

El 1% es un concurso de preguntas de lógica y sentido común.

En cada episodio participan 100 concursantes; los que lleguen hasta la pregunta final del 1% optan a ganar el BOTE, que puede acumular hasta 100.000€.

Participan también 3 invitados famosos, que no optan a ningún premio.

El 1% consta de 15 preguntas que los concursantes responden en una Tablet proporcionada por el programa.

Estas preguntas han sido previamente contestadas por más de 1.000 personas cada una, en un estudio de testeo a una audiencia amplia y representativa de la población española.

Este muestreo previo asignará un porcentaje a cada pregunta basado en el número de personas que ha contestado esa misma pregunta correctamente en la encuesta.

Pregunta 1 – **90%** (el 90% de los encuestados ha contestado correctamente esta pregunta)

Pregunta 2 – **80%**

Pregunta 3 – **70%**

Pregunta 4 – **60%**

Pregunta 5 – **50%**

Pregunta 6 – **45%**

Pregunta 7 – **40%**

Pregunta 8 – **35%**

Pregunta 9 – **30%**

Pregunta 10 – **25%**

Pregunta 11 – **20%**

Pregunta 12 – **15%**

Pregunta 13 – **10%**

Pregunta 14 – **5%**

Pregunta 15 – **1%**

A cada concursante se les asigna una cantidad de 1.000€ al inicio del programa.

PREGUNTAS DEL 90% HASTA EL 60% - Cuando un concursante falla la pregunta queda eliminado del juego, sus 1.000€ pasan a formar parte del BOTE.

PREGUNTAS DEL 50% HASTA EL 5% - Los jugadores que siguen concursando en la Pregunta del 50% pueden usar sus 1.000€ para COMPRAR UN PASE una vez hayan visto la pregunta y así no quedar eliminados. Solo se puede usar una vez (entre la Pregunta del 50% y la Pregunta del 5%) y esos 1.000€ pasan a formar parte del BOTE.

Si el concursante falla la pregunta y no ha usado el PASE, queda eliminado y sus 1.000€ se suman al BOTE.



Abril 2026

ENTRE LA PREGUNTA DEL 35% y DEL 30% - Todos los concursantes que aún conserven sus 1.000€ tienen una oportunidad única de PLANTARSE antes de llegar a la Pregunta del 30%. Si se plantan se quedan con sus 1.000€ y dejan de jugar. Si deciden no plantarse, siguen concursando. Cualquier participante que llegue a la final y juegue la pregunta del 1%, si ha conservado desde el inicio del programa sus 1.000€, los GANA, independientemente de las ganancias que pueda acumular en la final.

Los finalistas de EL 1% son aquellos concursantes que han respondido correctamente la pregunta del 5% (y por lo tanto han llegado hasta la pregunta del 1%) o bien, los concursantes que hayan LLEGADO MÁS LEJOS EN EL JUEGO.

PREGUNTA DEL 1% - Los finalistas (si no superan en 7 el número de participantes) bajan al centro y ocupan un atril para disputar la última pregunta del programa.

Hay un **DILEMA FINAL**: llevarse como premio 10.000€ y no jugar por el BOTE acumulado en la pregunta del 1% o jugar por el BOTE y renunciar a esos 10.000€. Si hay varios concursantes que optan a la final, deberán indicar en la Tablet - cuando el presentador se lo indique - si se van o continúan en el programa. Si varios concursantes se retiran, los 10.000€ se dividen por igual entre ellos. De la misma manera, si varios concursantes aciertan la pregunta del 1%, el BOTE se reparte a partes iguales entre ellos. Si deciden jugar la pregunta del 1% y la respuesta es incorrecta, se pierde todo (menos los 1.000€ del inicio si no fueron usados para comprar el PASE)

En el caso en que NINGÚN CONCURSANTE responda correctamente la pregunta del 5%, se clasifican como finalistas por haber LLEGADO MÁS LEJOS EN EL JUEGO.

En este caso excepcional, jugarán por la MITAD del BOTE y, en caso de retirarse sin jugar la pregunta del 1%, el premio es de 5.000€, en vez de 10.000€ a repartir entre los finalistas.

1. Introducción

- 1.1 Este documento establece las normas para "El 1% " (el "**Programa**").
- 1.2 Este Programa está producido por Gestmusic (la "**Productora**", los "**Productores**", "**nosotros**", "**nuestro**").
- 1.3 Para participar en el Programa, cada concursante (el "**Concursante**") debe leer y firmar el siguiente Acuerdo de Reglas (las "Reglas") y debe cumplir con las Reglas durante toda la duración del Programa.
- 1.4 Los Productores pueden cambiar o modificar este acuerdo en cualquier momento a su sola discreción.
- 1.5 El Productor tiene la decisión final y definitiva.

2. Descripción general del formato

- 2.1 El Programa empieza con 100 concursantes a los que se les asigna una cantidad teórica de 1.000€ (mil euros)
- 2.2 Si los concursantes se equivocan en cualquier pregunta, sus 1.000€ entran en el bote de premios y ya no participan en el juego.
- 2.3 A partir de la pregunta del 50%, cualquier concursante que aún esté en el juego tiene la oportunidad de comprar un "Pase" una vez que haya visto la pregunta. Pueden usar el Pase una vez. Les cuesta sus 1.000 euros que van al bote de premios. Esto se puede usar desde la pregunta del 50% hasta la pregunta del 5%. Para las preguntas del 90%, 80%, 70%, 60% y 1%, el "Pase" no se puede utilizar.
- 2.4 Después de la pregunta del 35%, a cualquiera que aún esté en el juego se le da una oportunidad única. Si no han comprado un Pase y, por lo tanto, todavía tienen sus 1.000€, pueden plantarse en este punto del Programa y quedarse con sus 1.000€. Si deciden no plantarse, pueden seguir jugando.
- 2.5 En el improbable caso de que el desempeño de los concursantes en el plato difiera muy significativamente del promedio nacional (según lo establecido por la encuesta) y todos los concursantes sean eliminados en la pregunta del 10% o antes, entonces esa pregunta será ignorada y todos los que sigan en el juego antes de que la pregunta fuera lanzada (en ese punto) avanzarán jugando una nueva pregunta del mismo porcentaje en el Programa.
- 2.6 Los concursantes que han respondido a la pregunta del 5% correctamente y por lo tanto han llegado a la pregunta del 1% son invitados al escenario. Y por llegar hasta aquí ya hay un premio de 10.000€.
- 2.7 Si hay más de un concursante en esta fase, los 10.000€ se dividen por igual entre ellos. Pero hay un dilema en el que se ha de tomar una decisión. Cada concursante puede rechazar su parte del premio para tener la oportunidad de responder a la pregunta del 1% y ganar el BOTE que se ha estado formando durante el Programa y podría ser de hasta 100.000 euros. El concursante(s) también puede decidir no responder a la pregunta del 1% y quedarse con el dinero (los 10.000€ o su parte proporcional a repartir) que ha ganado por llegar a la Final.



2.8 Para los concursantes que eligen jugar y responden correctamente a la pregunta del 1%, intercambiarán su parte de los 10.000€ por una parte del importe completo del BOTE; si responden a la pregunta del 1% de forma incorrecta, lo perderán todo, incluida su parte de los 10.000€. Si varios concursantes aciertan, el bote se divide proporcionalmente entre los acertantes.

2.9 En el caso en que ningún concursante responda correctamente la pregunta del 5%, se clasifican igualmente como finalistas por haber LLEGADO MÁS LEJOS EN EL JUEGO. En este caso excepcional, jugarán por la MITAD del BOTE y, en caso de retirarse sin jugar la pregunta del 1%, el premio es de 5.000€, en vez de 10.000€ a repartir entre los finalistas.

2.10 A medida que las preguntas continúan, se hacen más difíciles, como indica el porcentaje de las preguntas (es decir, el 60% de las preguntas significa que solo el 60% del público encuestado ha respondido bien).

3. Cómo se juega

3.1 Los participantes deben responder preguntas en una tablet que se les dará en plató y tendrán 30 segundos para ello después de que el presentador haya leído el enunciado. Deben sentarse en el asiento numerado que se correlaciona con su tablet.

3.2 A todos los concursantes se les hará practicar con las tablets antes de que el Programa comience para acostumbrarse al dispositivo. Les explicaremos en el ensayo que deben hacer clic en el botón "confirmar" para fijar su respuesta. Si un concursante no hace clic en el botón "confirmar" para fijar su respuesta, en el momento en que finalicen los 30 segundos, la tablet enviará su respuesta con cualquier cosa que el concursante haya escrito, independientemente de si el concursante ha terminado o no. Los productores decidirán si aceptan o no estas respuestas.

3.3 Para utilizar el "Pase", el concursante debe presionar el botón "Pase" en su tablet dentro de los 30 segundos. Esto le dará un Pase: no tiene que contestar esa pregunta y queda clasificado para la siguiente. Sus 1.000€ se añadirán al bote.

3.4 Después de que los concursantes hayan utilizado su "Pase" ya no podrán omitir ninguna otra pregunta, y si responden incorrectamente serán eliminados del Programa.

3.5 Si un Concurante responde de forma incorrecta, incluso si todavía tiene su "Pase", quedará eliminado y sus 1.000€ serán transferidos al BOTE.

3.6 Las preguntas siempre tienen una respuesta basada en la lógica.

3.7 Es probable que el presentador interactúe con los concursantes.

3.8 Si se detecta a alguien haciendo trampas, mirando a los concursantes de al lado para copiar la respuesta, o a concursantes que hablan entre ellos, estas personas quedarán descalificadas y perderán el dinero.

4. Generalidades

4.1. Si hay un fallo con la tablet durante el juego, hay que hacerlo saber a los responsables de casting o al regidor en plató **después de que el tiempo de la pregunta se ha agotado, pero antes de que se revele la respuesta**. La tablet será comprobada. Si se encuentra un fallo en ella, le preguntaremos al concursante qué respuesta habría dado y le daremos una nueva tablet para introducir su respuesta. Si descubrimos que NO hay un fallo en la tablet, el concursante quedará eliminado.

4.2. Los concursantes deben informar inmediatamente a los productores si tienen conocimiento de que se han comunicado con cualquier empleado de la cadena o de la Productora, que no sea el personal a cargo del Concursante, o si se les proporciona información sobre preguntas.

4.3. Los concursantes no deben compartir o hacer ningún acuerdo o promesa de compartir ningún premio(s) o cualquier parte del premio(s) con cualquiera de los otros concursantes. Si los productores tienen motivos razonables para creer que un concursante o concursantes ha violado esta norma de las reglas, se reservan el derecho a su sola discreción de descalificar y retirar a dicho(s) concursante(s) del Programa, así como a reclamar los premios otorgados dentro del Programa.

4.4. Todas las preguntas han sido verificadas de forma independiente. Si un concursante desea consultar la respuesta a cualquiera de las preguntas que se hagan durante el Programa, dicha consulta debe ser planteada inmediatamente después de jugar la pregunta y antes de pasar a la siguiente. Posteriormente, se considerará que el concursante ha renunciado al derecho de plantear cualquier consulta de este tipo. En caso de que se descubra finalmente que una respuesta a una pregunta es incorrecta por parte del Programa, los productores determinarán a su exclusivo criterio la forma en que se tratará la respuesta incorrecta, la ronda y/o el Programa.

4.5. Los Productores se reservan el derecho a su exclusivo criterio de cambiar, modificar o complementar las Reglas y/o el Programa por cualquier motivo y en cualquier momento durante el Programa.

Al firmar a continuación, confirmo que:

- (i) he leído y comprendo plenamente las Reglas del 1% como se han explicado anteriormente y cumpliré con las Reglas durante mi participación en el Programa; y
- (ii) comprendo que el incumplimiento de estas Reglas e instrucciones de los Productores durante la grabación del Programa puede resultar en mi descalificación del Programa.
- (iii) garantizo que no he visto ni escuchado nada sobre ninguna de las preguntas antes del Programa. Comprendo que la divulgación de dicha información dará lugar a la descalificación inmediata y cualquier dinero del premio que gane será perdido.

