

Nr. Contr.: 2023083-RE

SOLO1LETTERA

Edizione 2023-2024

Regolamento di gioco

1) IL PROGRAMMA

RSI Radiotelevisione svizzera di lingua italiana, una succursale della Società svizzera di radiotelevisione (in seguito RSI), diffonderà un game show dal titolo SOLO1LETTERA la cui diffusione di 5 (cinque) puntate la settimana, da lunedì a venerdì, è prevista a partire da lunedì 28 agosto 2023 dalle ore 19:45 alle ore 19:55 ca. Tutte le puntate verranno preregistrate.

2) DESCRIZIONE DEL GIOCO

SOLO1LETTERA è un gioco in cui la risposta a ogni domanda (sempre formulata sotto forma di definizione) differisce dalla precedente per la sostituzione, l'aggiunta o l'eliminazione di una sola lettera.

Ogni puntata è formata da 3 (tre) giochi. I primi 2 (due) ("CAMBIO!" e "1 PIÙ 1 MENO") servono ad accumulare il montepremi, mentre l'ultimo ("2x15") permette alla coppia di aggiudicarselo o meno.

A ogni puntata gioca una squadra composta da 2 (due) concorrenti alleati (parenti, amici, vicini di casa, ecc.). Nel primo gioco risponderà uno di loro e l'altro assisterà "nell'ombra", mentre nel secondo gioco i ruoli si invertiranno. Nell'ultimo gioco risponderanno invece a turno: una domanda a testa, senza potersi suggerire l'un l'altro.

Il montepremi massimo in palio è di CHF 5'000 (cinquemila).

3) MECCANISMO DI GIOCO

Primo gioco: "CAMBIO!"

La coppia di concorrenti sceglie il primo portavoce, che darà tutte le risposte di questo primo round, mentre il compagno è accanto a lui, "nell'ombra" e senza un ruolo attivo.

Sul led-wall di studio viene visualizzata una parola.

Il presentatore pone una domanda la cui risposta è uguale alla parola di partenza tranne il cambio di una sola lettera. Per ogni risposta esatta la coppia guadagna CHF 250 (duecentocinquanta), mentre in caso di risposta errata non vince nulla.

Il tempo massimo di risposta per ogni domanda è di 5 (cinque) secondi. Il tempo è gestito dal conduttore.

Al termine delle 10 (dieci) domande la coppia può così arrivare ad accumulare un massimo di CHF 2'500 (duemilacinquecento).

Esempio:

Parola di partenza: CASO

Domanda: "Contenitore per fiori". Risposta: VASO

Domanda: "Lo tura il raffreddore". Risposta: NASO

Domanda: "Amico fraterno di Eurialo". Risposta: NISO

...

Al termine del gioco può capitare che il presentatore fornisca un'informazione in più su qualche parola: un approfondimento, una curiosità, magari con il supporto di una fotografia.

Secondo gioco: "1 PIÙ 1 MENO"

Stavolta risponde l'altro elemento della coppia, mentre tocca a chi ha giocato precedentemente stare in disparte.

Sul led-wall di studio viene visualizzata una parola.

Il presentatore pone una domanda la cui risposta è uguale alla parola di partenza, tranne una lettera, in più o in meno, rispetto alla risposta precedente. Per ogni risposta esatta la coppia guadagna CHF 250 (duecentocinquanta), mentre in caso di risposta errata non vince nulla.

Il tempo massimo di risposta per ogni domanda è di 5 (cinque) secondi. Il tempo è gestito dal conduttore.

Al termine delle 10 (dieci) domande la coppia può così arrivare ad accumulare un massimo di CHF 2'500 (duemilacinquecento).

Esempio:

Parola di partenza: MALATO

Domanda: "Ingrediente della birra". Risposta: MALTO

Domanda: "Il contrario di basso". Risposta: ALTO

Domanda: "Soprabito invernale". Risposta: PALTÒ

...

Al termine del gioco può capitare che il presentatore fornisca un'informazione in più su qualche parola: un approfondimento, una curiosità, magari con il supporto di una fotografia.

Al termine dei primi due giochi la coppia può arrivare ad accumulare un massimo di CHF 5'000 (cinquemila).

Gioco finale: "2x15"

A questo punto il montepremi è stato accumulato. La coppia deve ora affrontare il gioco finale per aggiudicarselo. Stavolta entrambi i componenti giocano insieme, rispondendo alternativamente a una domanda a testa (senza la possibilità di suggerirsi a vicenda). Inizia il concorrente che ha giocato a "CAMBIO!".

Lo scopo del gioco è rispondere in 2 (due) minuti di tempo - senza commettere errori - a 15 (quindici) domande di fila, in cui ogni risposta è uguale alla precedente tranne una lettera, che può essere cambiata, aggiunta o tolta (unendo, di fatto, le regole dei primi due giochi).

Anche in questo caso viene visualizzata sul led-wall di studio una parola e, non appena il presentatore pone la domanda relativa, scatta il conto alla rovescia.

Se il concorrente risponde in modo corretto, si calcola la risposta esatta e tocca al suo compagno rispondere alla domanda successiva; non appena però un concorrente commette uno sbaglio, il counter delle risposte torna a 0 (zero) e si deve ricominciare la scalata, però con domande sempre nuove, ripartendo dalla parola su cui si è commesso l'errore. Nel caso in cui non si riesca a dare una risposta, è possibile dire "PASSO" per risparmiare tempo e ricominciare la scalata.

Se la coppia riesce a dare 15 (quindici) risposte corrette di fila entro 2 (due) minuti si aggiudica il montepremi.

Esempio:

Parola di partenza: MORSO

Domanda: "Nero di capelli". Risposta: MORO

Domanda: "Segno zodiacale". Risposta: TORO

Domanda: "Ce l'ha chi non ha ragione". Risposta: TORTO

Domanda: "Non molto sveglio". Risposta: TONTO

Domanda: "C'è quello a pinna gialla". Risposta: TONNO

...

Se nell'arco di tempo prestabilito la coppia riesce a rispondere correttamente a 12 (dodici), 13 (tredici) o 14 (quattordici) domande di fila e poi commette un errore, raggiunge un premio intermedio e nel tempo rimanente ritenta la scalata al montepremi.

Allo scadere del tempo la coppia che non riesce a rispondere correttamente di fila ad almeno 12 (dodici) domande non vince nulla. Qualsiasi sia l'esito ogni coppia gioca una partita e poi esce dal gioco.

Valore dei premi intermedi:

Domanda n.14: la cifra corrispondente alla metà del montepremi accumulato nei due giochi precedenti

Domanda n.13: CHF 500 (cinquecento)

Domanda n.12: CHF 250 (duecentocinquanta)

Il premio intermedio non si accumula alla vincita del montepremi.

Esempio:

I due giocatori hanno accumulato un montepremi di CHF 5'000.

Se al minuto x la coppia arriva alla domanda n.13 e poi sbaglia, il counter si azzerà e si riprende la scalata.

Se al termine dei 2 minuti il miglior risultato della coppia rimane quello di aver risposto a 13 domande di fila vince CHF 500, se invece è riuscita a rispondere correttamente a 15 domande si aggiudica CHF 5'000 ma non il premio intermedio.

Se nei due giochi preliminari il montepremi accumulato è pari o inferiore a CHF 1'000 (mille) il valore delle domande n.15, n.14, n.13 e n.12 verrà fissato rispettivamente come segue:

Domanda n.15: CHF 1'000 (mille)

Domanda n.14: CHF 500 (cinquecento)

Domanda n.13: CHF 250 (duecentocinquanta)

Domanda n.12: CHF 125 (centoventicinque)

Il premio intermedio non si accumula alla vincita del montepremi.

REGOLAMENTO - CONDIZIONI GENERALI

A) CONCORRENTE

- i. Il concorrente è tenuto a rilasciare le sue esatte generalità, data di nascita e recapito.
- ii. Il concorrente garantisce che non vi sono procedimenti penali pendenti a suo carico.
- iii. Nel caso in cui un concorrente avesse fornito informazioni errate, incomplete o false sulla propria identità, la Produzione RSI ha il diritto di decidere se ammettere ugualmente il concorrente o di annullare l'iscrizione.
- iv. Al concorrente che avesse dichiarato il falso non rispettando il presente Regolamento, RSI potrà richiedere la restituzione della vincita attraverso le istanze legali.
- v. Qualora il partecipante fosse minorenne, dovrà far pervenire a RSI una dichiarazione sottoscritta da parte del rappresentante legale, che ne autorizza la partecipazione.
- vi. La scelta dei concorrenti è fatta secondo i criteri della Produzione RSI e contro di essa non è data facoltà di ricorso legale.

Non possono partecipare al gioco:

- I dipendenti della SRG SSR con contratto fisso (in CCL), contratto Quadro e i loro familiari (genitori, coniuge, figli, sorelle/fratelli).
- I parenti dei componenti del team di programma (produttori, registi, membri della redazione) del gioco stesso.
- Le persone che nel corso dei 60 giorni precedenti hanno vinto lo stesso gioco (sia esso telefonico, televisivo, online o da un App), proposto dalla RSI.
- Le persone che nel corso di 30 giorni precedenti hanno vinto un altro gioco (sia esso telefonico, televisivo, online o da un App), proposto dalla RSI.
- Le persone che hanno subito condanne penali passate rispettivamente sono oggetto di procedure penali pendenti.
- Le persone candidate o esponenti politici nel periodo di embargo preelettorale.

B) REGOLAMENTO

- i. Nessuna corrispondenza verrà tenuta in merito al gioco in oggetto.
- ii. Il regolamento integrale del gioco è depositato presso RSI ed è distribuito, su richiesta, ai partecipanti; oppure consultabile sul sito internet del gioco stesso. RSI si riserva di apportare modifiche al Regolamento.
- iii. La partecipazione al gioco implica l'accettazione del relativo regolamento e delle Condizioni generali qui presenti.

C) PROTEZIONE DEI DATI (in particolare per l'ambito Online)

- i. Si rinvia alle direttive consultabili sul sito www.rsi.ch/protezionedeidati.

D) MODIFICHE, IMPREVISTI e ERRORI

- i. Nel caso in cui si verificassero cambiamenti, imprevisti e/o errori durante lo svolgimento del gioco, RSI ha il diritto di valutare ogni singolo caso e determinare di conseguenza l'assegnazione del premio e/o del punteggio.

- ii. Se un concorrente dovesse trarre vantaggio o svantaggio da un errore commesso durante lo svolgimento dei giochi, la Produzione valuterà la situazione e indicherà al conduttore la procedura da seguire.
- iii. Le decisioni prese durante le emissioni sono inappellabili e contro di esse non è data facoltà di ricorso.
- iv. RSI ha il diritto di interrompere in qualsiasi momento la programmazione del programma.
- v. Le “domande” formulate sono insindacabili e incontestabili, come lo sono le risposte che il conduttore ha a sua disposizione, tratte da fonti che fanno fede.
- vi. RSI si riserva di apportare in qualsiasi momento modifiche al regolamento.

E) INTERRUZIONE DEL GIOCO

- i. Il concorrente non può richiedere un risarcimento in caso di problemi tecnici o informatici che dovessero prodursi durante la registrazione o la diffusione del gioco.

F) PREMI

- i. I premi materiali non possono essere convertiti in denaro.

G) DISPOSIZIONI FINALI

- i. Le decisioni e i provvedimenti presi prima, durante e dopo la trasmissione sono inappellabili per cui contro gli stessi non è data facoltà di ricorso legale.
- ii. Per ragioni di semplicità, il regolamento è redatto in forma maschile, ma si riferisce in maniera equivalente sia a persone di genere femminile che a quelle di genere maschile.
- iii. I partecipanti al Gioco confermano con l'iscrizione allo stesso di accettare interamente le condizioni esposte nel presente regolamento. I partecipanti prendono altresì atto che le decisioni prese da RSI prima, durante e dopo il Gioco in merito allo stesso sono inappellabili, per cui contro queste non è data facoltà di impugnazione legale.

Comano, 4 maggio 2023

RSI - Radiotelevisione svizzera di lingua italiana

Responsabile settore Società
dip. Cultura e Società

Produttrice TV
dip. Cultura e Società

Chiara Tomasoni

Anna Beltramini

Elisa Zocchi
04/05/2023, 10:38
VERIFICATO
Note: