

Nr. Contr.: 2023173-RE

“ATTENTI A QUEI DUE”

Regolamento del gioco

Giugno 2023

1. IL PROGRAMMA

RSI Radiotelevisione svizzera di lingua italiana, succursale della Società svizzera di radiotelevisione e per essa il Dipartimento Cultura e Società (in seguito RSI), propone il seguente gioco a premi (in seguito “*game show*”) intitolato “Attenti a quei due”.

La diffusione avrà luogo da lunedì a venerdì, dalle ore 20:40 alle ore 21:00 circa su LA1, a partire dal 28 agosto 2023 e sino al 14 giugno 2024. Le puntate saranno preregistrate. Gli orari previsti per i giorni di registrazione sono compresi tra le ore 13:00 e le 22:00 circa, a discrezione delle esigenze della Produzione e, più in generale, dell’azienda.

La Produzione si riserva in ogni caso espressamente la facoltà di modificare e/o sostituire il gioco, interamente o parzialmente e ciò anche nel corso della medesima stagione.

2. IL GAME SHOW

A. Struttura

Il gioco è suddiviso in 3 (tre) fasi

Più in dettaglio il gioco si articola come segue:

Fase 1 *IL 3 PER 2*

Fase 2 *IL GATTO E LA VOLPE*

Fase Finale *IL COLPACCIO*

B. I concorrenti

Partecipano ad ogni puntata 3 (tre) concorrenti. I concorrenti si iscrivono individualmente al game show. Un concorrente, il concorrente 1 (uno), è il giocatore che non ha partecipato alla puntata precedente. Gli altri 2 (due) concorrenti, il concorrente 2 (due) e il concorrente 3 (tre) gareggiano preliminarmente (Fase 1) per acquisire il diritto di accedere alla fase successiva (Fase 2).

Nell’eventualità in cui il concorrente che non ha partecipato alla puntata precedente, fosse impossibilitato, per qualsiasi ragione, a prendere parte alla puntata successiva del *game show*, RSI, per il tramite della Produzione, si riserva espressamente la facoltà di procedere, a proprio insindacabile giudizio, alla relativa sostituzione.

Il/i concorrente/i sostituito/i potrà/anno essere riammesso/i da RSI in un secondo momento, in funzione delle esigenze produttive e a discrezione di RSI.

Alla Fase 2 accedono solo 2 (due) concorrenti. Il concorrente 1 (uno) e un secondo concorrente scelto dal concorrente 1 (uno). I 2 (due) concorrenti proseguono il gioco insieme, con ruoli distinti alternandosi (in studio e in cabina) per accumulare il montepremi massimo possibile che portano all’ultimo gioco (Fase Finale).

Nell’ultimo gioco (Fase Finale) i concorrenti continuano a giocare insieme per aggiudicarsi il montepremi in palio.

C. Svolgimento

Fase 1: IL 3 PER 2

Questo gioco non influisce sul montepremi ma viene svolto unicamente per saggiare il livello d'intesa tra il concorrente 1 (uno) e gli altri due concorrenti (due e tre)
Il gioco si svolge in 2 (due) manches.

Prima manche

Il concorrente 1 (uno) propone al concorrente 2 (due) una serie di indizi (massimo 5), per far indovinare una parola misteriosa che li unisca tutti.

Dopo il via del tempo, il concorrente 1 (uno) può fornire il primo indizio.

Il concorrente 2 (due) può provare liberamente a dare la soluzione.

Se la parola misteriosa non è corretta il concorrente 2 (due) può continuare a provare. Il concorrente 1 (uno) può fornire altri indizi (massimo 5) e il concorrente 2 (due) può continuare a cercare al soluzione corretta fino al termine del tempo.

Al momento che il concorrente 2 (due) indovina la parola misteriosa il gioco si interrompe.

Se al termine del tempo, il concorrente 2 (due) non ha indovinato la parola misteriosa, il gioco si interrompe e la soluzione viene svelata dal conduttore o dal concorrente 1 (uno).

Il tempo totale a disposizione è di 60 (sessanta) sec.

Seconda manche

Il gioco si ripete con la medesima modalità con il concorrente 3 (tre).

Al termine delle 2 (due) manches il concorrente 1 (uno), indipendentemente dal loro andamento, sceglie se continuare il gioco con il concorrente 2 (due) o con il concorrente 3 (tre) in base alla sua personale percezione di maggiore intesa nel gioco.

Il concorrente che non viene scelto diventa automaticamente il concorrente 1 (uno) della puntata successiva.

Fase 2: IL GATTO E LA VOLPE

In questo gioco i due concorrenti rivestono ruoli differenti e vengono separati affinché il concorrente 1 (uno) non assista in alcun modo alla fase di gioco in cui è impegnato il concorrente 2 (due).

L'ordine in cui i due giocatori assumono ruoli diversi nell'arco delle 2 manches (prima in studio e poi in cabina o viceversa), dipende dalle loro posizioni in studio e potrebbe invertirsi in relazione alla scelta del compagno di gioco fatta dal concorrente 1 (uno) al termine della Fase 1: **IL 3 PER 2**

In questa fase entra in gioco il montepremi, che parte da CHF 0.00 (zero).

Ne "Il Gatto e la Volpe" il montepremi di base incrementa ad ogni definizione corretta di CHF 100.00 (cento). Quindi, in modo più cospicuo CHF 500.00 (cinquecento), per le "parole chiave" che i due concorrenti riescono a individuare partendo dagli indizi.

Il gioco si svolge in 2 (due) manches e ogni manche è suddivisa in 2 (due) fasi.

Prima manche:

1a fase della prima manche:

Durante questa fase di gioco il concorrente 1 (uno) è isolato in una cabina in cui non può vedere o sentire ciò che avviene in studio.

Il conduttore sottopone al concorrente 2 (due) cinque definizioni. Ogni definizione è presentata insieme all'iniziale della parola-indizio corrispondente, che il concorrente 2 (due) deve indovinare. Ogni parola-indizio trovata servirà successivamente al concorrente 1 (uno) per scoprire la parola chiave e fa incrementare il montepremi di CHF 100.00 (cento).

Il concorrente 2 (due), ascoltata la definizione, può tentare anche diverse risposte, ovviamente sempre con la stessa iniziale, sperando di scoprire il prima possibile quella esatta.

Nel caso non la trovi può "passare", il conduttore passerà alla definizione successiva e la definizione "passata" gli verrà riproposta successivamente se avrà ancora tempo a sua disposizione.

Tempo totale a disposizione del concorrente 2 (due) è di 60 (sessanta) secondi.

Le risposte pervenute oltre 60 (sessanta) secondi sono considerate nulle.

Se il concorrente trova tutte le parole indizio prima del tempo massimo, il gioco si interrompe.

2a fase della prima manche:

In questa fase di gioco il concorrente 1 (uno) torna in studio ma non può essere aiutato dal compagno di gioco (concorrente 2 (due)).

Il conduttore legge solo le parole-indizio esatte al concorrente 1 (uno). Le parole-indizio possono avere varie tipologie di relazione con la parola-chiave.

Maggiore sarà il numero di parole-indizio esatte trovate dal concorrente 2 (due), più numerosi saranno i collegamenti a disposizione del concorrente 1 (uno) per scoprire la parole-chiave.

Se il concorrente 2 (due) non trova nessuna parola-indizio, al concorrente 1 (uno) viene data comunque una parola-indizio (la prima) gratuitamente.

Una volta che il conduttore inizia a leggere le parole-indizio trovate dal concorrente 2 (due), il concorrente 1 (uno) ha a sua disposizione **60 (sessanta) secondi** per trovare la parola chiave:

- Se il concorrente 1 (uno) indovina la parola chiave, il montepremi cresce di CHF 500.00 (cinquecento)
- Se il concorrente 1 (uno) risponde in maniera errata (confermando la sua risposta), o risponde fuori tempo massimo, il montepremi resta invariato.

Se il concorrente 1 (uno) trova la parola misteriosa prima del tempo massimo (confermando la sua risposta), il gioco si interrompe.

In questa seconda fase il concorrente 2 (due) non può suggerire al concorrente 1 (uno) in alcun modo. Il concorrente 2 (due), inoltre, non può mimare o far intendere in qualsiasi altro modo al compagno di gioco quale sia la parola chiave o fornire ulteriori indizi oltre a quelli a disposizione del concorrente 1 (uno).

Nel caso in cui il concorrente 2 (due) contravvenga a quanto detto, anche se il concorrente 1 (uno) fosse arrivato alla soluzione indipendentemente dai suggerimenti del compagno, la soluzione verrà considerata sbagliata e il montepremi comune resterà invariato.

Seconda manche:

Nella seconda manche, il gioco si ripete a parti invertite con le stesse modalità e regole descritte nella prima manche.

Al termine della seconda manche il montepremi totale accumulato dai due concorrenti può quindi variare da un massimo di CHF 2'000.00 (duemila) a un minimo di CHF 0.00 (zero).

In questo caso la produzione attribuirà CHF 100.00 (cento) con cui la coppia accederà al terzo e ultimo gioco.

Fase Finale – IL COLPACCIO

Nel terzo ed ultimo gioco la coppia si riunisce per scoprire insieme il nome di un personaggio misterioso. Il personaggio misterioso può essere una personalità del mondo politico, storico, artistico, sportivo oppure può essere anche un personaggio che agisce all'interno di un'opera letteraria, teatrale, cinematografica e televisiva o proveniente dal mondo dei fumetti o quant'altro decida la produzione.

Anche in questo caso, il nome del personaggio misterioso è legato a cinque (5) indizi che riguardano la vita, le opere e quant'altro sia associabile al personaggio misterioso.

Prima di iniziare il gioco, i concorrenti sono chiamati a decidere di comune accordo, il numero di indizi con i quali giocare per scoprire il personaggio misterioso. La loro scelta può variare da un minimo di tre (3) ad un massimo di cinque (5). Una volta trovato l'accordo devono dichiarare al conduttore quanti indizi intendono vedere. Il gioco ha una durata di 90 (novanta) secondi dal momento in cui il conduttore inizia a leggere gli indizi ai concorrenti.

La scelta del numero degli indizi determina il montepremi comune che i due giocatori possono aggiudicarsi in caso di risposta esatta.

Nel caso in cui i giocatori decidono di giocare con tre (3) indizi il montepremi fino ad allora accumulato, viene moltiplicato per dieci (10); se i giocatori decidono di giocare con quattro (4) indizi il montepremi fino ad allora accumulato, viene moltiplicato per due (2); se i giocatori decidono di giocare con cinque (5) indizi il montepremi fino ad allora accumulato, viene moltiplicato per uno (1), ovvero resta invariato.

Il tempo a disposizione dei due concorrenti per individuare il personaggio misterioso è di 90 (novanta) secondi.

Se i concorrenti trovano il personaggio misterioso prima del tempo massimo, e confermano la loro risposta, il gioco si interrompe. Si procede dunque alla verifica e nel caso in cui il personaggio sia corretto all'assegnazione del montepremi.

Se i due concorrenti rispondono in maniera errata (confermando la loro risposta), o rispondono fuori tempo massimo, perdono il montepremi in palio.

3. REGOLE 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 presentatore 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 le stesse 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, 19 giugno 2023

RSI - Radiotelevisione svizzera di lingua italiana

Responsabile Settore Società
Dip. Cultura e Società

Produttore
Dip. Cultura e Società

Chiara Tomasoni

Massimo Puglisi
i.a. Cathy Flaviano

Rossano Pinna
19/06/2023, 14:16
VERIFICATO
Note: