre que tal acontecer, esta diligenciará no sentido de verificar o grau de cumprimento dessas entidades da legislação de proteção de dados pessoais. Esta transmissão pode ser necessária para cumprir obrigações legais, como com a Autoridade Tributária.

4. Os dados pessoais tratados poderão, também, ser disponibilizados para o apuramento de responsabilidade civil e criminal, mediante solicitação da autoridade judiciária competente, nos termos da legislação aplicável.
5. Os dados pessoais serão conservados apenas pelo tempo necessário para as finalidades do concurso e no caso do Premiado pelo período de 3 anos sobre a data de entrega do prémio. Se tal for exigido por lei ou a pedido de Autoridade competente, os dados poderão ser conservados por tempo superior para avaliar a regularidade do concurso ou para resposta na sequência de queixa que obrigue a fazer algum escrutínio sobre o vencedor.
6. A TVI adota medidas técnicas e organizativas para proteger os dados pessoais e prevenir a ocorrência de violações de dados pessoais e de incidentes de segurança em geral.
7. A TVI assegura ao titular dos dados pessoais, a qualquer momento, o direito de acesso aos seus dados pessoais, bem como a respetiva retificação, eliminação, portabilidade, limitação e/ou oposição ao tratamento, dentro dos limites estabelecidos pelo RGPD.
8. Para exercer qualquer dos referidos direitos, o titular dos dados pessoais deve contactar a TVI: através do telefone 21 434 75 00, por carta para a Rua Mário Castelhano, n.º 40, Queluz de Baixo, 2734-502 Barcarena, ou para o endereço de email dpo@mediacapital.pt.

14º - Pagamento dos Prémios

1. Os prémios atribuídos em dinheiro serão pagos ao Participante por transferência bancária, para a conta bancária por este indicada.
2. O valor máximo do prémio monetário atribuível a cada Participante, por programa, é de € 5.000,00 (cinco mil euros).
3. O pagamento será efetuado no prazo máximo de 90 (noventa) dias úteis após a data de transmissão do programa em que tenha participado.
4. Para efeitos de processamento do pagamento, o Participante deverá fornecer à TVI os dados pessoais indicados na cláusula 13.ª do presente Regulamento.

15º - Disposições Finais

1. Este Regulamento está sujeito à Lei Portuguesa.

2. Para a resolução de qualquer questão relacionada com este Regulamento, será competente a jurisdição exclusiva dos tribunais da comarca de Oeiras

ANEXO I

MECÂNICA DO CONCURSO

O jogo é composto por uma sucessão de 4 rondas, sendo objetivo dos jogadores acumular o máximo de pontos ao longo das três primeiras rondas para conseguir qualificar-se para a ronda final. Na ronda final estará o concorrente que amealhou mais pontos nas 3 rondas iniciais, que vai tentar ganhar um prémio monetário na Ronda Final.

Os jogadores conseguem somar pontos através da resolução correta de puzzles de palavras. Nesse sentido, conseguem acumular pontos de duas formas:

- ao rodar a Roda, que ao parar ditará um valor. O jogador deve então pedir uma consoante e, se a consoante constar do puzzle, o jogador acumulará o valor em pontos dessa consoante multiplicado pelo número de vezes que a referida consoante constar do puzzle
- ao resolver puzzles rápidos (Triplo Jogo Rápido), sendo que o jogador acumulará 500 pontos por cada Jogo Rápido que resolva. No caso de conseguir resolver os três jogos do Triplo Jogo Rápido dobra a sua pontuação, acumulando 3000 pontos (500 por cada puzzle que soma 1500 que são depois dobrados para 3000)

RONDAS 1 a 3

As 3 rondas iniciais são compostas por uma sucessão de 2 tipos de jogos: Rápidos e Normais. No final destas rondas, o jogador que tiver maior número de pontos acumulado passa para a ronda final e os restantes dois jogadores são eliminados da competição.

<u>Jogo Rápido</u>

- Os jogadores jogam ao mesmo tempo
- Todos os concorrentes têm um buzzer para carregar quando quiserem resolver um puzzle
- 1 Tema
- As letras vão surgindo uma após a outra
- Sempre que uma letra for revelada não significa que não existam mais letras iguais no puzzle (ex: os R podem não ser revelados um após o outro)
- Qualquer letra que saia no puzzle já terá acentuação, aparecendo todas as palavras no painel como se escrevem na língua portuguesa
- O vencedor de cada jogo rápido ganha 500 pontos
- Cada jogador pode tentar resolver o puzzle uma vez
- Se um jogador tentar acertar e falhar, fica bloqueado
- Se todos os concorrentes falharem a sua tentativa o puzzle é revelado e ninguém acrescenta pontos

Os 3 jogadores jogam ao mesmo tempo. Um puzzle é mostrado no ecrã, bem como o respetivo tema, e após o apresentador dar início ao jogo começam a ser desvendadas letras no puzzle, uma a uma.

Cada jogador tem um buzzer que pode acionar quando achar que tem a resposta certa para desvendar o mesmo. Caso acerte, o jogo termina e o jogador acumula os 500 pontos em jogo; caso falhe, esse jogador fica impedido de voltar a tentar desvendar esse puzzle e o jogo continua até alguém desvendar o mesmo.

Se todos os jogadores falharem a sua tentativa para resolver o puzzle, o puzzle é revelado e ninguém acumula valor.

Nota: este jogo pode também ser usado em caso de empate, entre dois ou três concorrentes, para definir o vencedor que vai à ronda final.

Triplo Jogo Rápido (3 Jogos Rápidos)

- Os jogadores jogam ao mesmo tempo
- Todos os concorrentes têm um buzzer para carregar quando quiserem resolver um puzzle
- São 3 puzzles sujeitos ao mesmo tema
- As letras vão surgindo uma após a outra
- Sempre que uma letra for revelada não significa que não existam mais letras iguais no puzzle (ex: os R podem não ser revelados um após o outro)
- Qualquer letra que saia no puzzle já terá acentuação, aparecendo todas as palavras no painel como se escrevem na língua portuguesa
- O vencedor de cada jogo rápido ganha 500 pontos
- Se o mesmo jogador vencer os 3 puzzles, dobra os 1500 para 3000 pontos
- Cada jogador pode tentar resolver o puzzle uma vez
- Se um jogador tentar acertar e falhar, fica bloqueado para aquele puzzle, podendo jogar no puzzle seguinte
- Se todos os concorrentes falharem a sua tentativa o puzzle é revelado e passa-se a novo puzzle. Ninguém acrescenta pontos

Os 3 jogadores jogam ao mesmo tempo. Um puzzle é mostrado no ecrã, bem como o respetivo tema, e após o apresentador dar início ao jogo começam a ser desvendadas letras no puzzle, uma a uma.

Cada jogador tem um buzzer que pode acionar quando achar que tem a resposta certa para desvendar o mesmo. Caso acerte, o jogo termina e o jogador acumula os 500 pontos em jogo; caso falhe, esse jogador fica impedido de voltar a tentar desvendar esse puzzle e o jogo continua até alguém desvendar o mesmo.

No caso do mesmo jogador resolver os 3 puzzles, dobra o valor que ganhou, passando dos 1500 pontos (500 por puzzle) para os 3000.

Se todos os jogadores falharem a sua tentativa para resolver o puzzle, o puzzle é revelado e ninguém acumula valor, passando-se ao jogo seguinte.

Jogos Normais (Roda)

- Os concorrentes jogam à vez e o primeiro a jogar no primeiro jogo normal é o vencedor do último jogo rápido. Esse jogador gira obrigatoriamente a roda e pede uma consoante.
- Num eventual segundo Jogo Normal, começa a jogar o jogador que ocupar a posição do lado esquerdo do jogador que começou a jogar o primeiro puzzle normal, mantendo-se essa lógica para jogos normais que eventualmente se sigam.
- Quando chega a vez de um jogador jogar, e antes de rodar a roda, o jogador tem três opções: comprar uma vogal, rodar a roda ou tentar resolver o puzzle. A única exceção é para a primeira vez que um jogador rodar a roda num jogo, tendo esse jogador forçosamente que rodar a roda e pedir uma consoante se a roda parar num valor. Se a roda parar em "Bancarrota" ou "Perde a Vez", ambas determinam que a vez de jogar passa para o jogador à sua esquerda
- Sempre que a Roda parar num valor em pontos, o jogador tem de pedir uma consoante e se essa consoante estiver presente no puzzle, multiplica o valor de pontos que saiu na Roda pelo número de vezes que a letra estiver no puzzle
- Se a consoante estiver presente no puzzle, o jogador tem depois três opções:
    - comprar uma vogal, se tiver um mínimo de 150 pontos na ronda
    - girar novamente a roda para pedir nova consoante
    - tentar resolver o puzzle
- Sempre que o jogador peça uma letra, seja consoante ou vogal, e esta não esteja presente no puzzle, o jogador perde a vez e será a vez do jogador à sua esquerda de jogar.
- Se comprar uma vogal que esteja no puzzle, pode continuar a jogar, girando a roda, comprando outra vogal ou resolvendo o puzzle
- Comprar uma vogal tem um custo fixo, independentemente do número de vezes que conste do puzzle (150 pontos)
- Qualquer letra que saia no puzzle já terá acentuação, aparecendo todas as palavras no painel como se escrevem na língua portuguesa
- O jogador só pode tentar resolver o puzzle na sua vez de jogar, não precisando de girar a roda para o fazer
- Se tentar resolver o puzzle e não o conseguir, perde a vez
- Se sair a "Bancarrota", perde imediatamente qualquer valor acumulado naquele jogo, bem como a vez de jogar
- Se sair "Perde a vez", mantém os pontos, mas perde a vez de jogar
- Quando acabam as consoantes soa um som no estúdio e, a partir desse momento, os jogadores só podem tentar resolver o puzzle ou comprar uma vogal, não se podendo rodar a roda. Quando acabam as vogais, também é anunciado aos jogadores que não podem comprar mais vogais.
- Só quem resolve o puzzle acumula os pontos que amealhou durante a ronda
- Se quem resolve o puzzle não tiver pontos acumulados ou tiver menos de 500 pontos, banca sempre 500 pontos, considerado como prémio mínimo para resolver um puzzle.

- Em caso de empate na pontuação no final das três rondas, é jogado um Jogo Rápido entre os jogadores empatados para determinar o vencedor
- Ver regras para Joker e Escudo da Bancarrota mais abaixo

Os 3 jogadores jogam à vez. O primeiro jogador a jogar é o vencedor do último jogo rápido (quem resolveu o último jogo rápido jogado). A partir daí, o próximo jogo normal será iniciado pelo jogador que estiver do lado esquerdo do concorrente que iniciou o primeiro jogo normal e até haver novo Triplo Jogo Rápido, que ditará nova ordem seguindo a mesma lógica.

Um puzzle é apresentado no ecrã e o tema é anunciado pela apresentadora. O primeiro jogador a jogar gira a roda. Quando a roda parar de girar, uma das opções presentes na roda ficará selecionada (ponteira na área de jogo do concorrente), que pode ser um valor (em pontos), a "Bancarrota" ou "Perde a vez". A roda pode também conter outras opções (caso a produção assim o decida), descritas abaixo como "EXTRAS DA RODA".

Se sair um valor (em pontos), o jogador tem de pedir uma consoante que acredite que possa fazer parte do puzzle. Se fizer parte do puzzle, a consoante que pediu será revelada no número total de vezes que essa letra conste do puzzle e o valor em jogo será também multiplicado pelo número de vezes que a letra esteja presente no puzzle, acumulando o jogador esse valor. No caso de o jogador pedir uma consoante que não conste do puzzle, perde a vez de jogar, que passará para o jogador à sua esquerda.

Após uma letra escolhida e presente no puzzle, o jogador pode **RODAR A RODA** novamente para pedir nova consoante, pode **COMPRAR UMA VOGAL** ou pode **RESOLVER O PUZZLE**.

Rodar a Roda: roda a Roda e, mais uma vez, tem de pedir uma consoante que acredita poder estar no puzzle. Depois de o fazer e a consoante constar do puzzle segue-se a lógica anterior.

Comprar uma vogal: o jogador pode optar por comprar uma vogal que acredite estar presente no puzzle. A vogal tem um valor fixo de pontos (150), que será deduzido ao total acumulado pelo jogador na ronda. Se a vogal estiver no puzzle, é revelada no total de vezes que esteja presente e o jogador continua a jogar. Se não estiver presente no puzzle, perde a vez de jogar.

Resolver o Puzzle: o jogador pode tentar decifrar o puzzle, sendo que, se o conseguir, é o único jogador que acumula pontos naquele jogo em concreto, ficando os restantes concorrentes com zero pontos acumulados naquele jogo. Se errar, perde automaticamente a vez.

Quando já não houver mais consoantes disponíveis no puzzle, soa um "alarme" em estúdio e o apresentador diz que não há mais consoantes. A partir deste momento, os jogadores só podem tentar resolver o puzzle (sem acrescentarem mais pontos) ou comprar vogais (se tiverem pontos para isso), não se podendo rodar a roda.

Quando acabam as vogais, é também anunciado em programa (também tem som) e dito aos jogadores que não podem comprar mais vogais a partir daquele momento.

O jogo termina quando um jogador conseguir decifrar o puzzle, sendo que apenas o pode fazer durante a sua vez de jogar, seja antes de girar a roda ou depois de pedir uma consoante que conste do puzzle (se decidir rodar a roda, terá sempre de pedir uma consoante antes de tentar resolver o puzzle). Esse jogador acumula os pontos da ronda ao seu total, ao passo que os restantes não acumulam quaisquer pontos. Caso o jogador que resolva o puzzle não tenha

pontos acumulados no jogo ou tenha menos de 500 pontos, o jogo fica valorizado em 500 pontos, que o jogador acumulará.

Em caso de empate no final das 3 rondas, é colocado um Jogo Rápido para determinar o vencedor.

BANCARROTA

Se a roda parar na "Bancarrota", o jogador perde todos os pontos que tenha acumulado durante aquela ronda, bem como a vez de jogar, que passará para o jogador à sua esquerda. Se tiver pontos acumulados de outras rondas, estes permanecerão intocáveis.

A Bancarrota está sempre presente na Roda, podendo estar duplicada, ocupando duas casas distintas.

PERDE A VEZ

Se a roda parar no "Perde a vez", o jogador perde apenas a vez de jogar, que passará para o jogador à sua esquerda. Os pontos mantêm-se.

Palavras Cruzadas

- Este é um tipo de Jogo Normal, mas com uma apresentação gráfica específica, em formato de Palavras Cruzadas
- Tem a mesma jogabilidade de um jogo normal
- Tem um tema comum a 3 palavras
- O jogador tem de adivinhar as 3 palavras para vencer
- Se resolver apenas uma ou duas palavras, as mesmas não são reveladas no puzzle. Só quando alguém adivinhar as 3 se revela.

O jogo "Palavras Cruzadas" é considerado um Jogo Normal para a sua jogabilidade básica, sendo que tem 3 palavras (dispostas graficamente) sujeitas a um mesmo tema. Só revelando as três palavras simultaneamente um jogador consegue resolver o puzzle. O jogo Palavras Cruzadas, como qualquer outro jogo, poderá estar presente em qualquer uma das três rondas. Este jogo pode ou não ser incluído em todos os episódios.

Palavra Comum

- Tem a mesma jogabilidade de um jogo normal
- Tem uma palavra comum a duas expressões
- A palavra comum termina uma expressão e inicia a próxima
- Vence quem resolver o puzzle completo

- Este, tal como qualquer outro jogo, poderá estar presente em qualquer uma das três rondas.

O “Palavra Comum” é considerado um Jogo Normal para a sua jogabilidade básica, sendo que tem 2 expressões com uma palavra comum, que liga as duas expressões, terminando uma e começando a outra. Este jogo pode ou não ser incluído em todos os episódios.

Ex: Missa do GALO de Barcelos

Speed up

- O Speed Up, mais do que um tipo de jogo, é um modo de jogo que pode ser aplicado sobre qualquer jogo normal (Jogo da Roda).

- O jogo inicia-se como um jogo normal, em que os jogadores jogam à vez segundo a lógica supramencionada (ver Jogos Normais)
- Aplicam-se as regras de um Jogo Normal até soar um som em estúdio
- Após soar o som, a Roda só é girada mais uma vez, pelo apresentador.
- Ao valor que sair na Roda quando o apresentador a rodar, será esse o valor em jogo até o puzzle ser resolvido. Poderão, no entanto, ser acrescentados 500 pontos ao valor que sair na roda, passando o valor em jogo a ser o que a roda ditar + 500 pontos.
- Após a apresentadora rodar a roda, os concorrentes continuam a jogar à vez
- Os concorrentes podem pedir consoantes ou vogais, sendo que apenas acumulam pontos se pedirem uma consoante. A vogal, quando o modo speed up é ativado, não tem custo, mas os jogadores que pedirem uma vogam não acrescentam os pontos em jogo
- Depois de pedir uma consoante ou vogal e esta constar do puzzle, o jogador tem 3 segundos para resolver o puzzle antes de perder a vez de jogar
- Se a consoante ou vogal que determinado jogador pedir não constar do puzzle, não pode tentar resolver o puzzle, perdendo a vez
- Vence o primeiro a resolver o puzzle, acumulando os pontos acumulados no jogo

Este modo de jogo pode ser aplicado sobre qualquer jogo normal.

Durante um jogo normal, quando soar um som em estúdio (o som específico do Speed up), a jogabilidade muda. A partir daí, o apresentador gira a roda uma última vez e o valor em jogo será sempre o que sair dessa vez, continuando os jogadores a jogar à vez. Ao valor que a roda ditar, poderão ser acrescentados 500 pontos, ficando o total em jogo o somatório dos dois valores.

Com o valor definido, os jogadores podem pedir consoantes ou vogais, sendo que acumulam os pontos das consoantes que pedirem (multiplicado pelo número de vezes que constem do puzzle), mas não acumulam pontos se pedirem uma vogal (não tem custo, mas não acumulam os pontos). Depois de pedirem uma consoante ou vogal que esteja no puzzle, os jogadores têm 3 segundos para tentar resolver o puzzle antes de perderem a vez para o concorrente seguinte. Se pedirem uma consoante ou vogal que não esteja no puzzle, perdem a vez sem poderem tentar resolver o puzzle.

Vence quem resolver corretamente o puzzle, acumulando os pontos que conquistou.

Ronda Final

- Há uma roda com 24 envelopes e em cada envelope está inscrito um valor monetário (ou um prémio patrocinado)
- O jogador gira a roda e o apresentador retira o envelope que lhe saiu em sorte, guardando-o
- São propostos 3 temas para o último puzzle ao jogador, que escolhe 1
- Surge um puzzle no ecrã, bem como as 5 consoantes e 1 vogal cedidas ao jogador.
- As 5 consoantes e 1 vogal são sempre as mesmas para todos os episódios (SRDNM A).
- As 5 consoantes e 1 vogal são reveladas no puzzle
- O jogador pede 3 consoantes e 1 vogal à sua escolha, uma de cada vez
- O jogador pode acrescentar uma quarta vogal no caso de ter o Joker em sua posse (ver Joker abaixo)
- As consoantes e vogal que o jogador pediu são reveladas no puzzle
- À ordem do apresentador, o jogador tem 10 segundos para tentar resolver o puzzle
- O jogador pode tentar resolver o puzzle tantas vezes quantas queira durante os 10 segundos.
- Se resolver o puzzle corretamente, vence o prémio que constar do envelope, revelado pelo apresentador
- Se não resolver o puzzle corretamente, o jogador vence apenas os prémios (não monetários) que possa ter conquistado nas rondas anteriores.
- Se não resolver o puzzle corretamente, o apresentador revela o prémio que poderia ter vencido, bem como o prémio máximo em jogo (retirando o envelope da roda) e eventuais prémios de patrocinadores.

O apresentador e o jogador deslocam-se para o centro do cenário, para junto da mini-roda.

A "mini-roda" tem 24 envelopes, cada um dos quais com um valor monetário (poderá haver um ou mais prémios especiais associados a patrocinadores). O jogador gira a Roda e o apresentador guarda o envelope que sair para o revelar no final: será esse o prémio do jogador, caso consiga desvendar o puzzle final.

Após girar a roda, são propostos 3 temas diferentes ao jogador, que escolhe um: será esse o tema do seu jogo final.

Feita a escolha do tema, aparece um puzzle no ecrã, sujeito ao tema que o jogador escolheu. São fornecidas 5 consoantes e 1 vogal ao jogador, que são reveladas no puzzle (são sempre as mesmas consoantes e vogal, em todos os programas). Após isto, o jogador pode também acrescentar 3 consoantes e 1 vogal: no caso de ter na sua posse o **Joker** (ver em EXTRAS DA RODA), pode acrescentar uma quarta consoante.

Após a escolha das letras, todas as que pediu são reveladas no puzzle e, após indicação do apresentador, o jogador tem 10 segundos para o tentar resolver, sendo que o pode tentar fazer as vezes que quiser.

Se conseguir, vence o prémio que constar do envelope, que será revelado pelo apresentador. Se não conseguir, termina a sua participação no programa, ganhando apenas qualquer prémio que tenha acumulado ao longo das várias rondas.

No final, o apresentador revela sempre onde estava o prémio máximo em jogo, retirando o envelope da roda e mostrando-o.

No caso de haver um prémio patrocinado, esse prémio também é revelado pelo apresentador.

A MONTRA

- O acesso à Montra é exclusivo ao concorrente que resolva o puzzle que dá acesso à Montra
- O puzzle que dá acesso à montra será previamente anunciado pela apresentadora, imediatamente antes do jogo se iniciar.
- A apresentadora e o vencedor do puzzle deslocam-se para junto da montra.
- É apresentado um valor como objetivo ao concorrente
- É apresentado um tempo ao jogador para cumprir o objetivo (20 segundos)
- O objetivo do jogador é recolher o máximo de prémios da Montra, não podendo o somatório dos valores dos objetos que recolher ultrapassar o valor estipulado
- O jogador tem 20 segundos para recolher objetos da Montra e colocar os mesmos sobre a mesa ou junto da mesma
- Terminado o tempo, o jogador já não pode recolher mais prémios nem pousar na mesa
- Terminado o tempo, faz-se a contabilidade dos valores dos prémios recolhidos pelo jogador
- Se o somatório dos valores dos prémios que recolheu ultrapassar o valor pré-definido, o jogador não conquista qualquer prémio
- Se o somatório dos valores dos prémios que recolheu for mais baixo que o valor pré-definido, o jogador conquista todos os prémios que recolheu e colocou sobre ou junto à mesa.
- O jogador ganha sempre os prémios que conquistar na Montra, mesmo que não chegue à ronda final

A Montra é jogada duas vezes ao longo do programa e têm acesso à Montra os jogadores que resolverem os puzzles pré-definidos como puzzles que dão acesso à Montra. O objetivo do jogo é colocar à prova o conhecimento dos jogadores sobre os valores de mercado dos produtos.

Há uma montra de prémios e, junto à Montra, mas no exterior da mesma, uma mesa. O objetivo do jogador é recolher prémios da montra e colocar os mesmos sobre a mesa, ou na zona da mesa caso o prémio recolhido não caiba em cima da mesa, sendo que é dado um tempo ao jogador (20 segundos) para completar a prova. É também dado um valor máximo que pode alcançar com o somatório dos prémios que recolher. Se conseguir que o somatório do valor dos prémios não ultrapasse esse valor, conquista os prémios que acumulou. Se, no entanto, o valor dos prémios que recolheu ultrapassar o valor estipulado previamente como objetivo, não ganha nenhum dos prémios. Os prémios têm de ser colocados sobre ou junto à mesa antes do tempo terminar e depois de estarem colocados sobre a mesa não podem ser retirados.

Os prémios que forem conquistados n'A Montra são sempre garantidos, mesmo que o jogador não chegue à Ronda Final.

EXTRAS DA RODA

Prémios Extra

- O Prémio Extra está representado na roda através de discos amovíveis, todos assinalados com a inscrição “Prémio”
- O Prémio Extra está presente na Roda nas Rondas 1 a 3
- Se a roda parar numa casa em que se encontre um destes Prémios, o jogador vence o prémio se pedir uma consoante que conste do puzzle
- Se pedir uma consoante que conste do puzzle, o jogador vence o prémio bem como o valor que constar da roda multiplicado pelo número de vezes que a consoante constar do puzzle
- Se vencer o prémio, o jogador tem de retirar o disco da roda, guardando-o
- Sempre que um jogador vencer um prémio, o apresentador tem de fazer referência ao prémio que venceu

O prémio extra está identificado na roda através de um disco e está colocado sobre um dos valores presentes na Roda. Caso um jogador gire a roda e a mesma pare numa casa com um Prémio Extra, o jogador tem de pedir uma consoante, conquistando o prémio caso a consoante esteja presente no puzzle. O jogador tem depois de retirar o disco da Roda, guardando-o. Para além do prémio, o jogador acumula também o valor revelado na Roda, multiplicado pelo número de vezes que a consoante que pediu esteja presente no puzzle.

Há um total de pelo menos 2 prémios extra disponíveis em cada ronda, sendo colocados novos discos na ronda seguinte caso saiam 1 ou 2 prémios numa ronda. Os prémios extra só estão presentes na roda nas 3 rondas iniciais.

Joker

- O Joker está representado na Roda através de um objeto amovível com a inscrição Joker
- Se um jogador girar a roda e a mesma parar na Casa que contém o Joker, o jogador conquista o Joker se pedir uma consoante que conste do puzzle em jogo
- Para além de conquistar o Joker, o jogador acumula também o valor que a roda ditar, multiplicado pelo número de vezes que a consoante estiver presente no puzzle.
- Sempre que estiver na posse de um jogador, o Joker está representado graficamente no seu pódio e só um jogador pode ter o Joker.
- Só um jogador pode utilizar o Joker ao longo da totalidade de um episódio, o que significa que, saindo o Joker a um concorrente, nunca um novo Joker poderá ser disponibilizado na roda no mesmo episódio.
- O Joker dá a possibilidade ao jogador de pedir uma consoante extra pelo valor em jogo, não necessitando de girar novamente a Roda
- Se guardar o Joker até à ronda final, o jogador pode utilizar o Joker para pedir uma quarta consoante para o puzzle final

O Joker está identificado na roda através de uma peça física com forma retangular e está colocado diretamente sobre um dos valores presentes na Roda. Caso um jogador gire a roda e a mesma pare na casa que tem o Joker, o jogador tem de pedir uma consoante e conquista o Joker caso a consoante que peça esteja presente no puzzle, retirando-o fisicamente da Roda e guardando-o. Para além do Joker, o jogador acumula também o valor revelado na Roda, multiplicado pela quantidade de vezes que a consoante que pediu esteja presente no puzzle.

O Joker, quando em posse de um jogador, fica representado no seu pódio através de um símbolo gráfico. O Joker dá ao jogador a possibilidade de pedir uma consoante extra numa jogada pelo valor que estiver em jogo, desde que a consoante que pediu anteriormente esteja presente no puzzle. Caso o decida manter até à Ronda Final, o jogador pode pedir uma consoante extra para o puzzle final (para além das 3 que normalmente pode pedir). O jogador deve pedir a consoante do Joker apenas após pedir as 3 consoantes e 1 vogal.

Apenas um jogador pode ter o Joker ativo e o Joker só pode ser utilizado uma vez, portanto não está presente na Roda a partir do momento em que um jogador fique com o Joker na sua posse. Se o jogador que tiver o Joker em sua posse decidir usar o mesmo numa das Rondas Iniciais, o Joker não voltará a ficar disponível na Roda no mesmo episódio.

Escudo da Bancarrota

- O Escudo da Bancarrota está representado na Roda por um objeto amovível em forma de Escudo (com a inscrição “Escudo”)
- Se a Roda parar numa Casa que contenha o Escudo da Bancarrota, o jogador conquista o Escudo se pedir uma consoante que conste do puzzle
- Para além de conquistar o Escudo da Bancarrota, o jogador acumula também o valor que a roda ditar, multiplicado pelo número de vezes que a consoante estiver presente no puzzle.
- Sempre que estiver na posse de um jogador, o Escudo da Bancarrota está representado graficamente no seu pódio
- Só um jogador pode ter o Escudo da Bancarrota ao longo de todo o programa, podendo utilizar o mesmo apenas uma vez.
- Se um jogador utilizar um Escudo da Bancarrota, este não voltará a ser disponibilizado na roda.
- O Escudo da Bancarrota dá ao jogador a possibilidade de evitar uma bancarrota, caso a Roda pare nesta.
- O jogador pode optar por utilizar ou não o Escudo da Bancarrota, caso caia na Bancarrota. Se optar por utilizar o Escudo, evita a Bancarrota e continua a jogar, rodando novamente a roda; se optar por não usar o Escudo, vai à Bancarrota e perde a vez de jogar, mas continua a manter o Escudo, podendo utilizar mais à frente no jogo.

O Escudo da Bancarrota está identificado na roda através de um objeto em forma de escudo (com a inscrição “Escudo”) e está colocado diretamente sobre um dos valores presentes na Roda. Caso um jogador gire a roda e a mesma pare na casa que tem o Escudo da Bancarrota, o jogador tem de pedir uma consoante e conquista o Escudo da Bancarrota caso a consoante que peça esteja presente no puzzle, retirando-o fisicamente da Roda e guardando-o. Para além do Escudo da Bancarrota, o jogador acumula também o valor revelado na Roda, multiplicado pela quantidade de vezes que a consoante que pediu esteja presente no puzzle.

O Escudo da Bancarrota, quando em poder de um jogador, fica representado no seu pódio através de um símbolo gráfico. O Escudo da Bancarrota dá ao jogador a possibilidade de evitar ficar sem pontos se lhe sair em sorte a Bancarrota na Roda, funcionando como uma espécie de segurança que pode utilizar no caso de calhar na Bancarrota. Sempre que isso acontecer, o jogador não tem forçosamente de usar o Escudo da Bancarrota, podendo decidir não o utilizar naquele momento e ir à Bancarrota para poder utilizar o escudo mais tarde no jogo.

Apenas um jogador pode ter o Escudo da Bancarrota ativo, portanto não está presente na Roda a partir do momento que alguém o conquiste. Se o jogador que tiver o Escudo da Bancarrota em sua posse decidir usar o mesmo numa das Rondas, o Escudo da Bancarrota não voltará a ficar disponível na Roda no mesmo episódio.

Dobro ou Nada

- O Dobro ou Nada está representado na Roda por dois discos amovíveis, ambos com um ponto de interrogação e afastados um do outro na roda.
- Se a Roda parar numa Casa que contenha um dos dois discos “Dobro ou Nada”, o jogador deve pedir uma consoante para o poder assegurar
- Para além de conquistar a possibilidade de retirar o disco do Dobro ou Nada, o jogador acumula também o valor que a roda ditar, multiplicado pelo número de vezes que a consoante estiver presente no puzzle.
- O jogador pode optar por retirar ou não o disco Dobro ou Nada que lhe sair em sorte
- Se decidir arriscar e retirar o disco de Dobro ou Nada que lhe caiu em sorte, o jogador deve depois revelar o que consta do verso do disco
- Se constar “Dobro”, o valor do jogador na ronda até ao momento é dobrado.
- Se constar “Nada”, é encarado como se de uma Bancarrota se tratasse, sendo o valor do jogador na ronda reduzido a zero.
- Se o jogador decidir tirar um dos discos, o apresentador deve retirar o outro disco e os discos do “Dobro ou Nada” não voltam a entrar na Roda.

O “Dobro ou Nada” está identificado na roda através de dois discos com uma inscrição e cada um está colocado sobre um dos valores presentes na Roda. Caso um jogador gire a roda e a mesma pare numa casa com um “Dobro ou Nada”, o jogador tem de pedir uma consoante e pode conquistar o disco (se assim o entender), caso a consoante que peça esteja presente pelo menos uma vez no puzzle. Nesse momento, o concorrente fica com uma decisão em mãos: optar por retirar o disco “Dobro ou Nada” ou optar por não o retirar, uma vez que um dos discos tem no verso a inscrição “Dobro” (dobra o valor acumulado pelo jogador naquela ronda e até aquele momento) e o outro disco tem no verso a inscrição “Nada” (implica o jogador entrar em Bancarrota, ficando o seu valor acumulado naquela ronda reduzido a zeros).

Caso o jogador opte por não retirar o disco, ambos os discos continuam em jogo. Caso um jogador decida optar por retirar um dos discos, o outro é também retirado pelo apresentador, terminando ali o extra “Dobro ou Nada” que não voltará a estar presente na Roda

Para além do “Dobro ou Nada”, o jogador acumula também o valor revelado na Roda, multiplicado pela quantidade de vezes que a consoante que pediu esteja presente no puzzle.

Aceito este Regulamento, o qual li na íntegra e com o conteúdo do qual concordo sem reservas, assino conforme o meu Bilhete de Identidade/Cartão do Cidadão:

Local: _____

Data: ___ de _____ de 2026

_____

(Assinatura igual ao Bilhete de Identidade/Cartão do Cidadão)