

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 22 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 e’ 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.rai.it/rischiatutto 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. 4).

Si comunica altresì che e’ stata espunta dal regolamento la seguente previsione da ultimo comunicata:

“Nel caso in cui il vincitore della puntata del 22 dicembre 2016 totalizzi un montepremi pari a zero euro, avrà diritto anch’esso al premio di consolazione di euro mille previsto per i due concorrenti sconfitti”.

ART.1

La partecipazione al gioco è a titolo gratuito.

ART.2

Ogni fase dell’assegnazione dei premi e’ 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 avrà partecipato sarà 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 sarà 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 facoltà 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, sarà facoltà della Produzione decidere se terminare o meno la suddetta registrazione, secondo le modalità dalla stessa ritenute più opportune o procedere ad una nuova registrazione con i medesimi e/o con diversi concorrenti.

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).

Alla puntata del 22 dicembre 2016 vi partecipano tre concorrenti che nell’arco delle puntate giocate tra il 22 aprile 2016 e il 15 dicembre 2016 avranno accumulato il montepremi piu’ alto. Saranno quindi i tre campioni con il montepremi maggiore a giocare durante la puntata speciale del 22 dicembre 2016. Fra essi pertanto non necessariamente potrà essere presente il campione della puntata precedente. Nel caso in cui il campione della puntata del 15 dicembre 2016 non comparirà nella terna dei tre campioni con il montepremi maggiore sarà chiamato a giocare nella prima puntata di una eventuale seconda edizione di *Rischiatutto*.

Qualora si verificasse che due o più concorrenti\campioni avessero lo stesso montepremi e avendo a disposizione un solo posto per l'ultima puntata (quella per l'appunto che sarà disputata tra i tre concorrenti che hanno vinto di più nelle puntate precedenti), si procederà ad uno spareggio tra i due o più potenziali concorrenti per stabilire chi dovrà partecipare alla gara vera e propria. Lo spareggio avverrà all'inizio della puntata dedicata ai campioni, attraverso domande su una materia - identica per tutti - che verrà loro comunicata con almeno 24 ore di anticipo. Le domande di spareggio avverranno ai pulsanti e si guadagnerà il diritto di partecipare alla puntata chi per primo avrà raggiunto 5 risposte esatte.

Nella puntata finale del 22 dicembre in caso di ricorso agli spareggi al vincitore finale con montepremi pari a zero verrà comunque assegnato un montepremi pari alla somma conquistata con le domande al tabellone senza che essa sia raddoppiata. Ai due concorrenti sconfitti resta il premio di consolazione di mille euro.

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** non ha diritto a tornare nella **puntata successiva** essendo la puntata del 22 dicembre 2016 una puntata speciale.

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.

Modalità e criteri di selezione dei concorrenti per “Rischiattutto”- a cura dell’Ufficio Casting Rai

A) A partire dal **06 Giugno 2016** all’interno dei programmi della Rai - Radio Televisione Italiana- sarà pubblicizzata la possibilità di partecipare al gioco televisivo “Rischiattutto” che andrà in onda su Rai Tre dal 13 ottobre 2016 al 15 dicembre 2016, alle ore 21:15

L’aspirante concorrente sarà invitato a iscriversi attraverso il Sito Internet dell’Ufficio Casting RAI www.casting.rai.it compilando, previa lettura dell’informativa ex art. 13 del decreto legislativo n.196/2003 (codice privacy) e previo rilascio del consenso al trattamento dei dati personali, un apposito form di iscrizione allegando, inoltre, un filmato della durata massima di 60” nel quale si racconterà.

B) La prima fase del provino consiste nella visione di un video della durata max di 60”, filmato dal potenziale concorrente in cui si racconta. Su tale video il candidato malleva la RAI da qualsiasi contestazione avanzata da chiunque. Se l’aspirante concorrente avrà dimostrato di possedere i requisiti per l’ammissibilità di base al programma, a insindacabile giudizio di RAI, verrà convocato alla seconda fase del casting.

C) L’Ufficio Casting della RAI provvederà a contattare gli aspiranti concorrenti, attraverso una convocazione diretta, alla seconda fase del casting, che consisterà in un provino filmato in presenza degli autori e/o eventuali esperti del programma, e verrà effettuato nelle sedi Rai.

Nel corso di questo provino l’aspirante concorrente verrà valutato sulla base di parametri come:

- la sua preparazione su domande di cultura generale ed eventualmente sulla materia specifica da lui indicata
- la sua capacità comunicativa complessiva
- la sua qualità “telegenica” (intendendo con questa non solo un valore prettamente estetico ma, più in generale, la capacità - volontaria o involontaria - di catturare l’attenzione del telespettatore)
- le particolarità e le curiosità del vissuto specifico del concorrente.

D) Gli aspiranti concorrenti che avranno superato la fase di cui al punto C) verranno eventualmente convocati ad una successiva fase di Casting.

E) I concorrenti che avranno superato le varie fasi del provino, verranno successivamente convocati dalla produzione di “Rischiattutto” per partecipare al programma, nei tempi e nei modi stabiliti a insindacabile giudizio del gruppo autorale del programma stesso.

F) Sono esclusi dalla partecipazione al programma i dipendenti, ex dipendenti, i collaboratori della RAI e delle società del gruppo.