

QUIZ WITH BALLS

(Título provisório)

REGULAMENTO DO PROGRAMA

1º - Âmbito

O Programa destina-se a todos os indivíduos, maiores de 18 anos, residentes em Portugal (incluindo os arquipélagos dos Açores e da Madeira), possuidores de bilhete de identidade ou 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 nos diversos órgãos de comunicação social. Não serão admitidos os sócios, administradores, empregados, prestadores de serviços e nenhuma outra pessoa ligada à produção do Passatempo, nomeadamente as pessoas ligadas à FremantleMedia, à TVI – Televisão Independente, e às empresas associadas, assim como as pessoas ligadas a qualquer uma das entidades atrás referidas por vínculo familiar, aqui se incluindo as situações de união de facto e de economia comum, de parentesco na linha recta ou colateral, de casamento, afinidade ou adopção.

2º - 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 selecção e que irá participar no Programa.

“Produtora” – FremantleMedia Portugal, SA.

“Produtor” - Representante da FremantleMedia Portugal, SA.

“Estúdio” – Estúdio - localização a definir.

“Programa” ou “Passatempo” – Programa de televisão com base no formato do passatempo internacional “QUIZ WITH BALLS” a ser gravado ao longo de vários programas e a ser emitido na TVI.

“Equipa” – Conjunto de cinco Participantes inscritos.

3º - Forma de selecção

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

. Através do preenchimento do questionário disponibilizado no site tvi.pt

Ou

. Através de convite (scouting) formulado pela produção do programa.

Cada inscrição corresponderá a uma equipa de cinco elementos constituída por amigos, colegas de trabalho, familiares, etc.

A inscrição de uma equipa tem início com a candidatura de um dos elementos, que com o prévio consentimento dos outros elementos da equipa, os identifica através do seu nome, contacto telefónico e e-mail. Os restantes elementos, caso queiram prosseguir com a inscrição, devem preencher os seus dados pessoais e responder a um questionário. Os dados pessoais e questionário, apenas podem ser facultados pelo próprio e não serão partilhados.

O serviço de recepção e tratamento das inscrições será da responsabilidade da TVI e da FremantleMedia Portugal. Até serem preenchidas as necessidades de produção do Passatempo, os candidatos inscritos serão contactados pela Produtora e submetidos a uma prova de selecção. A selecção 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 interacção, simpatia, boa disposição, e cultura geral, tendo sempre em atenção a mecânica e os objectivos 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 eliminação de um Candidato individual poderá envolver a eliminação da sua Equipa. A decisão tomada pela Produtora será final.
2. Serão seleccionados os Candidatos que preencham os requisitos definidos pela Produtora em cada momento, tendo em atenção as exigências de produção do Programa.
3. Os Candidatos seleccionados terão que assinar um “Acordo de Participação” com a Produtora que autorize a transmissão, sem qualquer contrapartida, das imagens do programa, sob pena de serem substituídos por um Candidato suplente.

4º - Obrigações dos Participantes

1. Os Participantes serão identificados pelos respetivos Cartões de Cidadão ou, na sua falta, por outro meio de identificação igualmente idóneo.
2. Os Participantes não podem, em caso algum, por meio directo ou indirecto, fazer publicidade ou menção a qualquer empresa, marca, logótipo, bem como, serviço ou produto, durante a gravação do Passatempo, 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 objectivo de promover a sua aparição no Passatempo.

4. É absolutamente proibido aos Participantes receberem informações sobre o Passatempo que os possam favorecer em relação a outros Participantes. Também não podem receber qualquer informação referente a dados confidenciais do Passatempo, 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. Os Participantes cedem à Produtora e à TVI o direito, não exclusivo mas absoluto, irrevogável e perpétuo, de difusão da prestação por si realizada no âmbito do Passatempo por qualquer meio e quaisquer formatos existentes ou futuros, incluindo em páginas na Internet ou outros meios de comunicação social online e em quaisquer materiais publicitários, de patrocínio, de exploração e promocionais, e ainda a autorização para a respectiva fixação da sua imagem, do fonograma e videograma, radiodifusão sonora e visual, reprodução, nova transmissão, retransmissão por outros organismos por qualquer meio, bem como comercialização e fixações obtidas. Autorizam ainda a Produtora e a TVI a ceder total ou parcialmente a terceiros as gravações, cópias ou outros suportes que contenham qualquer prestação realizada no âmbito do Programa.

6. 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 ou prémio adicional. 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.

7. 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.

8. 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.

9. Os Participantes obrigam-se a comparecer no local de gravação do Programa na data e no horário que lhes for comunicado.

5º - 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.

6º - Gravação e Emissão

O Passatempo será gravado no mês de agosto, nos estúdios a definir e com emissão também a definir. Os Participantes seleccionados para cada sessão serão contactados directamente pela Produtora, para com eles acertarem todos os pormenores de viagens, datas, local e horário de gravações das sessões.

7º - Direitos da Produtora

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.

8º - Dúvidas e Omissões

As dúvidas de interpretação, integração e omissão de lacunas relativamente à correcção 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 aspectos relativos à mecânica e interpretação das regras de jogo.
2. As decisões do júri são finais.

9º - Problemas Técnicos

Se por deficiência técnica da gravação, o Programa não puder ser transmitido, os Concorrentes da respectiva 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.

10º - Prémios

1. Nas sessões experimentais, ensaios e castings não serão atribuídos quaisquer prémios.
2. O prémio a atribuir às equipas vencedoras será um valor monetário.
3. O pagamento do prémio é da responsabilidade da TVI e o mesmo será efetivado, previsivelmente, 90 dias após a data da emissão do programa final.
4. O pagamento dos impostos decorrentes da atribuição do prémio é da responsabilidade da TVI.
5. O direito ao prémio é pessoal e intransmissível.
6. O valor monetário do prémio final é dividido em partes iguais entre os 5 elementos da equipa vencedora.

11º - Lista de Participantes

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

12º - Livre Arbítrio

Todas as Regras estão sujeitas a ser alteradas segundo o livre arbítrio da Produtora Executiva do Programa.

ANEXO I

QUIZ WITH BALLS (TÍTULO PROVISÓRIO)

SINOPSE

"Quiz With Balls" é um game show de adrenalina, humor e cultura geral, onde os erros se pagam... com um mergulho!

Em cada programa, **quatro equipas** competem entre si em **dois jogos consecutivos**. Em cada jogo, duas equipas enfrentam-se em 5 rondas de perguntas de escolha múltipla, com temas escolhidos entre 10 categorias disponíveis. Mas há um desafio inesperado: uma resposta errada faz com que o concorrente seja derrubado por uma **bola gigante** para dentro de uma piscina — e fica fora do jogo!

A que somar mais pontos nas 5 rondas ganha o jogo e segue para a Ronda Final, onde tem a hipótese de conquistar um **prémio monetário**. Mas, independentemente de o conquistar ou não, **garante sempre presença no programa seguinte**.

Fremantle

Nos episódios seguintes, duas novas equipas tentam destronar as duas sobreviventes do programa anterior. Cada equipa pode competir em várias **rondas finais**, acumulando prémios ao longo da sua permanência no jogo.

"Quiz With Balls" é um formato cheio de ação, onde o conhecimento pode manter-te seco — e o erro, literalmente, atirar-te para fora do jogo.

Regras de Jogo

Resumo

Quiz With Balls é um programa em que equipas competem entre si respondendo a perguntas de cultura geral de escolha múltipla.

Mas, para responderem, terão de enfrentar bolas gigantes. Se acertarem, ganham pontos. Se falharem, as bolas derrubam-nos para dentro de uma enorme piscina – e ficam fora do jogo.

Em cada programa, teremos sempre quatro equipas competindo duas a duas em dois jogos consecutivos. As equipas são **constituídas por 5 elementos**.

Cada jogo é composto por **5 rondas** mais uma **Ronda Final**, as equipas jogam alternadamente, em cada ronda as equipas têm de escolher entre 1 de 10 categorias de perguntas. No final das 5 rondas a equipa com mais pontos vence e avança para a **Ronda Final**, onde joga uma última vez para tentar conquistar o prémio monetário.

A equipa, que for à Ronda Final, independentemente de conquistar o prémio ou não, garante sempre a passagem para o programa seguinte.

Após a Ronda Final, inicia-se um segundo jogo com duas novas equipas.

No segundo jogo a mecânica repete-se.

No primeiro programa são 4 equipas novas. Nos programas seguintes participam duas equipas novas e as duas equipas que foram à Ronda Final do programa anterior.

As equipas novas defrontam-se sempre com as equipas vencedoras com o objetivo de as destronar e continuarem em jogo, para além de irem à Ronda Final e ter a possibilidade de conquistar o prémio monetário. Cada equipa pode ir a um ou até um máximo de 12 rondas finais, sendo que, sempre que ganharem o prémio monetário este vai acumulando.

Nota: No primeiro programa é feito um sorteio em bastidores para definir quem inicia o jogo. Nos programas seguintes são as equipas novas a decidir quem inicia a jogo.

PROGRAMA 1

JOGO 1

Equipa 1 VS Equipa 2 – [vencedor joga a Ronda Final e passa para o programa 2]

JOGO 2

Equipa 3 VS Equipa 4 – [vencedor joga a Ronda Final e passa para o programa 2]

PROGRAMA 2

JOGO 1

Equipa vencedora do programa anterior VS Equipa nova – [vencedor joga a Ronda Final e passa para o programa 3]

JOGO 2

Equipa vencedora do programa anterior VS Equipa nova – [vencedor joga a Ronda Final e passa para o programa 3]

Jogo Principal

1. Determinar a equipa inicial

- Para o programa 1: Antes de começar, faz-se um sorteio aleatório para decidir que equipa joga primeiro em bastidores.
- Após o programa 1: As equipas novas jogam contra uma equipa antiga.

2. Categorias

- No início do programa, são reveladas **10 categorias** (cada uma corresponderá a uma pergunta).
- A equipa que estiver a jogar escolhe uma categoria e discute entre si as opções de resposta.

3. Posicionamento no “Deck das Bolas”

- A pergunta é exibida num ecrã gigante atrás dos concorrentes, e as respostas aparecem alinhadas ao longo da plataforma das bolas e refletidas do outro lado da piscina para que todos possam ver.
- Cerca de um minuto após a pergunta ser mostrada, a equipa sobe à plataforma das bolas, alinhando-se sobre as seis opções de resposta que surgem no ecrã e ao longo do rebordo da piscina.
- Têm aproximadamente mais dois minutos para se posicionar, cada jogador deve estar sobre uma opção de resposta.
- O número de opções corretas varia consoante quantos jogadores ainda estão na equipa:

- 5 jogadores em jogo → 5 respostas certas / 1 errada
- 4 jogadores em jogo → 4 respostas certas / 2 erradas
- 3 jogadores em jogo → 3 respostas certas / 3 erradas
- 2 jogadores em jogo → 2 respostas certas / 4 erradas
- 1 jogador em jogo → 1 resposta certa / 5 erradas

4. Revelação das respostas

- Quando todos se posicionam, “libertam-se as bolas”: as bolas descem pelos respetivos escorregas.
- Se o jogador estiver numa resposta certa, a bola trava antes de o atingir, e ele permanece em jogo.
- Se estiver numa resposta errada, a bola derruba-o na água e elimina-o.
- Quem cair permanece sentado junto à piscina e não pode voltar a comunicar com a equipa. Se saltar antes de a bola o atingir, também será eliminado, mesmo que a resposta seja correta.

5. Sucessão de jogadas

- Depois de cada pergunta, a jogo passa para a outra equipa, que escolhe a categoria e a mecânica repete-se.
- Os pontos por cada resposta correta aumentam a cada ronda, mas ao perder jogadores, a equipa diminui as hipóteses de acumular mais pontos e chegarem à Ronda Final.
- Se uma equipa ficar sem jogadores em jogo, é eliminada.
- Para se manterem em competição, as equipas precisam de ter pelo menos um jogador ativo.
- A partir da Ronda 3, se uma equipa for eliminada, a outra equipa é declarada vencedora e passa para a Ronda Final.

Pontuação

Os pontos são atribuídos com base em cada resposta correta individual – e não por pergunta completa. Por exemplo, se houver 5 respostas corretas numa pergunta, e cada uma valer 10 pontos, a equipa pode somar até 50 pontos, se acertar em todas as respostas.

Os pontos por bola certa aumentam a cada ronda, da seguinte forma:

- **Ronda 1 – Perguntas 1 e 2:** 1000 por bola (máx.5000)
- **Ronda 2 – Perguntas 3 e 4:** 2000 por bola (máx.10.000)
- **Ronda 3 – Perguntas 5 e 6:** 3000 por bola (máx.15.000)
- **Ronda 4 – Perguntas 7 e 8:** 4000 por bola (máx.20.000)
- **Ronda 5 – Perguntas 9 e 10:** 5000 por bola (máx. 50.000)

A equipa com mais pontos ao fim das 5 rondas joga a **Ronda Final**.

A equipa que perder sai de mãos a abanar – não há prémio de consolação.

Desempate

Se, após a Ronda 5, ambas as equipas tiverem exatamente a mesma pontuação, considera-se empate:

1. **Critério imediato:** equipa com mais jogadores ainda em jogo vence.
2. **Se mantiver o empate:** joga-se para uma pergunta de desempate sem atribuição de pontos:
 - O apresentador lança uma pergunta (junto às bancadas) para determinar a equipa que tem prioridade na escolha da resposta, mas ambos os jogadores sobem à plataforma e posicionam-se ao mesmo tempo.
 - É lançada uma pergunta para ambas as equipas **com seis opções de resposta**.
 - Exemplo: “Qual destas cidades tem a maior população?”
 - Cada equipa escolhe um representante, posicionando-se simultaneamente sobre uma das opções.

As bolas são então libertadas:

- Vence quem acertar na resposta correta.
- Caso ninguém acerte, o jogador que escolheu a **resposta com o valor mais aproximado, sem ultrapassar** (por exemplo, a cidade com maior população) **vence**.
- O jogador com o valor inferior é eliminado.

A equipa vencedora do desempate passa à Ronda Final.

Dupla Eliminação / Recomeço

2 EQUIPAS:

Se **ambas** as equipas forem eliminadas na mesma ronda (ou seja, perderem todos os seus jogadores), o jogo ativa um mecanismo de **“reinício”** e repõe-se essa ronda com duas perguntas de reserva, conforme o critério: para que haja um desfecho satisfatório.

Funciona assim:

- Se as duas forem eliminadas na Ronda 3, recomeça-se a partir da **Pergunta 5 (Ronda 3)**.
- Se isso acontecer na **Ronda 4**, recomeça-se a partir da **Pergunta 7**.
- Se ocorrer na **Ronda 5**, recomeça-se a partir da **Pergunta 9**.

A partir da Ronda 3, se uma equipa for eliminada, a outra equipa é declarada vencedora e passa para a Ronda Final.

Todos os concorrentes são informados desta regra previamente.

Ronda Final

A equipa vencedora do Jogo Principal joga uma última pergunta onde poderá ganhar um prémio monetário e passa automaticamente para o programa seguinte. A equipa que joga a Ronda Final passa sempre para o programa seguinte, mas só ganha o prémio monetário caso acerte nas opções todas corretamente.

(caso essa equipa vença um novo programa, vai acumulando o prémio monetário)

Como funciona:

1. Escolha do elemento que joga: A equipa escolhe **um dos jogadores restantes** para responder à última pergunta.

- Esta escolha é feita **no final da Ronda 5**, enquanto estão na bancada.

2. Seleção de Categoria: O grupo recebe **duas categorias** e decide, em conjunto, qual delas será usada.

3. Pergunta Final:

- A pergunta tem **5 respostas corretas e 1 errada**.
- O jogador escolhido terá de selecionar **uma resposta de cada vez, sem ajuda dos colegas**.
- Cada vez que se posiciona sobre uma resposta, é libertada uma bola:
 - Se for correta, continua.
 - Se for errada, o jogo termina imediatamente.

Se o jogador conseguir acertar nas 5 respostas corretas **sem escolher a errada, ganha o prémio monetário**.

Se falhar, a equipa ganha apenas a passagem para o programa seguinte, habilitando-se novamente a ir à Ronda Final.

O dinheiro do prémio final é **dividido em partes iguais** entre os 5 elementos da equipa vencedora, **independentemente de quem participou na pergunta final**.