

BASES Y CONDICIONES DEL CONCURSO "TRIVIAL PURSUIT"

Four Luck Banana S.L produce para Veo Televisión S.A un concurso televisivo titulado "Trivial Pursuit", denominado en lo sucesivo 'el programa'.

Las bases, normas y condiciones que se recogen a continuación regirán la actuación de los concursantes del programa "Trivial Pursuit". Estas bases son de obligado cumplimiento para todos los concursantes que participen en el programa. Las reglas del juego y las condiciones del programa podrán ser modificadas en cualquier momento por la Dirección del Programa.

1. CÓMO PARTICIPAR

El programa es un concurso de televisión en el que para participar como concursante es preciso ser mayor de edad. El interesado debe hacer un casting en el que tiene que responder a una serie de preguntas de cultura general y hacer una pregunta que será grabada con una cámara. Esta pregunta puede ser utilizada posteriormente en uno de los programas.

Con el casting y las grabaciones efectuadas se seleccionará a los concursantes del programa. Se tendrá en cuenta una serie de condiciones como la cantidad de aciertos en las preguntas de cultura general, el nivel de estudios, profesión, aficiones y actitud ante la cámara.

Los no seleccionados para concursar podrán participar en el programa formulando a los jugadores o concursantes una pregunta mediante el vídeo grabado previamente en el casting.

Los seleccionados para concursar se comprometen a no participar en cualquier otra grabación de un programa de televisión en el mes siguiente a la fecha de emisión del programa en el que aparezcan, sin el consentimiento previo de la Dirección del Programa.

No podrán participar en este concurso los trabajadores de Veo Televisión, la productora Four Luck Banana S.L y sus sociedades filiales, o de cualquier empresa subsidiaria o proveedora de las anteriores citadas. Tampoco podrán participar en el concurso sus parientes hasta el segundo grado de consanguinidad o afinidad.

2. DESARROLLO DEL CONCURSO:

Cada programa tiene una duración de 45 minutos. Basado en el tradicional juego de mesa, se trata de un concurso en el que tres jugadores competirán entre sí demostrando sus conocimientos de cultura general. Los jugadores se enfrentan también a un cuarto concursante o portavoz que representa a la audiencia. El portavoz podrá obtener premio por medio de la banca. La banca es el dinero que se va acumulando en el 'bote de España', a lo largo del programa, mediante las preguntas con quesito que no contestan correctamente los tres concursantes. Cada pregunta con quesito tiene un valor económico establecido. Si los concursantes aciertan la pregunta, el dinero va al 'bote del concursante', si por el contrario, contestan incorrectamente va a la banca o 'bote de España'.

Para la obtención de los quesitos, los concursantes deberán responder correctamente y en un tiempo limitado, a las preguntas que formula el 'panel de espectadores' (preguntas grabadas previamente y formuladas por la gente de la calle).

Para poder responder a la primera pregunta del programa los concursantes deben presionar un pulsador y, el primero que lo haga, es el que tiene derecho a contestar. Siempre que el concursante responda erróneamente a la pregunta hay 'rebote' y se vuelve a utilizar el pulsador. Cada vez que el concursante conteste correctamente a la pregunta mantiene el turno y la presentadora le hará, directamente a él, la siguiente pregunta sin dar opción al resto de concursantes. Todas las preguntas que no proporcionan quesito las formula la presentadora y no tienen valor económico.

Las preguntas 'de quesito' permiten acumular dinero en el 'bote del concursante' y continuar jugando al concursante que ha acertado.

En el programa, a diferencia del juego tradicional, no hay tablero. El turno y el tipo de pregunta se decide por medio de una rueda gráfica, la cual dispone, aleatoriamente, de las casillas y los ocho colores de los respectivos quesitos.

Los colores de los quesitos de la ruleta:

Habituales del Trivial:

Amarillo: Historia

Verde: Ciencias

Azul: Geografía

Violeta: Artes

Rosa: Espectáculos

Naranja: Deportes

Otras casillas:

Gris: aporta derecho a elegir categoría para seguir jugando. No tiene valor económico.

Negro: pierde turno el concursante cuando sale en la rueda el quesito negro.

Audio: esta casilla esconde una pregunta relacionada con un audio que se escucha en el plató (música, ruido o sonido) y que debe de reconocer el concursante para contestar correctamente a la pregunta.

Imagen: en esta casilla hay una imagen (fotografía o parte de fotografía) que se verá en plató y sobre la que se hace una pregunta al concursante.

La dirección del programa se reserva el derecho a cambiar los colores de los quesitos y los temas de las preguntas, así como a introducir más preguntas a parte de las establecidas previamente.

3. FASES DEL CONCURSO

El programa consta de cuatro fases y, opcionalmente, a decisión de la dirección del programa, dos compensatorias en las que participarán los concursantes que hayan perdido en la fase de expulsión y en la fase eliminatoria.

FASE CLASIFICATORIA:

Participan tres concursantes que se enfrentan a preguntas de las seis categorías. Un programa informático lanza las preguntas aleatoriamente. Las preguntas con quesito aportan dinero al bote. En esta fase cada quesito tiene un valor de 50 €. El resto de preguntas acertadas, sin quesito, mantienen el turno del concursante. El primer concursante en contestar correctamente a tres preguntas de quesito, queda clasificado para la tercera fase o fase eliminatoria.

FASE EXPULSIÓN:

En esta fase continúan jugando los dos concursantes que todavía no han obtenido los tres quesitos. Las casillas de quesito continúan saliendo aleatoriamente, siguen teniendo el valor de 50 € y son formuladas por los espectadores previamente grabados en vídeo. El primero de los dos concursantes que consiga los tres quesitos pasa a la siguiente fase. El otro concursante queda eliminado del juego.

FASE ELIMINATORIA:

En esta fase juegan los dos concursantes que han conseguido los tres quesitos (continúan manteniéndolos). Las preguntas de quesito siguen saliendo aleatoriamente y teniendo un valor de 50 €. Se clasifica el jugador que complete los seis quesitos.

FASE TODO O NADA:

Concursa el jugador que ha conseguido los seis quesitos en la fase anterior. Se enfrenta a seis preguntas de seis temas diferentes que se esconden tras sus respectivos colores. El valor de cada pregunta se decide al inicio de la ronda por movimiento de la rueda gráfica. Teniendo los siguientes valores económicos:

Primer quesito..... 50 €
Segundo quesito..... 100 €
Tercer quesito..... 150 €
Cuarto quesito.....200 €
Quinto quesito..... 400 €
Sexto quesito.....BOTE ACUMULADO

Además de los dos botes que arrastramos a lo largo del programa en esta última fase contamos con un tercer bote, y el más importante de todos, es el 'bote de plató'. En este bote el dinero se va acumulando programa tras programa por medio del dinero que queda en 'el bote del concursante' si éste no se lo ha llevado y el ganador es el portavoz, o en el "bote de España" si el que gana su bote es el concursante.

El concursante, que llega a la fase final, juega contra el portavoz de la audiencia y según los quesitos que consiga los premios son:

- 1- Si el concursante acierta menos de cuatro quesitos, no participará en el siguiente programa y lo hará el portavoz del público. Se llevará su correspondiente bote el que más dinero haya acumulado de los dos .
- 2- Si el concursante contesta correctamente a las seis preguntas se lleva el 'bote del concursante' (lo que ha acumulado éste durante el programa) y "el bote de plató" que es bote que se acumula día a día. Vuelve a concursar en el siguiente programa.

FASES COMPENSATORIAS (PREGUNTA PATROCINADA)

(En esta opción, que se añadirá a la mecánica del programa o no, a criterio de la dirección), participan los dos concursantes que hayan perdido la 'fase clasificatoria' y la 'fase expulsión' y la prueba se realiza al terminar estas dos fases respectivamente. Cada uno de los concursantes contestará a una pregunta que puede contener soporte audiovisual y que puede ser patrocinada por una marca comercial. Si responden correctamente a estas preguntas obtendrán un premio compensatorio. No necesariamente en metálico.

PREGUNTAS PATROCINADAS

La dirección del programa se reserva el derecho de introducir patrocinios en las preguntas del programa, sean o no de quesito, tengan o no de valor económico. Los concursantes no podrán declinar su participación en este tipo de preguntas.

GRABACIÓN:

PREMIOS Y REGALOS:

- 1- La presencia o participación en el programa se realiza por cada concursante de forma voluntaria y gratuita y por tanto no implica ninguna compensación económica o en especie.
- 2- Si por cualquier circunstancia, un concursante decide no aceptar algún premio que le haya correspondido, efectuará su renuncia por escrito perdiendo todos los derechos con respecto al mismo. En ningún caso, Veo Televisión o la productora lo sustituirá por otro distinto o por dinero en metálico.

SOBRE LA RESPUESTA CORRECTA A UNA PREGUNTA

Cualquier reclamación acerca de la validez de una respuesta a una pregunta del concurso, deberá realizarla el concursante durante la grabación del programa. Una vez finalizada la grabación el concursante no podrá formular reclamación alguna en relación con la validez de las respuestas a las preguntas del concurso.

La validez o no de una respuesta a una pregunta será resuelta por la Dirección del Programa antes de finalizar la grabación del programa en el que se haya formulado la pregunta.