

"TUDO EM FAMÍLIA" COM CÉSAR MOURÃO

REGULAMENTO DO PROGRAMA

1º - Âmbito

O Programa destina-se a todos os indivíduos, maiores de 16 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 chamada telefónica ou e-mail para o número e e-mail indicado 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 SIC – Sociedade Independente de Comunicação, 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 “FAMILY FEUD” a ser gravado ao longo de vários programas e a ser emitido na SIC.

“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

<https://familiasic.pt>.

Ou

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

Cada inscrição corresponderá a uma equipa de cinco elementos constituída por familiares.

O serviço de recepção e tratamento das inscrições será da responsabilidade da SIC e da FremantleMedia Portugal. Até serem preenchidas as necessidades de produção do Passatempo, todos 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, perícia, boa disposição, 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 SIC 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 SIC 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 SIC 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 SIC 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 SIC.

8. A Produtora e a SIC, 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 SIC, 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 em data a definir pela Produtora e pela SIC nos estúdios a definir e emitido entre os meses de Fevereiro e Junho. 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. Caso seja aplicável, a Produtora accionará os sinais sonoros indicando o início e o final do tempo de resposta, bem como de outras situações que sejam inerentes às regras do Programa e que ocorram durante o mesmo.
3. 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 será apenas à equipa final de cada programa.

3· O prémio é da responsabilidade da SIC 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 SIC.

5· O direito ao prémio é pessoal e intransmissível.

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

FAMILY FEUD (TÍTULO PROVISÓRIO)

SINOPSE

Family Feud (nome original) é considerado um dos game shows mais bem conseguidos do mundo, uma vez que reúne todos os ingredientes que um game show deve possuir para ser um sucesso: Uma grande mobilização por parte da audiência, um grande número de participantes, uma elevada dose de divertimento e um desafio constante para os telespectadores.

Nenhum programa é igual devido ao conteúdo sempre diferente das perguntas.

Antes da produção do programa é realizado um questionário a 100 pessoas. A tarefa dos participantes consiste em adivinhar quais as respostas mais dadas nesse questionário.

O programa começa com duas famílias que num primeiro jogo de cinco rounds, dois de pontuação simples, dois de pontuação a dobrar e um de pontuação a triplicar, vão disputar o lugar no terceiro jogo que dá acesso á final.

Segue-se um segundo jogo, com duas novas famílias. A mecânica repete-se.

No terceiro jogo participam as famílias vencedoras. A família que acumular mais pontos joga o Contra-Relógio para aumentar a sua pontuação e ganhar um prémio.

Durante os diferentes rounds as famílias vão acumulando pontos e no final do jogo, a família que tiver menor pontuação é eliminada.

DESCRIÇÃO DO PASSATEMPO

Regras de Jogo

1º JOGO

- 2 Famílias
- 5 Rounds (1 pergunta por round)

Com os dois participantes posicionados em frente aos “buzzers”. O apresentador formula a pergunta e o concorrente que accionar o mecanismo mais rapidamente é o primeiro a responder.

As respostas às perguntas são reveladas num vídeo hall.

Se a resposta tiver a pontuação máxima: é dada à sua família a hipótese de jogar para tentar acertar nas restantes respostas ou passar o jogo à outra família.

Se a resposta não tiver a pontuação máxima: o outro concorrente tem a hipótese de tentar acertar numa resposta com pontuação mais elevada, se o conseguir pode optar por continuar o jogo ou passar à outra família.

Depois de definida a família que vai jogar, o apresentador aproxima-se e lê uma vez mais a pergunta dirigindo-se ao jogador que está no lugar a seguir ao do capitão. Caso a resposta dada surja no ecrã, os pontos são contabilizados e o apresentador desloca-se até ao jogador seguinte da linha para a sua resposta. Este procedimento continua até que todas as respostas tenham sido reveladas. Caso a família seja bem sucedida, ganha o total de pontos para essa pergunta.

A família em jogo tem que completar as respostas top pedidas e só pode errar três vezes.

Caso algum dos membros da família dê uma resposta que não conste no ecrã, é emitido um som acompanhado por um “X” e significa que a família acabou de perder uma “hipótese de erro”. Para além disso, existe um tempo limite de três segundos para cada jogador responder. Caso o jogador exceda este tempo é emitido um som e é perdida uma “hipótese de erro”.

Se a família perder três vidas antes de todas as respostas serem reveladas, a pergunta é entregue à família adversária.

O capitão da família adversária é convidado a responder. Caso a resposta apareça no ecrã, a família “rouba” os pontos. Caso não apareça, os pontos permanecem na família em jogo e passamos a uma nova ronda.

A mecânica repete-se nos quatro rounds seguintes, mudando apenas os participantes que se posicionam frente ao buzzer, as perguntas e a pontuação.

No final do 5º round são contabilizados os pontos:

- a família que tiver menos pontos é eliminada.
- a família que tiver mais pontos, ganha os pontos obtidos durante o jogo e joga o terceiro jogo.

Em caso de empate entre as duas equipas, far-se-á um 6º round com morte súbita. Os capitães das equipas defrontar-se-ão, novamente, no buzzer:

- se aquele que acionar o mecanismo mais rapidamente, fornecer a resposta com mais pontos, essa equipa declara-se vencedora nesse momento, pois a outra equipa já nunca pode ganhar.
- se aquele que acionar o mecanismo mais rapidamente, fornecer uma resposta correta, mas não aquela com mais pontos, o outro capitão joga a seguir. Caso forneça a resposta com mais pontos, a sua equipa sairá vencedora. Caso forneça uma resposta com menos pontos, vence a outra equipa.
- caso nenhum dos capitães acerte na resposta ou acerte numa resposta com a mesma pontuação, passaremos para o próximo membro da equipa do Capitão que acionou o mecanismo mais rapidamente e assim, sucessivamente, saltando de equipa em equipa com as regras aplicadas acima.

2º JOGO - a mecânica repete-se

- 2 Novas Famílias
- 5 Rounds (1 pergunta por round)

Com os dois participantes posicionados em frente aos “buzzers”. O apresentador formula a pergunta e o concorrente que accionar o mecanismo mais rapidamente é o primeiro a responder.

As respostas às perguntas são reveladas num vídeo hall.

Se a resposta tiver a pontuação máxima: é dada à sua família a hipótese de jogar para tentar acertar nas restantes respostas ou passar o jogo à outra família.

Se a resposta não tiver a pontuação máxima: o outro concorrente tem a hipótese de tentar acertar numa resposta com pontuação mais elevada, se o conseguir pode optar por continuar o jogo ou passar à outra família.

Depois de definida a família que vai jogar, o apresentador aproxima-se e lê uma vez mais a pergunta dirigindo-se ao jogador que está no lugar a seguir ao do capitão. Caso a resposta dada surja no ecrã, os pontos são contabilizados e o apresentador desloca-se até ao jogador seguinte da linha para a sua resposta. Este procedimento continua até que todas as respostas tenham sido reveladas. Caso a família seja bem sucedida, ganha o total de pontos para essa pergunta.

A família em jogo tem que completar as respostas top pedidas e só pode errar três vezes.

Caso algum dos membros da família dê uma resposta que não conste no ecrã, é emitido um som acompanhado por um “X” e significa que a família acabou de perder uma “hipótese de erro”. Para além disso, existe um tempo limite de três segundos para cada jogador responder. Caso o jogador exceda este tempo é emitido um som e é perdida uma “hipótese de erro”.

Se a família perder três vidas antes de todas as respostas serem reveladas, a pergunta é entregue à família adversária.

O capitão da família adversária é convidado a responder. Caso a resposta apareça no ecrã, a família “rouba” os pontos. Caso não apareça, os pontos permanecem na família em jogo e passamos a uma nova ronda.

A mecânica repete-se nos quatro rounds seguintes, mudando apenas os participantes que se posicionam frente ao buzzer, as perguntas e a pontuação.

No final do 5º round são contabilizados os pontos:

- a família que tiver menos pontos é eliminada mas, ganha os pontos obtidos durante o jogo.
- a família que tiver mais pontos, ganha os pontos obtidos durante o jogo e joga o terceiro jogo.

3º JOGO - a mecânica repete-se

- 2 Famílias – Vencedoras do 1º e do 2º Jogo
- 5 Rounds (1 pergunta por round)

Com os dois participantes posicionados em frente aos “buzzers”. O apresentador formula a pergunta e o concorrente que accionar o mecanismo mais rapidamente é o primeiro a responder.

As respostas às perguntas são reveladas num vídeo hall.

Se a resposta tiver a pontuação máxima: é dada à sua família a hipótese de jogar para tentar acertar nas restantes respostas ou passar o jogo à outra família.

Se a resposta não tiver a pontuação máxima: o outro concorrente tem a hipótese de tentar acertar numa resposta com pontuação mais elevada, se o conseguir pode optar por continuar o jogo ou passar à outra família.

Depois de definida a família que vai jogar, o apresentador aproxima-se e lê uma vez mais a pergunta dirigindo-se ao jogador que está no lugar a seguir ao do capitão. Caso a resposta dada surja no ecrã, os pontos são contabilizados e o apresentador desloca-se até ao jogador seguinte da linha para a sua resposta. Este procedimento continua até que todas as respostas tenham sido reveladas. Caso a família seja bem sucedida, ganha o total de pontos para essa pergunta.

A família em jogo tem que completar as respostas top pedidas e só pode errar três vezes.

Caso algum dos membros da família dê uma resposta que não conste no ecrã, é emitido um som acompanhado por um “X” e significa que a família acabou de perder uma “hipótese de erro”. Para além disso, existe um tempo limite de três segundos para cada jogador responder. Caso o jogador exceda este tempo é emitido um som e é perdida uma “hipótese de erro”.

Se a família perder três vidas antes de todas as respostas serem reveladas, a pergunta é entregue à família adversária.

O capitão da família adversária é convidado a responder. Caso a resposta apareça no ecrã, a família “rouba” os pontos. Caso não apareça, os pontos permanecem na família em jogo e passamos a uma nova ronda.

A mecânica repete-se nos quatro rounds seguintes, mudando apenas os participantes que se posicionam frente ao buzzer, as perguntas e a pontuação.

No final do 5º round são contabilizados os pontos:

- a família que tiver menos pontos é eliminada mas, ganha os pontos obtidos durante o jogo.
- a família que tiver mais pontos, ganha os pontos obtidos durante o jogo e joga o contra-relógio.

PROVA FINAL CONTRA RELÓGIO

O capitão da família vencedora é convidado pelo apresentador a escolher dois membros para jogar o “JOGO FINAL” Um destes dois elementos permanece com o apresentador no centro do set, enquanto o outro sai de forma a não conseguir ouvir as respostas.

O JOGO FINAL consiste em cinco perguntas. O objectivo do jogo é os dois elementos da família atingirem os 200 pontos, dando as respostas mais populares.

O apresentador lê as cinco perguntas ao primeiro jogador que tem de responder num tempo de 20 segundos.

Dadas as respostas (considerando a última resposta aquela que pode ter sido dada fora de tempo mas cuja pergunta foi verbalizada pelo apresentador ainda dentro do tempo – considerando os 3 segundos para responder fora de tempo), o apresentador revela a pontuação de cada resposta.

De seguida, o segundo jogador entra em estúdio e tem 25 segundos para responder às mesmas perguntas. Caso repita alguma resposta do primeiro jogador, o apresentador pede para dar outra.

Dadas as respostas, o apresentador revela a pontuação de cada resposta.

Caso a soma das respostas dos dois jogadores some 200 ou mais pontos, a equipa ganha o prémio.