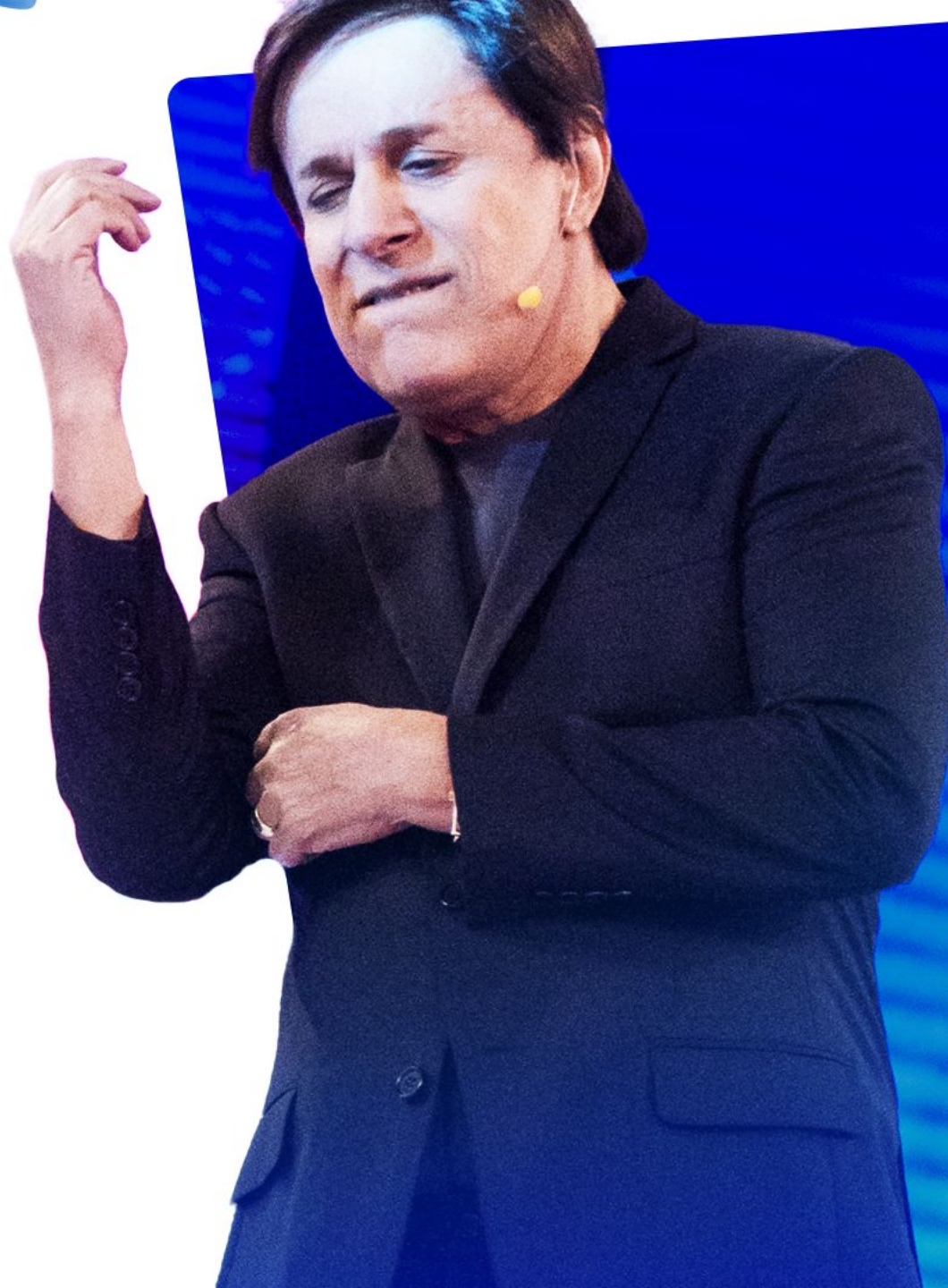




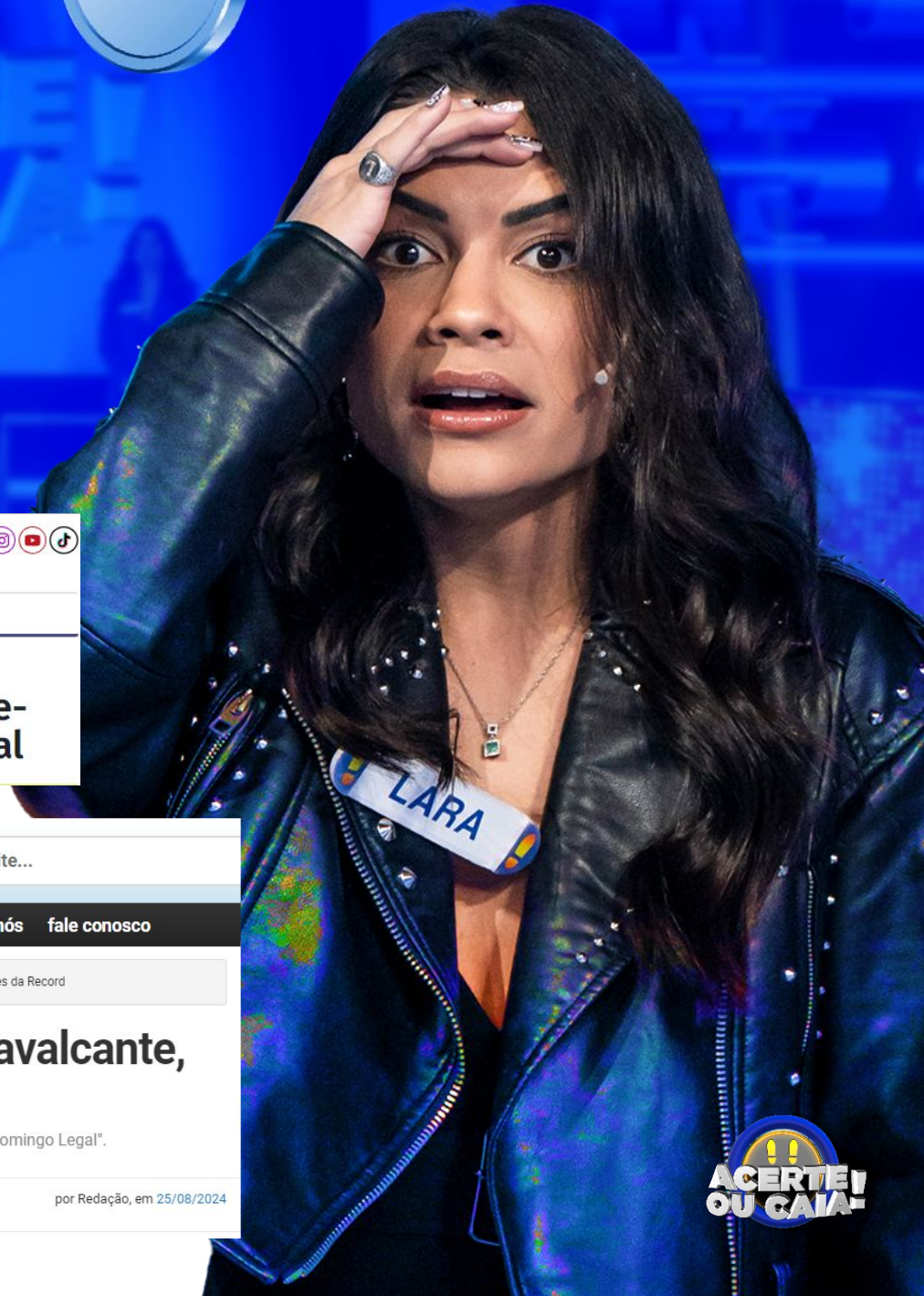
ACERTE! OU CAIA!



O game show que testa os conhecimentos de personalidades da mídia e, também, dos nossos espectadores.



a novidade deu o que falar



Menu **KÁTIA FLÁVIA** Buscar



Com Filha de Silvio Santos; Tom Cavalcante estreia muito bem seu "Acerte ou Caia" na Record

Programa chegou a dar 7 pontos na grande São Paulo incomodando Celso Portelli

Menu Buscar **notícias da tv** f X @ t i y d

Audiências

AUDIÊNCIAS DE 25/12/2024

Em alta, Cavalcante deixa Record na vice-liderança isolada com programa especial

REPRODUÇÃO/RECORD

TELA VIVA

NOTÍCIAS PAY-TV PROGRAMAÇÃO ARTIGOS/ANÁLISES EVENTOS ANUNCIE

Início > Newsletter (Tela Viva) > Com estreia de "Acerte ou Caia!", audiência da Record cresce 40% na...

AUDIÊNCIA

Com estreia de "Acerte ou Caia!", audiência da Record cresce 40% na tarde de domingo

Por Redação - 27 de agosto de 2024 Atualizado em 27 de agosto de 2024

PORTAL O PLANETA TV buscar em todo o site...

notícias v blogs v colunas v novelas v parceiros sobre nós fale conosco

O Planeta TV / Notícias / Audiência da TV / "Acerte ou Caia!", com Tom Cavalcante, eleva os índices da Record

"Acerte ou Caia!", com Tom Cavalcante, eleva os índices da Record

O game show conquistou a vice-liderança por alguns minutos, superando o "Domingo Legal".

f X t i y d por Redação, em 25/08/2024



e conquistou excelentes
resultados desde a estreia

+38MM

de impactos
desde a estreia
do programa

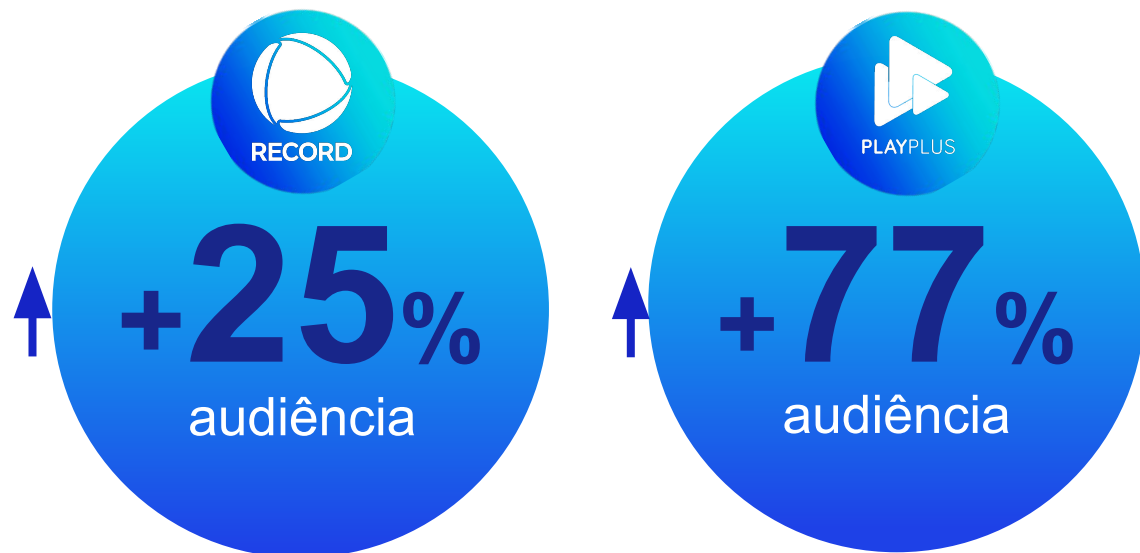
+48Min

Tempo médio de
permanência na TV
durante a exibição
do programa



comprovando que os espectadores buscam por entretenimento aos domingos

AUMENTO DE AUDIÊNCIA NA FAIXA HORÁRIA DO PROGRAMA



E crescimento no consumo de vídeo muito acima das **plataformas de compartilhamento.**



um
programa
leve e
divertido
para
toda a
família



líder em tempo médio do
gênero entre todas as
gerações

41%*

Mais tempo de permanência
do que a média do gênero
em 2024

E menor índice de zapeamento entre as três principais
emissoras durante a exibição do programa**

Fonte: Kantar IBOPE Media - Instar Analytics - RM | ATS | GÊNERO: GAME SHOW
- (TV ABERTA: somente emissoras que exibem o Gênero - *REC, SBT e RTV) de
25 Ago a 29 Set/24 | Gerações: Alpha (04-13 anos), Z (14-25), Millennials (26-41), X
(42-57) e Baby Boomers (58+ anos) || Faixa Horária: 14h15-16h00 | AvNumStm:
**GLO, REC e SBT.

IN ANPLIS



e de
pessoas
a gente
entende



203MM

de pessoas com acesso aos
conteúdos da **RECORD** através
das diversas plataformas em todo
Brasil.
(TV Linear, PlayPlus, Portal R7
e Redes Sociais)



75MM

de visitantes únicos
por mês



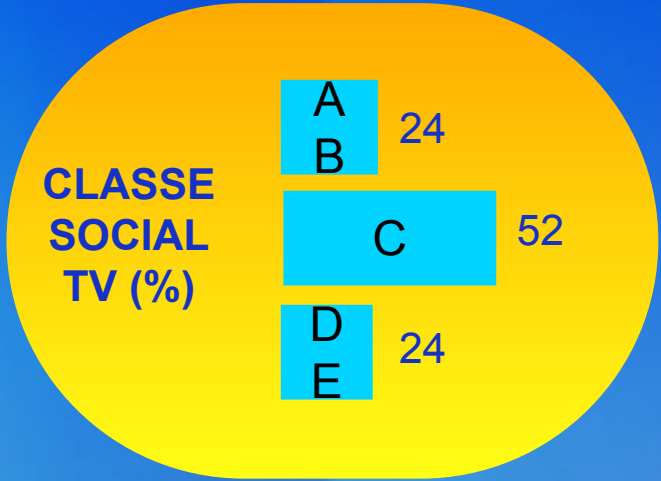
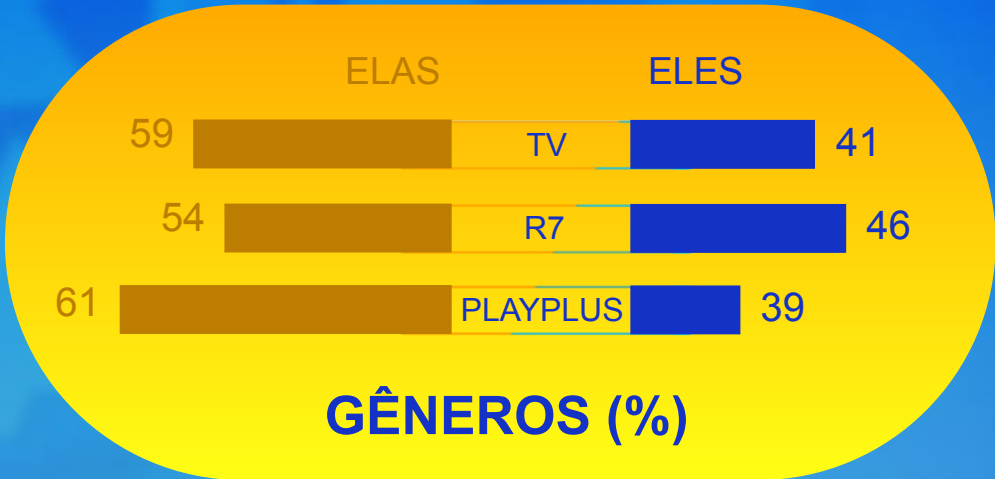
+13.5MM

de downloads do app



dos mais diversos perfis

(PERFIL GERAL RECORD)



FAIXA ETÁRIA (%)



Fonte: TV - Kantar IBOPE Media - Instar Analytics | Nacional | Adh% | 25/08 a 29/09/2024 | COMSCORE | Portal R7 | Agosto/2024 | Playplus Setembro/24
 Obs: o perfil dos telespectadores pode não bater 100% devido ao arredondamento automático.



Para comandar o programa com um humor multifacetado

Tom Cavalcante

O humorista que tem identificação com o Brasil dá o tom de **leveza e bom humor** para a disputa.





**esse duelo
entre famosos
vai virar pauta
das conversas**

**DOMINGO,
16H00
EXIBIÇÃO**



o game



DESAFIANTES



PERGUNTAS



MOEDAS



ALÇAPÃO



VIDAS



cada um
tem o seu
jeito de
movimentar
o jogo



DESAFIANTES

São 11 desafiantes no total. Ao centro do palco ficará o líder que irá competir contra os outros 10 desafiantes.



PERGUNTAS

O jogo é composto por perguntas de conhecimento geral ao estilo jogo da forca. Para ajudar na solução, algumas das letras da resposta já estão reveladas.



ALÇAPÃO

Se um dos 10 desafiantes errar ou não souber responder em 30 segundos, o alçapão será aberto fazendo o jogador cair no buraco e ser eliminado.

IMPORTANTE: O líder pode usar o Salva-vidas durante os jogos em caso de não saber a resposta.



MOEDAS

Todas as vezes que um oponente cair, quem vence a rodada pode escolher um dos lados da moeda do perdedor (ouro ou prata). Os valores escondidos vão desde valores altos até "perde tudo". Se os participantes acertarem os lados mais valiosos das moedas e não perderem o saldo, podem chegar ao prêmio total de R\$ 300 mil por episódio.



VIDAS

O líder começa o jogo com três vidas e pode usá-las para repassar as perguntas que não souber para o seu adversário.

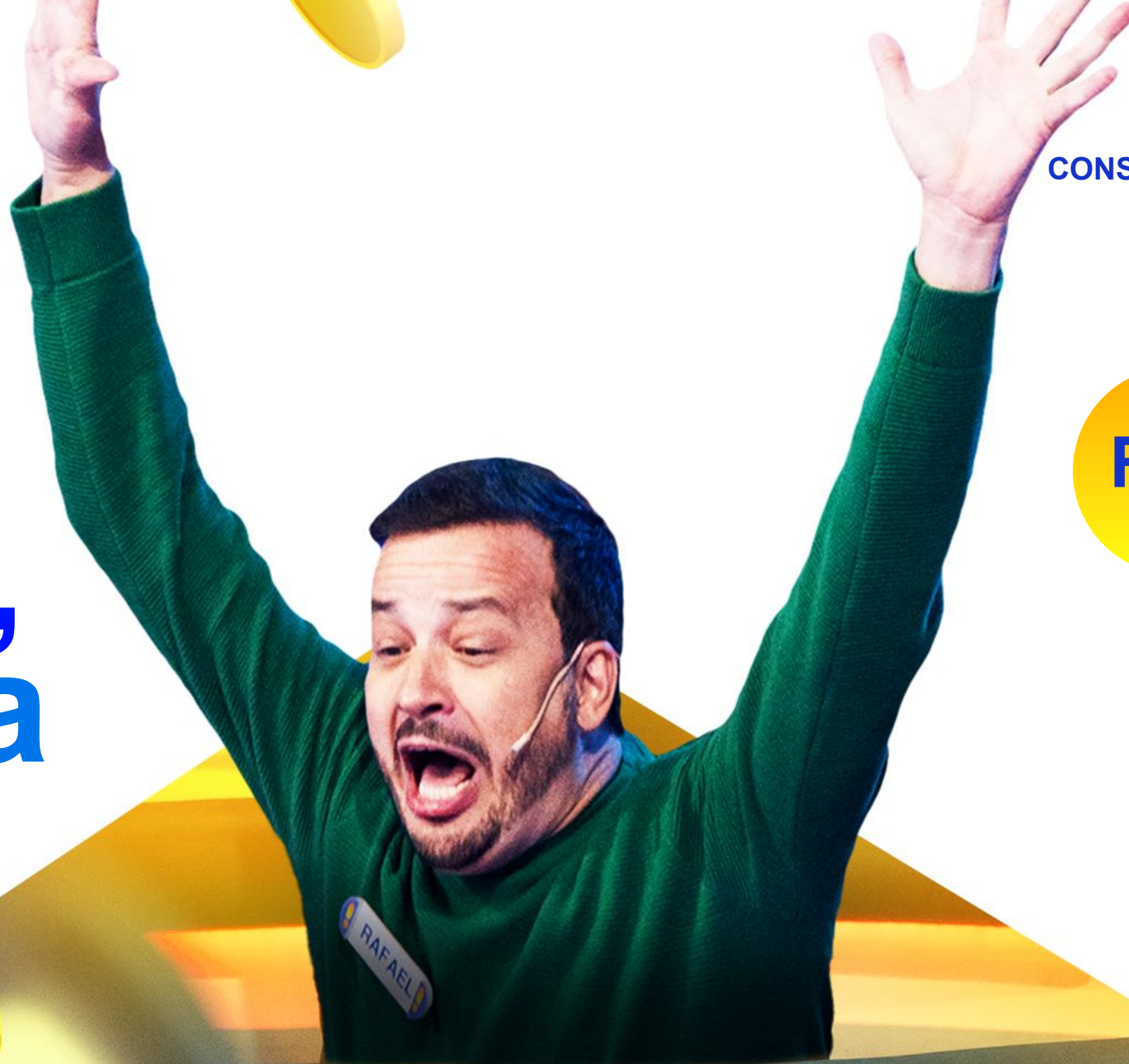
Se o competidor acertar a pergunta que recebeu do líder, ganha uma vida. Após repassar 3 perguntas, o líder cairá no buraco e o adversário passa a ser o líder do jogo, escolhendo outro participante para duelar.



**quem
não
cair,
ganha**

**O DESAFIANTE QUE
CONSEGUIR SE MANTER EM
PÉ NA PLATAFORMA,
GANHARÁ O PRÊMIO
ACUMULADO QUE
PODERÁ CHEGAR ATÉ**

R\$300 MIL.





mas quem vai encarar o desafio final?

O competidor que sair ileso vai para o Desafio Final com uma escolha muito importante a fazer: **sair com metade do prêmio acumulado no episódio** ou **enfrentar uma sequência de perguntas que dobram o prêmio do telão.**

Se o jogador optar pela segunda opção, terá dois minutos para responder corretamente 10 questões.

JÁ IMAGINOU A FELICIDADE DE QUEM CONSEGUIR VENCER ESSE DESAFIO?





todo mundo tem um palpite

Com perguntas que geram curiosidades e movimentam as conversas, o programa estimula a participação das pessoas em todas as etapas.

ACERTEI
OU NÃO?

ENTREGA COMERCIAL DE MÍDIA PATROCÍNIO MENSAL - ESTADO



- 46 Vinhetas Caracterizadas de 5"
- 24 Comerciais de 30"

• **Total: 70 inserções**



**É TUDO,
MENOS
PREVISÍVEL.**

