

REGOLAMENTO DEL GIOCO “RISCHIATUTTO” IN ONDA SU RAITRE ALLE ORE 21.15 DAL 27 OTTOBRE 2016 FINO AL 22 DICEMBRE 2016.

1.RAI-Radiotelevisione italiana Spa realizza un programma televisivo dal titolo “RISCHIATUTTO” trasmesso su RAITRE il giovedì’ dal 13 ottobre 2016 al 15 dicembre 2016 alle ore 21:15.

2.Le attività di selezione e reperimento dei concorrenti sono effettuate da Rai dal 21 luglio 2015 secondo il regolamento allegato al presente documento. La partecipazione al gioco è riservata ai maggiorenni.

Le modalità di svolgimento della manifestazione sono dettagliatamente descritte nel Regolamento allegato e sarà pubblicato, successivamente all’espletamento degli adempimenti prescritti dal D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430, sul sito internet www.rai.it

Si precisa che l’ordine di scaletta dei diversi giochi previsti nel regolamento elaborato da Rai potrà, a discrezionale ed insindacabile giudizio della produzione, subire modifiche.

Si precisa che le particolari caratteristiche e modalità di svolgimento della gara soggette sia all’alea, sia alla sorte, sia al grado di preparazione dei concorrenti non permettono di predeterminare dall’origine il montepremi che sarà effettivamente ed eventualmente vinto all’esito di ciascuna puntata.

Pertanto, il montepremi in gettoni d’oro è sempre individuato in via presuntiva venendo meno per le sopra esposte ragioni la possibilità di predeterminarlo ab origine.

Le puntate del programma saranno diffuse in diretta.

Si comunica che a decorrere dal 6 giugno 2016 saranno riavviati la selezione e il reperimento dei concorrenti. La comunicazione di riapertura del casting sarà segnalata sul sito www.rischiatutto.rai.it e www.casting.rai.it.

ULTIME MODIFICHE/INTEGRAZIONI:

Si comunica che al regolamento del gioco sono apportate le modifiche evidenziate, per facilità di riscontro, in colore giallo (cfr. pag. 5).

Si precisa, inoltre, che il sito internet del programma non è più www.rischiatutto.rai.it ma www.rai.it/rischiatutto.

ART.1

La partecipazione al gioco è a titolo gratuito.

ART.2

Ogni fase dell’assegnazione dei premi è effettuata alla presenza di un notaio che ne redige apposito verbale.

Il notaio provvederà, inoltre, alla stesura del verbale di chiusura della manifestazione a premio, secondo lo schema tipo predisposto dal Ministero dello Sviluppo Economico.

Detto verbale verrà successivamente trasmesso al predetto Ministero.

ART.3

La Produzione, nell’ipotesi in cui si verificassero nello svolgimento del gioco o nella realizzazione tecnica delle riprese, situazioni tali da determinare il mancato raggiungimento degli standard qualitativi, tecnici, artistici o contenutistici previsti in conformità alla natura ed alle caratteristiche qualitative e di adeguatezza del programma rispetto alle attese, potrà decidere di non mandare in onda una o più registrazioni del programma.

Qualora la Produzione decidesse di non trasmettere una registrazione, al concorrente che vi avra' partecipato sara' comunque attribuito il premio eventualmente vinto senza che questi acquisisca il diritto a partecipare a successive puntate.

In relazione a quanto precede, a Rai non potrà essere mossa alcuna contestazione da parte dei concorrenti o da chicchessia.

ART.4

I vincitori riceveranno comunicazione del premio vinto a mezzo lettera raccomandata nella quale sono indicate le modalità di consegna del premio stesso il quale sara' erogato in gettoni d'oro. Con l'assegnazione del premio al vincitore Rai è sollevata da qualsiasi responsabilità in ordine al premio medesimo.

Relativamente al valore di mercato di tali gettoni il medesimo varia a seconda del valore di mercato dell'oro e a seconda dei costi variabili da sostenersi per l'acquisto e la coniazione che diminuiscono il valore effettivo del premio, oltre all'onere fiscale per le ritenute di legge. Il valore di mercato dell'oro dipende dalla quotazione del medesimo alla data della richiesta della fornitura all'orafo da parte della competente Direzione RAI.

I premi conseguiti dai vincitori sono comunque al lordo delle ritenute fiscali e dei costi di coniazione e acquisto gettoni.

I premi saranno consegnati agli aventi diritto entro il termine di 6 mesi dalla conclusione della manifestazione (art. 1, comma 3 del D.P.R. n. 430/2001).

ART.5

I premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, al termine della produzione televisiva in questione saranno devoluti alla ONLUS PETER PAN, Via San Francesco di Sales,16 - 00165 Roma,Tel. 06/684012, C.F. 97112690587

ART.6

Nel caso in cui ragioni di carattere tecnico od organizzativo impediscano che, in tutto o in parte, lo svolgimento del gioco abbia luogo con le modalità e nei termini previsti dal presente documento e dal Regolamento di gioco, RAI prenderà gli opportuni provvedimenti dandone comunicazione al Ministero dello Sviluppo Economico e notizia al pubblico.

La partecipazione al programma non conferisce al concorrente alcun diritto in ordine alla messa in onda della puntata o parti di essa alla quale ha preso parte.

ART.7

La Produzione si riserva la facolta' di non trasmettere eventuali puntate o parti di esse. Nel caso in cui non fosse possibile, per forza maggiore, per caso fortuito o per qualunque altro accadimento impeditivo, portare a termine la registrazione di una singola puntata, sara' facolta' della Produzione decidere se terminare o meno la suddetta registrazione, secondo le modalita' dalla stessa ritenute piu' opportune o procedere ad una nuova registrazione con i medesimi e/o con diversi concorrenti.

ART.8

Sono esclusi dalla partecipazione al gioco i dipendenti ed i collaboratori di RAI e Societa' del Gruppo

ART.9

La partecipazione al gioco implica la piena ed integrale accettazione delle presenti disposizioni e del Regolamento allegato.

ART.10

Gli interessati potranno richiedere copia delle presenti disposizioni a RAI-Radiotelevisione Italiana - Viale Mazzini, 14 – Roma ovvero consultarle sul sito *internet* della RAI *www.rai.it*.

Letto, approvato e sottoscritto per accettazione di ogni singola disposizione e in particolare di quelle relative ai punti 4 (termini e modalita' di assegnazione del premio) e 6 (non trasmissione delle puntate registrate).

DATA

F I R M A

.....

INFORMATIVA AI SENSI DELL'ART. 13 DEL DECRETO LEGISLATIVO N. 196/2003 (CODICE IN MATERIA DI PROTEZIONE DEI DATI PERSONALI)

Rai-Radiotelevisione italiana Spa (in seguito brevemente RAI) informa che i dati personali forniti direttamente dagli interessati saranno utilizzati da RAI per far usufruire del premio che eventualmente dovesse essere assegnato a seguito di detta partecipazione. I dati personali, il cui conferimento e' facoltativo ma necessario per la suddetta finalita', verranno trattati manualmente e con mezzi elettronici.

Rai comunica, altresì, che competono i diritti di cui all'art. 7 del Decreto Legislativo n. 196/2003 tra i quali quello di ottenere la cancellazione, l'aggiornamento, la rettifica e l'integrazione dei dati nonche' di opporsi, per motivi legittimi, al trattamento degli stessi.

Tali diritti potranno essere esercitati rivolgendosi a RAI.

Titolare del trattamento e' RAI – Viale Mazzini, 14 Roma.

Responsabile del trattamento e' il Direttore pro-tempore di RAITRE c/o Viale Mazzini, 14 Roma.

Per ricevuta informativa e quale
consenso al trattamento dei dati

DATA

F I R M A

.....

Allegato A

REGOLAMENTO DEL “RISCHIATUTTO”

Descrizione del gioco:

La trasmissione “*Rischiatutto*” è divisa in **tre fasi**: fase preliminare, “il tabellone” e la fase finale (domande in cabina).

Vi partecipano **tre concorrenti maggiorenni** (un campione in carica e due sfidanti).

I. Fase preliminare:

Ciascuno dei tre concorrenti ammessi al gioco verrà sottoposto ad una serie di **dieci domande** su una materia precedentemente concordata (domande preliminari).

Le materie liberamente scelte dai tre concorrenti dovranno essere preventivamente approvate dagli autori del programma. Le domande di questa prova, detta preliminare, saranno tratte dai testi indicati dai concorrenti, solo dopo essere stati approvati ed eventualmente integrati dagli autori del “*Rischiatutto*”. Questi testi saranno anche risolutivi in caso di contestazione.

Per ciascuna domanda il concorrente avrà **cinque secondi** di tempo per rispondere. Per **ogni risposta** esatta vincerà **3.000 euro**.

Le somme vinte dai concorrenti costituiranno il montepremi di ciascuno per partecipare alla seconda fase del gioco, ovvero **“il tabellone”**.

II. “Il Tabellone”:

E’ composto da **36 caselle** divise in **sei materie di gara**. Ogni materia prevede, dunque, **sei caselle**. Il valore delle caselle **va da 1.000 a 10.000 euro per materia**. **Ogni materia avrà quindi una colonna composta dai seguenti valori in ordine crescente: 1.000, 2.000, 3.000, 4.000, 5.000 e 10.000 euro**.

Per ogni materia ci saranno: quattro domande, una casella Jolly e una casella “Rischio”.

Alcune partite potrebbero prevedere l’utilizzo della “Casella Web”.

Inizia questa seconda prova il concorrente che al termine della fase preliminare avrà un capitale maggiore rispetto agli altri e avrà diritto di scegliere la domanda con cui cominciare il gioco. In caso di parità si procederà al classico **lancio della monetina**.

Acquisisce ogni volta il diritto di scegliere la domanda successiva chi dei tre concorrenti avrà risposto esattamente alla domanda precedente. Il concorrente che ha acquisito il diritto di scelta potrebbe tuttavia non aver diritto a rispondere se preceduto nella prenotazione al pulsante da un altro concorrente. Ci si può prenotare sin da subito, senza aver ascoltato l’intera formulazione della domanda.

La casella “Jolly”, la casella “Rischio” e la casella “Web” spettano, invece, di diritto a chi le ha scelte, indipendentemente da chi si prenota per primo. In questo caso non conta la prenotazione al pulsante.

Se si risponde esattamente a una domanda si vince l’ammontare della casella corrispondente, se si risponde in modo errato lo si perde. Il tempo per dare la risposta è di **10 secondi**.

Se ad una domanda non si prenota nessuno dei tre concorrenti o tutti e tre danno una risposta errata, la scelta della domanda successiva spetterà al concorrente che in quel momento avrà il montepremi minore in valore positivo. Se quindi ci fosse uno o più concorrenti con un montepremi sotto lo zero – dunque di valore negativo – la scelta della successiva domanda del tabellone andrà di diritto a chi ha il montepremi minore in valore positivo.

In caso di risposta errata di chi si è prenotato, l'ulteriore possibilità di rispondere passerà a chi degli altri due si sarà prenotato.

La scelta della successiva domanda è preclusa a chi tra i concorrenti abbia risposto erratamente e passa di diritto a chi, tra i due concorrenti, ha il montepremi minore. Qualora un altro concorrente che si è prenotato rispondesse erroneamente, il diritto di scegliere la casella successiva passa di diritto al terzo concorrente, anche se in possesso del montepremi maggiore.

Ogni tabellone prevede 36 caselle, di cui: **6 caselle Jolly**, **6 caselle “Rischio”**, e, fra le restanti caselle, **una casella Web** e **una casella “Mike”**.

Casella Jolly: chi l'ha scelta si aggiudica la cifra corrispondente senza dover rispondere ad alcuna domanda.

Casella “Rischio”: il concorrente può rischiare la cifra che ritiene opportuna sino all'ammontare totale del montepremi posseduto in quel momento e per un minimo di 3.000 euro. Nel caso un concorrente in quel momento non disponesse della cifra minima richiesta di 3.000 euro, il valore della domanda sarà fissato comunque d'ufficio in 3.000 euro e pertanto la casella in oggetto avrà il valore di 3.000 euro. Anche in questo caso la risposta esatta permette di vincere la cifra “messa a rischio” mentre la risposta errata o non data, nel tempo stabilito di **30 secondi**, la fa perdere.

Casella Web: quando compare la scritta “Web” il concorrente, prima della lettura della domanda, può decidere se avvalersi o meno di **un dispositivo elettronico** connesso con la rete internet e inserito in ogni postazione dei concorrenti (non sono ammesse forme di comunicazioni con terzi come e-mail o chat). Il tempo per la ricerca e la risposta sarà di trenta secondi.

Se il concorrente si è avvalso dell'uso del web: in caso di risposta esatta si aggiudicherà la cifra in palio, mentre in caso di risposta errata o non data perderà il doppio della cifra in palio.

Se invece il concorrente non si è avvalso dell'uso del web in caso di risposta esatta si aggiudicherà il doppio del valore della casella, mentre in caso di risposta errata o non data perderà la cifra in palio.

Ovviamente qualora il concorrente decidesse di non utilizzare l'opzione web il tempo per la risposta sarà uguale a quello di tutte le altre domande, ovvero 10 secondi.

Casella “Mike”: è una domanda storica del “*Rischiatutto*” formulata da Mike Bongiorno utilizzando un filmato di repertorio. Il valore della casella sarà in ogni caso devoluto ad un'**attività benefica** sostenuta dalla **Fondazione Mike Bongiorno** e in caso di risposta esatta, il concorrente si aggiudicherà il valore della casella e consentirà alla Fondazione di raddoppiarlo.

I concorrenti che al termine delle domande al tabellone avranno a disposizione un capitale superiore a zero saranno ammessi a partecipare alla **fase finale** del gioco (domande in cabina). Chi, invece, avesse un capitale uguale o inferiore a zero non potrà accedere alla fase finale del gioco.

III. La fase finale (domande in cabina):

A ciascun concorrente ammesso sarà formulata una domanda che potrà contenere anche più quesiti sulla materia da lui scelta nel primo gruppo di prove. Questa volta, però, non esiste alcun testo di

riferimento vincolante dal quale attingere le domande. Al concorrente saranno sottoposte **tre buste contenenti tre diverse domande finali**: a lui la scelta della busta. Si comincerà da chi ha il montepremi minore. Per tale domanda i concorrenti si giocheranno l'intero capitale a disposizione che verrà raddoppiato in caso di risposta esatta. In caso di risposta errata o di mancata risposta, i concorrenti perderanno l'intero capitale. **Un minuto** a disposizione per rispondere.

Il **raddoppio** verrà mantenuto esclusivamente dal campione della serata, cioè da chi avrà il montepremi più alto. Gli altri concorrenti che pur avendo risposto esattamente non risultassero campioni, si vedranno annullato sia l'eventuale raddoppio che la cifra acquisita al termine delle domande al tabellone. Ai due concorrenti sconfitti verrà data in omaggio una scatola del gioco Rischiatutto e un gettone d'oro del valore di 1.000 euro. Qualora nessuno dei tre concorrenti rispondesse esattamente alla domanda in cabina o ci fosse un ex-aequo sulle cifre vinte, si procederà con le domande di spareggio.

Le domande di spareggio riguarderanno le materie presenti nel tabellone della puntata in corso. Ha diritto a rispondere chi per primo si prenoterà con il pulsante. Si aggiudicherà il titolo di campione, chi per primo raggiungerà quota tre risposte esatte. Nel caso di risposta errata, l'altro o gli altri concorrenti potranno subentrare nella risposta.

Il **campione in carica** ha diritto a tornare nella **puntata successiva** e il montepremi sino a quel momento guadagnato, sarà dato per acquisito e non rimesso in gioco..

Il concorrente che avesse rimostranze sull'andamento e sull'esito della gara, può presentare ricorso alla- Rai - entro 24 ore dalla messa in onda della puntata in questione.

N.B. Il presente regolamento potrebbe essere modificato in qualunque momento da parte degli autori del programma.