

Dale al chirimbolo!.

Por Manolo Guerrero

PROGRAMA-CONCURSO

El PROGRAMA CONCURSO que les propongo es sobre todo de PARTICIPACIÓN, donde todos aquellos que acudan como público pueden ser los concursantes.

Inscripción. Como es habitual en cualquier tipo de **programa-concurso**, aquellos que tengan la voluntad o el deseo de asistir, deberán dirigirse por escrito (en cualquiera de sus formas posibles: e-mail, telegrama, fax, o en el más tradicional de todos ellos), o, por llamada telefónica a los teléfonos y direcciones que se anunciarán con la suficiente antelación en cualquiera de las promociones habituales de estos programas en las parrillas de televisión.

Estos, a la vez, serán parte interesada y público.

Cada uno de los asistentes recibirá un número que a modo de *pegatina* deberá llevar en alguna parte visible de su vestuario durante el transcurso del programa. De ellos han de salir los concursantes.

La elección de los concursantes. Mediante algún sistema que habrá que diseñar, ya sea electrónico, virtual, o de la forma más tradicional; se elegirán los números que han de ser nuestros primeros concursantes, estos, deberán ser en el numero de cuatro para comenzar el programa y que ocuparán nuestros primeros cuatro puestos en el escenario en el que transcurra el concurso.

Con un mecanismo similar al que hemos explicado, deberán ir saliendo los siguientes concursantes según se vayan eliminando los que estén concursando, de tal modo que siempre sean cuatro los que se encuentren en el escenario del concurso.

Naturalmente la cantidad de cuatro es un ejemplo que podría bajar o subir según los intereses del equipo de producción.

Los premio y las preguntas. Se trata de un *programa-concurso* simple en su desarrollo que solo pretende lograr unos minutos de entretenimiento para los posibles espectadores, así, como la de premiar a nuestros concursantes con unas cantidades que estará en consecuencia con la habilidad que demuestren en el transcurso del mismo; habilidad, que sobre todo, está justo en lo que indica su título, en ser el primero en darle al CHIRIMBOLQ, así como de contestar a la pregunta que esté en juego, en ese momento, correctamente.

Las preguntas deberán ser de temas generales, simples y básicas, de conocimiento general y en cualquiera de las ramas posibles del saber.

La mecánica. Un *presentador o conductor* del programa irá indicando, después de cada sorteo el número del concursante que deberá participar en cada momento.

A partir de los *cuatro participantes* que actuarán en primer lugar, se irán eliminando a medida que vaya fallando cada uno de ellos, de ahí que la participación del resto del público esté siempre en condiciones de ocupar el puesto vacío.

Un *botón* (o **chirimbolo**) en el lugar de cada uno de los participantes, y al que deberán apretar con la máxima rapidez aquellos que estén en posesión de la contestación correcta de las cuatro oportunidades que daremos a los concursantes, será el protagonista del concurso.

A la pregunta, como ya hemos indicado deberán darse cuatro posibles contestaciones, una de las cuales, será: *NINGUNA DE LAS TRES ANTERIORES*. Por lo que naturalmente podremos jugar con la confusión, el engaño, o, cualquier variedad que se nos ocurra a la hora de plantear las posibles respuestas.

DEBEREMOS TENER EN CUENTA LAS SIGUIENTES REGLAS QUE PLANTEO Y QUE PODRAN SER VARIADAS O ELIMINADAS SI ASI LO CONSIDERA LA PRODUCCION DEL PROGRAMA.

1. Aquel que habiendo apretado al **chirimbolo** y no conteste correctamente, será eliminado sin ningún tipo de premio.
2. Aquel que contestando correctamente quiera retirarse antes de que se efectúe la siguiente pregunta con lo que haya ganado, deberá comunicarlo al presentador del programa. El presentador, entonces, deberá recurrir al sorteo para permitir la entrada de otro concursante.
3. En el caso de que *ninguno* de los participantes de ese momento contestara a cualquiera de las preguntas, automáticamente serían cambiados todos ellos por otros cuatro nuevos concursantes.
4. En un panel se irá viendo las distintas cantidades que vayan ganando los concursantes participantes de ese momento.
5. Si por *CUATRO VECES* cualquiera de los concursantes no ha logrado en ningún momento apretar el **chirimbolo** y tener opción a una contestación, será

eliminado sin llevarse nada de lo que pudiera tener ganado. De tal modo que nadie podrá pasar *CUATRO TANDAS* sin apretar el **chirimbolo**.

6. Habrá un tiempo de *CINCO SEGUNDOS* para apretar el **chirimbolo**, quedando eliminados los participantes si no lo hace ninguno de ellos.
7. Cada programa deberá tener un numero de preguntas determinadas que nos lleven al horario que se pretenda, o un tiempo, al termino del cual, todos aquellos que hayan llegado hasta el final se llevarán aquello que tengan acumulado hasta ese momento.
8. El que durante el transcurso del programa se haya llevado una cantidad mayor, podrá participar, si así lo desea, en el programa siguiente, aunque pudiera haber sido eliminado y no haber llegado al final del citado concurso.
9. Los premios partirán de una cantidad en la primera pregunta que deberá irse duplicando hasta llegar a una cantidad máxima que decida la producción del programa. Aquel que lograrse llegar hasta ese máximo, aparte de la cantidad que se llevaría, optaría también al **gran premio** que podría consistir en la participación en cualquier otro concurso de los que se desarrollan en cualquiera de las televisiones de nuestro país. Esto se puede cambiar por cualquier otro premio que decida la producción.

Se trata en fin de un concurso que deberá ser ágil, dándole el ritmo y el tiempo necesario para no hacerlo tedioso y aburrido.

En espera de que pueda ser de su interés, quedo a su disposición para cualquier aclaración.