

"NO SIN MIS PADRES"
BASES DEL CONCURSO
(21.03.10)

1. "No sin mis padres" es un programa concurso creado y producido por CENTRAL CREATIVA MADRID, S. L.

DEFINICIÓN DEL PROGRAMA

2. "No sin mis padres" es un programa concurso, basado en pruebas de distinto carácter: físicas, de habilidad, de memoria, de intuición, de agilidad mental, de conocimiento mutuo entre padre e hijo, de interpretación y otras de pregunta/respuesta.
3. El concurso está compuesto por tres rondas, un test de complicidad, y una prueba final.
4. En cada programa participan dos parejas de una misma unidad familiar. Las dos parejas se llevarán un lote de premios. Los perdedores uno de consolación y los ganadores, un viaje por determinar.

REQUISITOS PARA ADQUIRIR LA CONDICIÓN DE CONCURSANTES:

5. Conformar una pareja de personas de la misma familia, con parentesco de primera consanguinidad.
6. Superar los castings, tests, pretests o cualquiera otra prueba de imagen, idoneidad o conocimiento que la dirección del programa estime conveniente.
7. Haber firmado todos los certificados, bases y/o documentos que la Producción del programa solicite.

SISTEMA DE JUEGO

8. "No sin mis padres" es un concurso compuesto por tres rondas, un test de complicidad, y una prueba final.
9. Cada pareja comienza el juego con cero puntos. A medida que cada pareja vaya acertando preguntas y ganando pruebas sumará puntos dependiendo de la mecánica de cada prueba.
10. En los dos primeros bloques, las pruebas y la temática de las mismas se deciden mediante un sistema aleatorio. El niño detendrá, a la voz de ya, y mediante el falso accionado de un mando, una ruleta visual donde aparecen las pruebas y los distintos temas.
11. Las pruebas que podrían aparecer serían las siguientes : "Los Naipes locos", " Clon de sombra", " Scubudú", "El Sexto sentido", "Tic, Tac, Boum", "Test de complicidad" y "El Tortazo".
12. Las categorías de los juegos serían las siguientes : "Boing", "Ciencia y Tecnología", "Fantasía", "Deportes", "Música", "Juegos" y "Personajes".

PRUEBAS

RONDA UNO

Las pruebas que pueden salir en la primera ronda son: los naipes locos, Clon de sombra y Tic, Tac, Boum.

13. LOS NAIPES LOCOS

Cada pareja, por separado y en distintos turnos, tiene que adivinar una secuencia de seis cartas y colocarla en un atril en un tiempo de un minuto y medio. Para ello deberá elegir la combinación adecuada entre catorce cartas, seis de las cuales serán las correctas y tres las incorrectas. Una de ellas será "El puntazo", que les otorgará un punto extra al término de la jugada, otra "el comodín del castigador", que conllevará una broma, también al término de la jugada. Finalmente,

dos cartas llevarán la leyenda "sigue jugando" y otra les obligará a "volver a empezar".

Conclusión: Cada carta acertada sumará un punto. Estos puntos se sumarán y contarán cara a la final.

14. CLON DE SOMBRA

Cada pareja, por separado, y en distintos turnos, tiene que adivinar los cinco personajes ocultos. Para ello, el padre los tendrá que escenificar con mímica, ayudado por diversos elementos de atrezzo y oculto tras una tela. Estará iluminado por un haz de luz y tendrá, además, que luchar contra el cronómetro. Si el niño desconoce el personaje a dilucidar, podrá decir "paso" y la pareja tratará de resolver el siguiente.

Conclusión: Cada personaje acertado sumará un punto cara a la final

15. TIC TAC BOUM

Cada pareja, por separado, y en distintos turnos, tiene que decir el mayor número de términos relativos a una categoría seleccionada. Lucharán contra el cronómetro y contra la pareja contraria que tratará de estorbarles inflando un globo que ellos tienen que ir pasándose de mano en mano. La prueba terminará cuando el globo explote.

Conclusión: Cada término acertado sumará un punto cara a la final.

"CASTIGO": La pareja perdedora en la Ronda 1 será sometida a un "castigo" a determinar según el guión de cada programa. Se trata de bromas típicas de los programas infantiles como "pringarse" o mancharse de tarta o pintura.

RONDA DOS

16. EL SEXTO SENTIDO

El menor de cada pareja, por separado, y en distintos turnos, tiene que

adivinar qué elementos se ocultan tras las pruebas siguientes: vista, oído, tacto, gusto y olfato. Esto es, tiene que adivinar, qué personaje se esconde en una imagen deformada, que es lo que huele dentro de una urna, qué alimento corresponde al sabor que está probando y qué es aquello que toca.

Si adivina, al menos, tres de estos elementos, tendrá derecho a optar a adivinar "el sexto sentido". Este juego se realiza también contra el reloj.

El padre/madre del menor será "castigado" cuando éste no acierte.

El "sexto sentido" es una prueba en la que el niño tendrá que adivinar quién es el padre/madre del equipo contrario en una foto, cuando era pequeño. Se le concederán dos puntos extra si consigue adivinarlo. La prueba tiene una duración de un minuto y medio.

17. SCUBUDÚ

El menor de cada pareja, por separado y en distintos turnos, tiene que encestar las pelotas de cada color en los cubos de su color correspondiente. Cada cubo tiene una puntuación, de mayor a menor, según la distancia desde el punto de enceste, y está relleno de algunas sustancias pringosas. Esa sustancia será vertida al padre del equipo contrario, que se encontrará sentado en el set de castigo.

Conclusión: Cada pelota encestada sumará los puntos correspondientes a cada color.

18. CLASIFICACIÓN PARA LA FINAL

Los puntos conseguidos durante las dos primeras rondas se sumarán y aquella pareja que obtenga más puntos conseguirá tres tartas rojas para la gran final. Estas tartas equivalen a dos puntos cada una. En este momento, los marcadores vuelven a ponerse a cero puntos.

19. LA FINAL: EL TARTAZO

Los adultos de cada pareja se esconderán tras un panel, desvelando sólo su rostro. Los menores tendrán como objetivo estampar el mayor número de tartas posible en el rostro del padre/madre contrario en el tiempo estimado por la dirección del programa. Cada tarta roja estampada sumará dos puntos.

Conclusión: Ganará el concurso la pareja que, una vez realizado el recuento haya conseguido sumar más puntos en relación a las tartas estampadas

20. PREMIOS

A los ganadores se les dará a elegir un viaje para dos personas con transporte, una noche de hotel con desayuno y entrada de un día para un parque temático incluidos. El destino de los viajes será, a elegir, Sevilla con entradas para el parque temático Isla Mágica, o Madrid con entradas para el parque temático Warner Brothers.

DISPOSICIONES GENERALES

21. La dirección del programa será la única encargada de velar por la correcta realización de las pruebas del concurso, pudiendo sancionar total o parcialmente a los concursantes que no las realizaran debidamente y decidiendo en todos los extremos que atañan al justo desarrollo de la competición.
22. A efectos de lo dispuesto por la legislación vigente con respecto al derecho al honor, la intimidad personal y a la propia imagen, los participantes y concursantes ceden y transfieren a CENTRAL CREATIVA S.L. de forma irrevocable, sin reserva de ningún tipo, para todo el mundo y a perpetuidad, la integridad de los derechos de propiedad intelectual y de comercialización o de imagen o datos que corresponda o pudiera corresponderles, pudiendo en consecuencia comercializar, ceder, emitir y exhibir libremente en exclusiva y sin limitación alguna los registros de su intervención en los citados programas, ya sea en

versión original o traducida, tanto en su totalidad como de forma parcial, a través de cualquier medio de radiodifusión o televisión, o de cualquier otra modalidad técnica sonora, audiovisual o gráfica, y de forma expresa la difusión en Internet, así como la conocida o por conocer.

23. La dirección del concurso se reserva el derecho de modificar la mecánica del programa y de cuantos aspectos se reflejan en estas bases si lo estimase oportuno. En tal caso informará a los concursantes con anterioridad a la grabación del programa.
24. Si por problemas técnicos o por cualquier otra causa de fuerza mayor fuere necesario interrumpir momentáneamente la grabación del concurso, la dirección estimará la parte válida ya grabada antes de reanudar la grabación.
25. La grabación de un programa no implica necesariamente su emisión, que puede ser suspendida de forma provisional o definitiva por diversas eventualidades, entre otras, la resolución del contrato de producción con los emisores, el incumplimiento de los parámetros de calidad técnica o artística exigida por los canales, problemas técnicos, casos fortuitos o causas de fuerza mayor.
26. La obligación por parte de LA PRODUCTORA de hacer efectivo los pagos de los premios que correspondan en cada programa se generará a partir de la primera emisión del programa. Posteriores emisiones del programa no devengarán esa obligación.
27. Los concursantes asumen la obligación de acudir a las citaciones para las que sean convocados. La incomparecencia total o parcial de la pareja clasificada supondrá la pérdida de la posibilidad de concursar sin que ello excluya el abono a LA PRODUCTORA de los daños y perjuicios ocasionados por esta incomparecencia.
28. Si algún concursante se sintiera perjudicado en el desarrollo del programa y decidiera impugnar el mismo, LA PRODUCTORA suspenderá el abono del premio obtenido por el concursante, en tanto

en cuanto no se despeje la cuestión suscitada.

29. El abono de los premios por parte de LA PRODUCTORA a los concursantes tendrá plenos efectos liberatorios frente a terceros.

30. LA PRODUCTORA se reserva las acciones legales que pudieran corresponderles en caso de incumplimiento de estas bases por parte de los concursantes y participantes

31. En conformidad con estas bases, cada concursante, las firma en la fecha indicada, a un solo efecto y por duplicado ejemplar.

DATOS IDENTIFICATIVOS DEL CONCURSANTE

NOMBRE: _____

APELLIDOS: _____

D.N.I.: _____

CALLE: _____

LOCALIDAD: _____ TFNO. _____

FIRMA

El concursante

El padre del menor.