

# **UN MINUTO PER VINCERE**

Riservato

## PANORAMICA DEL GIOCO

**UN MINUTO PER VINCERE** (il **“Programma”**) è un eccitante Gioco televisivo della durata di un'ora (o di qualsiasi altro *“formato durata”* determinata dalla Produzione a propria esclusiva discrezione) che offre ai concorrenti la possibilità di vincere un premio fino a 500.000,00 euro in gettoni d'oro.

Il programma può ospitare uno o più concorrenti alla volta in gara sia singolarmente, sia in coppia, sia in squadra a discrezione esclusiva dei produttori.

Ciascuna puntata del programma ospita più di un Concorrente.

Le regole di base del programma sono le seguenti: Ciascun Concorrente potrà affrontare dieci Prove (ciascuna delle quali chiamata **“Prova”**). Le dieci Prove saranno il **“Gruppo delle Prove”**. La Produzione formulerà ciascun Gruppo di Prove. Ciascun Concorrente che completa con successo il suo Gruppo delle Prove potrà vincere un premio fino a 500.000,00 in gettoni d'oro. I concorrenti che giocano in coppia o in squadra si divideranno l'eventuale premio.

## I PARTECIPANTI

Il conduttore (**“il Conduttore”**) è il conduttore del programma per l'intero spettacolo, e si collocherà di norma insieme al Concorrente in gara. Il conduttore potrà anche interagire con il/i co-conduttore/i o il presentatore/i (nell'insieme *“Co-Conduuttore”*).

Il/i co/conduuttore/i possono assistere nella presentazione delle Prove e possono avere ulteriori responsabilità lungo tutta la partita (come sotto definito).

Il Concorrente, sia che giochi individualmente che come squadra (**“Concorrente”**), è il giocatore di turno.

I Concorrenti saranno scelti dalla Rai e dalla Produzione precedentemente alla registrazione del programma e dovranno aver compilato i moduli standard per la partecipazione ad esso. Prima della registrazione, i concorrenti utilizzati nel Gioco saranno selezionati dalla Rai e dalla produzione a loro esclusiva discrezione. Non vi è alcuna garanzia che un potenziale Concorrente invitato alla registrazione presso gli studi del programma o in qualsiasi giorno di registrazione venga selezionato per giocare una partita o appaia nel programma.

## TUTTI CONTRO TUTTI: LA PROVA DI ACCESSO ALLA SCALATA DI UN MINUTO PER VINCERE

Non tutti i Concorrenti ammessi a giocare in una puntata potranno affrontare il GRUPPO DI PROVE della SCALA DEI PREMI di UN MINUTO PER VINCERE.

Per poter accedere alla scalata dovranno prima affrontare una prova **TUTTI CONTRO TUTTI**. La prova potrà non essere a tempo. Il primo a completare la prova risulterà vincitore e inizierà il suo GIOCO. Questo meccanismo di selezione dei Concorrenti che accederanno alla SCALA DEI PREMI si ripeterà tante volte quante scalate si effettueranno in ciascuna puntata e i concorrenti che rimarranno fuori risulteranno eliminati.

Il meccanismo delle prova di accesso alla scalata di un minuto per vincere può essere introdotto (in toto o in parte) o eliminato a discrezione della Produzione.

## IL GIOCO

Nel corso del Gioco il Concorrente proverà a completare con successo l'intero gruppo di Prove. A meno che non venga specificato dalla Produzione, successivamente ad ogni Prova vinta, i concorrenti avranno la possibilità di lasciare il Gioco con i soldi fino a quel momento vinti oppure continuare a giocare.

Al Concorrente verrà posta la seguente domanda (o una formula di analogo significato): *“Vorresti continuare il Gioco ed accettare la tua prossima Prova?”* oppure *“Vorresti abbandonare il Gioco?”*. Il Concorrente dovrà dunque prendere una decisione e rispondere con (o una formula di analogo significato) *“Si vorrei continuare. Mostrami la prossima Prova”* oppure *“No, vorrei lasciare il Gioco”*. A questo punto il Concorrente continuerà con la prossima Prova del Gruppo delle Prove o il Gioco terminerà.

Le Prove all'interno del Gioco possono comprendere (ma non sono limitate a) giochi di fortuna e abilità, utilizzando spesso accessori di uso comune. Ognuno dei concorrenti avrà diversi livelli di competenza, abilità ed esperienza pratica rispetto ad ogni particolare sfida. I concorrenti potranno esercitarsi nelle prove prima del Gioco sia per conto proprio sia partecipando al campo di addestramento del programma.

A discrezione della Produzione, una Prova che un Concorrente non ha visto in precedenza e non ha avuto l'opportunità di provare potrà essere inclusa nel Gruppo delle prove.

Salvo sia stato diversamente specificato mediante regole scritte fornite ai partecipanti prima del Gioco, i concorrenti avranno esattamente un minuto per completare ogni sfida. I sessanta secondi del Concorrente inizieranno alla fine del annuncio *“La tua prova comincerà in: 3, 2, 1”* o altrimenti verrà decisa una formula differente dalla Produzione prima dell'inizio del Gioco. Una volta che si è dato inizio alla Prova il Concorrente comincerà a svolgerla.

Nel caso dovesse avvenire qualsiasi tipo di problema di tempi, malfunzionamenti tecnici o delle apparecchiature, sarà discrezione della Produzione ricominciare la sfida o bloccarne lo svolgimento. La Produzione può scegliere di consentire al Concorrente di ritentare la stessa sfida dall'inizio, riprendere la sfida da un punto determinato dalla Produzione oppure decidere di sostituire la sfida con un'altra nuova.

Ogni volta che il Concorrente avrà completato con successo una Prova, lui/lei passerà al livello successivo dell' **“Scala dei Premi”** (come illustrato di seguito).

Una volta che un Concorrente si impegna ad accettare una Prova, questo dovrà completarla con successo o il Gioco finisce.

Il Concorrente disporrà di un totale di tre (3) **“Vite”** o possibilità per completare con successo tutte le dieci Prove. Il Concorrente comincia il Gioco con la sua prima **“Vita”**. Le altre due **“Vite Extra”** (“Vite Extra”) potranno essere utilizzate per continuare il Gioco nel caso in cui il Concorrente sbaglia, violi una regola della sfida oppure esaurisca il tempo a sua disposizione prima di completare la Prova in corso.

Una volta che una Vita Extra sia stata utilizzata con successo, il Concorrente potrà decidere se finire il Gioco (come descritto di seguito) lasciando quindi il Gioco con il montepremi fino a quel momento accumulato.

Nel caso, invece, in cui il Concorrente perda la Prova dopo aver utilizzato una Vita Extra, egli dovrà continuare a riprovare la stessa Prova fino a che essa non verrà completata con successo oppure finché non verranno esaurite tutte le vite extra. In caso contrario, il Gioco termina quando il Concorrente ha completato con successo tutte le 10 Prove oppure quando il Concorrente perde la Prova e non ha vite residue.

## **LE PROVE**

Le Prove all'interno del Gioco possono comprendere, tra l'altro, giochi di fortuna e abilità. Al Concorrente verrà presentata una nuova Prova ogni volta che lui/lei avrà completato la precedente fino a quando lui/lei avrà raggiunto la decima e ultima Prova del gruppo delle Prove.

Dopo la prima Prova il Concorrente dovrà decidere se continuare con la Prova successiva senza poterne conoscere anticipatamente il contenuto.

A prescindere da quanto sopra indicato, la Produzione, a sua esclusiva discrezione, potrà in qualsiasi momento fornire al Concorrente una descrizione di una o più delle sfide successive.

In alternativa, la Produzione potrà, a propria discrezione, in una o più occasioni presentare al Concorrente un scelta tra due Prove fornendo al Concorrente una descrizione della Prova per fare la propria scelta

Una volta che il Concorrente abbia deciso di giocare la Prova gli/le verrà presentata un **"Promo"** che descriverà la Prova. I Promo sono delle descrizioni animate che illustrano al pubblico la Prova che è stata accettata.

Queste descrizioni visive non dovranno necessariamente illustrare delle riproduzioni precise degli strumenti ed ambienti in cui si svolgerà la Prova. I promo hanno soltanto uno scopo di intrattenimento e non dovrebbero essere usate dai concorrenti come riferimenti precisi delle regole del Gioco.

*Le informazioni fornite da un Promo devono essere utilizzate a completa discrezione del Concorrente.*

Il Concorrente verrà incoraggiato a verbalizzare il suo processo di pensiero, mentre decide come portare a termine una Prova. La decisione se una Prova sia stata o meno portata a termine è ad esclusiva discrezione della Produzione.

Una volta che il Concorrente ha deciso di accettare una Prova egli non potrà cambiare idea.

Prima della registrazione iniziale del Gioco il Concorrente avrà la possibilità di rivedere il Regolamento Ufficiale. Il Concorrente potrà riesaminare le specifiche regole della Prova prima di cominciare la Prova ma dopo che la Prova è stata presentata.

Al Concorrente verrà richiesto di firmare il **"Regolamento delle Prove"** con il quale confermerà di aver preso atto delle regole della Prova. Una volta firmato, si intenderà che il Concorrente abbia compreso le norme stabilite nel Regolamento delle Prove e si atterrà ad esse in sede di svolgimento di ogni Prova all'interno del gruppo delle Prove. Il barare o la mancata osservanza delle regole potrà

comportare la perdita di una vita o la squalifica del Concorrente a discrezione della Produzione.

La Produzione può determinare la squalifica del Concorrente in qualsiasi momento, anche dopo la registrazione del Gioco. Nel caso di un conflitto tra il "regolamento delle Prove" firmato e ciò che è stato appreso precedentemente alla registrazione del programma o durante una pausa temporanea di Produzione il "Regolamento delle prove" sarà il referente di controllo.

La Produzione determina il superamento di una Prova, inclusa la Prova del "Testa a Testa", di seguito illustrata, a propria esclusiva discrezione ed in consultazione con la RAI. Effetti grafici sul set, spunti luminosi o sonori o altri fattori esterni non influiscono sul superamento della Prova.

Un Concorrente potrà essere informato sul livello di difficoltà o probabilità di successo di una sfida prima o dopo averla accettata. La "probabilità di successo", ai fini della Produzione, ha una mera valenza di intrattenimento.

## **IL TESTA A TESTA**

A discrezione della Produzione, due concorrenti possono essere scelti per giocare un numero dispari di Prove "**Testa a Testa**". I due Concorrenti, sorteggiati prima della registrazione del Gioco, dovranno affrontare una o più Prove. Il numero di Prove "Testa a Testa" sarà rivelata prima del Gioco.

La/le Prove "Testa a Testa" non necessariamente saranno a tempo. I concorrenti saranno informati se una Prova sarà cronometrata antecedentemente al suo inizio.

Nel caso in cui solo un Prova sia giocata nella gara testa a testa il primo dei due concorrenti che abbia completato la Prova verrà considerato vincitore della prima delle dieci Prove e passerà alla seconda Prova.

Nel caso in cui la Prova "Testa a Testa" dovesse consistere in una sola Prova, si considera che il primo dei due concorrenti a completarla con successo ha vinto la prima delle dieci Prove nel gruppo di Prove e passerà alla seconda Prova. Il Concorrente che non riesce a vincere il testa a testa sarà eliminato dal Gioco.

Nel caso in cui il "Testa a Testa" consista in più di una Prova (per esempio, tre), il primo dei due contendenti che vincerà la maggior parte delle sfide avanzerà per la prossima sfida. Per esempio, se il Concorrente A vince la prima sfida e Concorrente B vince la seconda sfida, la terza sfida sarà giocata. Il Concorrente che vince accede alla quarta prova. Il Concorrente che perde la terza prova sarà eliminato. Ogni Concorrente partecipante ad un "testa a testa" sarà in grado di mantenere il premio in denaro corrispondente al livello più alto di prova vinto prima dell'eliminazione.

Nessuna "Vita Extra" sarà disponibile durante il "Testa a Testa". Il Concorrente che completa con successo la maggior parte delle Prove avrà due vite extra per continuare il Gioco.

Ogni decisione riguardante la vittoria o meno di una Prova nel "testa a testa" sarà assunta ad esclusiva discrezione della Produzione

## **IL CAMPIONE DELLA PUNTATA E IL GIOCO FINALE DI “UN MINUTO PER VINCERE”**

I concorrenti singoli, concorrenti a coppia o a squadra (per brevità i Concorrenti) che partecipano a ciascuna puntata di “UN MINUTO PER VINCERE”, oltre a provare a completare con successo il loro Gruppo di Prove per vincere 500.000 euro (in gettoni d’oro), hanno la possibilità di vincere un PREMIO SPECIALE, nel GIOCO FINALE di “UN MINUTO PER VINCERE”.

IL GIOCO FINALE verrà effettuato al termine di ciascuna puntata e a giocarlo sarà il CAMPIONE DELLA PUNTATA.

Dopo ogni scalata, il Concorrente che occupa il livello più alto della SCALA DEI PREMI sarà il CAMPIONE VIRTUALE della puntata. Solo un Concorrente può essere il CAMPIONE VIRTUALE e occupare quel livello: nel caso due Concorrenti concludano le rispettive scalate allo stesso livello (ex-equo) parteciperanno a una SFIDA. La prova potrà non essere a tempo. Il primo a completare la prova risulterà vincitore e sarà il CAMPIONE VIRTUALE della puntata. Avremo quindi, durante il programma, tante sfide quanti ex-equo al livello più alto si produrranno scalata dopo scalata.

Solo dopo che tutti i concorrenti avranno sostenuto ognuno il proprio Gruppo di Prove, vinto le eventuali sfide in caso di ex-equo, sapremo chi sarà il CAMPIONE DELLA PUNTATA che parteciperà al GIOCO FINALE.

Il PREMIO SPECIALE è costituito dalla somma più alta della scala dei premi ovvero 500.000,00 euro (in gettoni d’oro)

La prova del GIOCO FINALE si svolgerà in un minuto. Se il concorrente completerà la prova nel tempo stabilito vincerà il PREMIO SPECIALE.

Il PREMIO SPECIALE, SE VINTO, andrà a sostituire il premio che il Concorrente ha già guadagnato a conclusione del proprio Gioco.

## **COPPIE/SQUADRE**

La Produzione, a propria esclusiva discrezione, può decidere che ad un Gioco possano partecipare più persone come squadra. Se più di una persona partecipa allo stesso Gioco (ciascuno è un **“Individuo”**) ciascun Individuo che partecipa al Gioco verrà trattato come un Concorrente al fine del Gioco.

Tutte le decisioni riguardanti il Gioco, incluse tra le altre, chi del gruppo gareggerà per primo, in quale ordine i membri del gruppo gareggeranno e decidere se ritirarsi o continuare il Gioco, dovrà essere una scelta collettiva ed unanime degli Individui.

Gli Individui saranno incoraggiati a spiegare a voce il proprio processo mentale e la strategia in merito a chi gareggerà e se abbandonare o continuare il Gioco.

Se gli Individui non saranno in grado di arrivare ad una decisione entro un tempo congruo, il presentatore potrà notificare agli Individui che hanno ancora a disposizione 60 secondi per prendere una decisione. Se la squadra non sarà in grado di prendere una decisione unanime entro i 60 secondi notificati dal presentatore, la decisione verrà sorteggiata.

Se gli Individui non riusciranno a prendere una decisione entro i 60 secondi dalla notifica del Presentatore, la Produzione potrà, a sua esclusiva discrezione, procedere ad una squalifica automatica.

Alcuni o tutti i premi vinti, che verranno in seguito definiti, saranno divisi tra gli Individui della squadra (es. 50/50 nel caso si tratti di una squadra di due persone partecipanti come unico Concorrente) ed ogni singolo sarà responsabile per il pagamento dei contributi sugli importi vinti.

Ad ogni singolo giocatore come parte della squadra o di una coppia sarà concesso di giocare singolarmente un massimo di 2 volte consecutive. "Di conseguenza, un Individuo può (a) svolgere due Prove consecutive (se ogni Prova sarà superata al primo tentativo); (b) riprovare una stessa Prova nel caso in cui il singolo fallisse la Prova e sarà dunque costretto ad usare una o più vite extra; o (c) la combinazione di (a) e (b) senza che il numero dei tentativi superi il tre.

Dopo il terzo tentativo (indipendentemente dal fatto che il tentativo sia svolto in una Prova singola o in una Prova multipla) il turno dovrà passare ad un altro membro della squadra.

Non è obbligatorio che l'Individuo che comincia una Prova sia lo stesso che la termina. Cioè, se un Individuo non riesce a completare la Prova, la squadra potrà scegliere un altro membro che provi a completarla.

## **PREMI**

Il premio principale per questo Gioco sono le sotto elencate somme da intendersi in gettoni d'oro. L'assegnazione dei premi è determinata da una Scala dei Premi. I livelli della Scala dei Premi consistono nelle quantità che seguono:

Prima Prova --	€1.000,00
Seconda Prova --	€ 2.500,00
Terza Prova --	€ 5.000,00
Quarta Prova --	€ 10.000,00
Quinta Prova --	€ 20.000,00
Sesta Prova --	€ 40.000,00
Settima Prova --	€ 60.000,00
Ottava Prova --	€ 100.000,00
Nona Prova --	€ 150.000,00
Decima Prova --	€ 500.000,00

Il premio vinto dal completamento delle singole Prove entro il gruppo di Prove verrà definito come "Premio" oppure "Premi".

## **FINE DEL GIOCO**

### **INTERROMPERE IL GIOCO / ANDARE AVANTI.**

La possibilità di interrompere il gioco con il premio vinto fino a quel momento è ammessa solo se il Concorrente avrà superato la Prova in corso.

Dopo che la prima Vita ed una Vita Extra è stata consumata, il Concorrente, una volta superata una Prova e prima di aver ascoltato la descrizione del Promo della Prova successiva, ha la possibilità di interrompere il Gioco in qualsiasi momento.

Se il Concorrente decide di interrompere il Gioco, il Gioco finirà ed il Concorrente uscirà dal Gioco con i premi vinti fino a quel momento (cioè la quantità indicata nella Scalata dei Premi che corrisponde al numero di Prove che sono state completate nonché con gli eventuali ulteriori premi e non guadagnati fino a quel momento).

Il/la Concorrente confermerà che vuole interrompere il Gioco facendo una dichiarazione da cui risulti che: "Smette il Gioco", "Torna a casa", "Lascia il Gioco" o frasi simili.

Tutte le decisioni riguardanti il riconoscimento dell'abbandono del gioco da parte del Concorrente sono determinate dalla Produzione a sua esclusiva discrezione.

A discrezione della Produzione, ai concorrenti che giocano una partita per beneficenza non sarà data la possibilità di uscire dal Gioco e dovranno invece giocare fino al completamento di tutte le dieci Prove o fino a quando il Concorrente fallisca la Prova in corso e/o tutte le sue Vite Extra sono state consumate.

## **CONCLUDERE IL GIOCO**

Oltre alla possibilità che il Concorrente decida di interrompere il Gioco, il Gioco finirà anche nel caso in cui il Concorrente abbia completato le dieci sfide ovvero nel caso in cui il Concorrente abbia fallito la Prova in corso oppure nel caso in cui tutte le sue Vite Extra siano già state usate o perse durante la partita come specificato precedentemente.

Nel caso in cui la partita finisca con il Concorrente che ha completato tutte le dieci Prove lui/lei vincerà il Maxi premio finale.

Se la partita finisce quando il Concorrente perde una Prova e le Vite Extra sono state usate o perse durante la partita, come specificato precedentemente, il Concorrente perderà tutti i soldi che aveva vinto fino a quel punto a meno che abbia completato con successo il 4°, o l' 8° livello; in tale caso, il Concorrente avrà diritto a mantenere i premi incassati fino a quei livelli.

## **PRESENTATORE E PARTECIPAZIONE DEL PUBBLICO**

Durante il Gioco, il Concorrente può ascoltare consigli suggeriti da altri, compresi quelli del presentatore, del personale di Produzione e/o del pubblico in studio (incluse le persone già note al candidato, ad esempio, familiari e amici). Ascoltare o meno i consigli del presentatore, del personale di Produzione e / o del pubblico in studio o di chiunque altro è una prerogativa del Concorrente. La scelta finale su quali Prove accettare, su come eseguire una sfida, se terminare il Gioco oppure rischiare i premi guadagnati, appartiene esclusivamente al Concorrente.



## **PROBLEMI TECNICI O DI PRODUZIONE**

In qualsiasi momento durante la registrazione del programma, un problema tecnico, umano o un problema di Produzione possono verificarsi e influire sul risultato del Gioco. Questo potrebbe includere, tra gli altri:

1. Guasto prematuro o accidentale del materiale utilizzato per la Prova
2. Il malfunzionamento di qualsiasi strumento elettronico o della scenografia
3. Il malfunzionamento di apparecchiature audio

In tal caso, il rimedio è a discrezione della Produzione in consultazione con la RAI

Se da parte della Produzione e della RAI a loro esclusiva discrezione, lo si riterrà opportuno, il Gioco potrà essere, tra le altre cose, salvato e riavviato sia dal "principio" (senza che siano state completate Prove) sia dal punto del Gioco in cui una correzione può essere effettuata; altrimenti, può essere riavviato interamente con una diversa Prova di pari difficoltà (come stabilito dalla Produzione). In tali casi, le vincite e/o le posizioni sulla Scala dei Premi possono essere corrette per riflettere la modifica che si riterrà opportuna, a discrezione della Produzione e della RAI. Come affermato precedentemente, la Produzione, in consultazione con la RAI, risolverà eventuali controversie o malintesi, a propria discrezione unica e definitiva.

## **ULTERIORI DISPOSIZIONI DEL REGOLAMENTO**

La collusione tra Concorrenti è proibita ed illegale. I Concorrenti, esclusi quelli che partecipano in squadra o a fine di beneficenza, non possono dividere alcun premio in denaro tra di loro o con parti terze.

I Concorrenti non possono fare, pianificare o mettersi d'accordo in maniera scritta od orale a tale scopo. I Concorrenti saranno monitorati nel corso della pre-produzione e produzione.

Qualsiasi Concorrente che verrà colto a cospirare o a mettersi d'accordo con altri Concorrenti o parti terze verranno squalificati dal Programma e potranno essere perseguiti penalmente.

Tutte le decisioni inerenti il Programma, incluse tra le altre, le Regole, l'idoneità alla partecipazione al Gioco, selezione dei Concorrenti, Produzione del Programma, svolgimento del Gioco e determinazioni relative alla squalifica, l'assegnazione dei Premi, rientrano tra le esclusive prerogative della Produzione. Tali decisioni sono da considerarsi definitive e non sono soggette a ricorso.

I Concorrenti dovranno immediatamente informare RAI dell'eventuale conoscenza pregressa del Presentatore, del co-Presentatore, di chiunque della Produzione o impiegati della RAI o chiunque altro lavori al programma.

I Concorrenti dovranno presentare tutti i requisiti di idoneità per poter ricevere i Premi annunciati.

## **REALIZZAZIONE DI PUNTATE SPECIALI**

La Produzione può decidere la realizzazione di PUNTATE SPECIALI realizzate variando il tema e le finalità del Gioco.

## **BONUS REGALO**

Durante la registrazione delle puntate speciali, la Produzione può decidere l'introduzione di un BONUS REGALO che, sempre a discrezione della Produzione, può consistere in 10 secondi extra da aggiungere al cronometro dei 60 secondi previsti oppure nella concessione di una VITA EXTRA rispetto alle tre previste.

## **TERMINI DI APPLICAZIONE DEL REGOLAMENTO**

L'applicazione delle previsioni stabilite dal Regolamento sono a discrezione unica della Produzione.

La violazione di qualsiasi previsione del Regolamento o di ogni accordo da parte dei Concorrenti potrà, a discrezione della Produzione, portare alla esclusione dal Gioco del Concorrente e calcolo dei Premi o delle somme vinte dal Concorrente anche se già consegnate.

## **SQUALIFICA**

In aggiunta alle norme e alle condizioni specificate nel presente documento, i concorrenti potranno essere squalificati o rimossi dalla serie a discrezione della Produzione per uno dei motivi qui sotto elencati inclusi, senza tuttavia escludere ulteriori fattispecie così come potrà essere deciso dalla Produzione a sua unica discrezione:

- i) La violazione di qualsiasi regola relativa al concorso o qualsiasi istruzione della Produzione;
- ii) La violazione di qualsiasi accordo con la Produzione relativamente al programma;
- iii) La violazione di qualsiasi legge locale, comunale, statale o legge federale;
- iv) Stipulare accordi per trarre un vantaggio economico o ricevere altri benefici da qualsiasi altro Concorrente, un parente del Concorrente, qualsiasi parte terza, qualsiasi agente o affiliato di un Concorrente o membro, agente o affiliato della Produzione, emittenti del Programma e dei distributori, o dello sponsor del programma in cambio di azioni deliberatamente premeditate che potrebbero pregiudicare l'esito del Gioco. Tali accordi includono, tra l'altro, quelli che procurano l'accettazione di offerte di denaro o di impiego dopo

la Produzione del programma in cambio di perdere intenzionalmente o di una scarsa performance nel Gioco;

v) casi di un comportamento illecito o di cattiva condotta, come potranno essere identificati dalla Produzione a sua unica discrezione compresi, tra l'altro, nuocere o minacciare altri concorrenti o il personale di Produzione, comportamenti violenti, azioni criminali o truffe;

vi) ostacolare intenzionalmente il lavoro del personale di Produzione;

vii) interferire volutamente con la partecipazione alla Prova di un altro Concorrente;

viii) presentare sintomi di malattie o di altri problemi di salute correlati che possano influenzare il Concorrente e la capacità di partecipare al Gioco;

ix) non rendere noti al personale medico della Produzione sintomi o informazioni sanitarie di cui al punto precedente;

x) Violenza fisica di qualsiasi forma.

Un Concorrente alternativo, a discrezione della Produzione, potrà sostituire un Concorrente espulso dalla competizione a causa di squalifica in qualsiasi momento.

## **ACCETTAZIONE DELLE REGOLE DEL PROGRAMMA**

Dichiaro di essere a conoscenza del fatto che il conferimento di qualsiasi Premio potrà dipendere da una mia scelta, decisione e prestazione nonché da quelle di altri; che la Produzione potrà imporre condizioni ulteriori relative al conferimento di qualsiasi Premio in qualsiasi momento.

Dichiaro di essere a conoscenza del fatto che la Produzione si riserva il diritto di cambiare, aggiungere, sopprimere, modificare o emendare le Regole del Programma e ogni altra attività del Programma, le procedure e le regole inerenti l'eliminazione dei partecipanti dal Programma, e la consegna o il trattenimento dei Premi, in qualsiasi momento nel corso della pre-produzione, produzione o post produzione del Programma (incluso, tra l'altro, il diritto di sospendere o non trasmettere l'intero Programma senza l'assegnazione dei Premi).

Dichiaro inoltre di essere a conoscenza del fatto che la mia partecipazione al Programma e l'opportunità di vincere i Premi è dipendente dall'applicazione dell'Accordo di Partecipazione al Programma, i Termini di liberatoria e arbitrato le cui clausole vengono qui allegate in visione. La mancata sottoposizione da parte del Concorrente di informazioni veritiere e accurate potrà portare alla perdita di ogni Premio vinto o ricevuto.

Il concorrente dichiara di aver preso visione del Regolamento sopra riportato, delle annesse norme generali di partecipazione e delle regole del gioco, nonché di conoscere e di accettare integralmente le sopra descritte norme e condizioni per la partecipazione al programma e al gioco in esso inserito. Il concorrente dichiara altresì di aver ricevuto copia del presente Regolamento e delle regole del gioco.

DATA \_\_\_\_\_ FIRMA \_\_\_\_\_