

Concurso REGULAMENTO



// INTRODUÇÃO

A RTP Madeira, em colaboração com o Dr. Why e a Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnologia, produzem e realizam o Concurso “Será que Sabes?”, constituído por 25 programas, com a duração aproximada de 60 a 75 minutos.

O concurso é disputado nos estúdios da RTP Madeira e é transmitido em direto, à sexta-feira, após o Telejornal, conforme o calendário disponibilizado no *Anexo 1*.

Em todos os programas estarão em jogo duas equipas, constituídas por 3 alunos do ensino secundário e/ou profissional, acompanhados por um professor, que estará na plateia.

O “Será que Sabes?” é baseado num jogo de Quiz, com 20 perguntas de cultura geral, sobre variados aspetos do quotidiano da Região Autónoma da Madeira e das Comunidades Madeirenses, sendo que a lista de temas a concurso é apresentada no *Anexo 2*.

Em jogo estarão 24 equipas, que competirão em eliminatórias para chegar à grande final, onde será encontrada a equipa / escola vencedora.

Cada equipa contará com uma claque de apoio em estúdio, trajando uma t-shirt identificativa da sua escola, e que irá incentivar e ajudar os colegas, rumo à vitória final.

Em casa, os telespetadores também poderão participar de forma ativa no jogo, através de uma plataforma *online*, respondendo às questões que são colocadas em estúdio.

A RTP Madeira, a Dr. Why e a Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnologia reservam-se ao direito de ajustar as regras do Concurso à melhor gestão do programa e do interesse dos participantes, sem aviso prévio.

// JOGO EM ESTÚDIO

Estarão duas equipas mistas em estúdio (de 3 alunos cada) acompanhadas, na plateia, por um professor e um grupo de colegas (claque).

No caso de passagem à fase seguinte, apenas serão autorizadas alterações na composição das equipas por motivos de força maior e devidamente comprovados.

Cada programa terá um total de vinte perguntas, distribuídas por várias tipologias: *simples*, *memória fotográfica*, *áudio*, *vídeo* e *sequencial*, cuja descrição e estrutura constam nos Anexos 3 e 4.

Todas as questões serão antecedidas de um breve enquadramento/contextualização.

O Quiz terá **até 5 opções de resposta** (A, B, C, D, E) porém, **só uma será a correta**.

Para responder, os concorrentes terão à disposição, na sua bancada, um comando com 5 botões, devidamente identificados com as letras A, B, C, D e E. Após carregar no botão e seleccionar uma opção, esta fica bloqueada e já não é possível alterar a resposta.

Cada pergunta tem um tempo limite de resposta de 15 segundos, sendo que o tempo de resposta influencia a pontuação (a equipa mais rápida ganha mais pontos).

O sistema de pontuação é o seguinte:

Respostas certas - pontos positivos (a equipa ganha pontos);

Abstenção de resposta ou fora de tempo - zero pontos;

Respostas erradas - pontos negativos (a equipa perde pontos).

Ambas as equipas jogam e respondem em simultâneo, e os pontos e as classificações serão em tempo real.

O professor e os colegas, da plateia, poderão ajudar a equipa nas respostas.

Após determinadas respostas poderá surgir a dica da “Enciclopédia”, que ajudará a compreender a lógica da resposta correta.

A **pontuação** obtida pela equipa em cada pergunta será apresentada após a resposta.

Nas últimas 5 perguntas (da 16 à 20), e com a competição ao rubro, não será apresentada a **pontuação** obtida em cada pergunta.

A **classificação** das equipas será exibida no fim de cada bloco de 5 perguntas.

Ganhará a equipa que, no final das 20 questões, obtenha a pontuação mais alta.

Em caso de empate, será verificado o critério da média de respostas mais rápidas, vencendo a escola que tenha sido mais veloz no seu desempenho.

A equipa vencedora de cada programa passará à fase seguinte, defrontando um novo adversário.

Em todas as fases do Concurso as equipas iniciarão o jogo com zero pontos.

// JOGO DE CASA

Em cada programa estarão disponíveis 100 *logins* para o jogo de casa, que é uma adaptação do jogo em estúdio.

O participante joga através de um dispositivo móvel (*smartphone*, *tablet* ou computador) com um browser de internet.

No início da emissão de cada programa será disponibilizado um *QR Code* e um número de acesso.

A inscrição será realizada pela ordem de entrada na plataforma, pelo que não é possível, qualquer jogador, impugnar a partida caso já não consiga aceder.

A cada participante será atribuído, automaticamente, um nome de jogador. Não é permitida a criação de *nicknames* pelos concorrentes, por forma a salvaguardar a utilização de termos ofensivos.

Os participantes poderão entrar em jogo com o *Quiz* já em andamento, perdendo a possibilidade de responder às perguntas até então efetuadas.

No jogo de casa apenas será possível ao concorrente responder às perguntas de tipologia simples, por questões técnicas e devido ao tempo de *delay*.

Em caso de alguma falha técnica pontual, o jogador não poderá impugnar a partida.

As hipóteses e o tempo de resposta, bem como o sistema de pontuação serão idênticas às do jogo em estúdio.

Ao fim de cada bloco de 5 respostas simples, será exibida a classificação do jogo de casa.

O vencedor será o jogador que, no final do programa, obtenha a pontuação mais alta.

Em caso de empate, será verificado o critério da média de respostas mais rápidas, vencendo o participante que tenha sido mais rápido no seu desempenho em jogo.

O mesmo jogador pode participar em mais do que um programa.

A produção declina qualquer responsabilidade no bom funcionamento do comando de jogo, que é da inteira responsabilidade do jogador.

O objetivo do jogo de casa é o de promover um passatempo agradável e divertido aos telespetadores, sendo que estes nunca poderão exigir à RTP Madeira, ao Dr. Why e/ou à Secretaria Regional de Educação, Ciência e Tecnologia, qualquer punição.

// PRÉMIOS

JOGO EM ESTÚDIO:

Serão atribuídos os prémios abaixo indicados:

Equipa 1.^a Classificada - Prémio monetário no valor de 3.000€ (três mil euros).

Equipa 2.^a Classificada - Prémio monetário no valor de 2.100€ (dois mil e cem euros).

Equipa 3.^a Classificada - Prémio monetário no valor de 1.500€ (mil e quinhentos euros).

Equipa 4.^a Classificada - Prémio monetário no valor de 900€ (novecentos euros).

Os prémios serão entregues no final dos respetivos programas.

JOGO DE CASA:

Os 1.^o e 2.^o Classificados de cada programa recebem como prémio uma caneca original do Concurso “Será que Sabes?”.

O prémio poderá ser levantado na receção da RTP Madeira, a partir da 2.^a feira seguinte à emissão do programa em que for atribuído, e num prazo de 15 dias.

// DISPOSIÇÕES FINAIS

Na eventual existência de perguntas com dupla interpretação ou com erros ortográficos, estas não poderão ser anuladas, por impossibilidade do sistema que coordena o *Quiz38*.

Todas as situações não previstas e omissas neste Regulamento serão analisadas e decididas pelos Promotores, não sendo admitido qualquer recurso ou reclamação.

Ao participar, os concorrentes do *jogo em estúdio* e do *jogo de casa*, declaram automaticamente aceitar os termos e as condições do presente Regulamento.

// ANEXOS

// ANEXO 1

Calendário

N.º do Programa	Data	Fase
1	12/01/2024	1.ª Fase
2	19/01/2024	1.ª Fase
3	26/01/2024	1.ª Fase
4	02/02/2024	1.ª Fase
5	16/02/2024	1.ª Fase
6	23/02/2024	1.ª Fase
7	01/03/2024	1.ª Fase
8	08/03/2024	1.ª Fase
9	15/03/2024	2.ª Fase
10	22/03/2024	2.ª Fase
11	05/04/2024	2.ª Fase
12	12/04/2024	2.ª Fase
13	19/04/2024	2.ª Fase
14	26/04/2024	2.ª Fase
15	03/05/2024	2.ª Fase
16	10/05/2024	2.ª Fase
17	17/05/2024	Quartos de Final
18	24/05/2024	Quartos de Final
19	31/05/2024	Quartos de Final
20	07/06/2024	Quartos de Final
21	14/06/2024	Primeira Meia-final
22	21/06/2024	Segunda Meia-final
23	28/06/2024	Apuramento do 3.º e 4.º Classificados
24	05/07/2024	Final
25	Programa especial, em data a anunciar	

// ANEXO 2

Temas

- Arte
- Celebridades
- Cinema
- Curiosidades / Cultura geral
- Desporto
- Emigração
- Fauna
- Festas e Tradições
- Flora
- Gastronomia
- Geografia
- Geologia
- História
- Informática e Redes Sociais
- Instrumentos Tradicionais
- Língua Portuguesa
- Matemática
- Meios de transporte
- Meteorologia
- Moda
- Música
- Perícia Mental
- Profissões e Ferramentas
- Química
- Regionalismos
- Religião, Mitologia e Lendas
- Sítios e Lugares
- Turismo
- Vitivinicultura

// ANEXO 3

Tipologia de Questões

SIMPLES

É apresentada a pergunta, seguida de 2 a 5 hipóteses de resposta.

MEMÓRIA FOTOGRÁFICA

A pergunta é antecedida pela apresentação de uma fotografia / imagem e os concorrentes deverão atentar ao máximo de pormenores.

ÁUDIO

A pergunta é antecedida pela audição de um breve excerto musical / som.

VÍDEO

A pergunta é antecedida pela projeção de um pequeno vídeo, que será depois revisto após as equipas terem respondido.

SEQUENCIAL

A pergunta é antecedida pela visualização de 3 imagens que os concorrentes deverão ordenar.

// ANEXO 4

Estrutura do Programa

[Tipologia de Questões]

N.º da Pergunta	Tipologia de Questão
1	Simple
2	Simple
3	Memória Fotográfica
4	Simple
5	Áudio
6	Simple
7	Simple
8	Sequencial
9	Simple
10	Memória Fotográfica
11	Áudio
12	Simple
13	Simple
14	Simple
15	Memória Fotográfica
16	Simple
17	Áudio
18	Simple
19	Simple
20	Vídeo