

## **CONDIZIONI GENERALI DI PARTECIPAZIONE AL GIOCO “UNA PAROLA DI TROPPO” IN ONDA SU RAIDUE DAL 1° NOVEMBRE 2021 AL 23 DICEMBRE 2021**

RAI-Radiotelevisione italiana Spa attraverso la società STAND BY ME titolare originaria dei diritti sul format “LINGO” (nel prosieguo indicate come la “Produzione”) e in collaborazione con Treccani Reti Spa e Caffè Borbone srl, realizzerà un programma televisivo dal titolo “UNA PAROLA DI TROPPO” trasmesso, salve diverse esigenze editoriali e di palinsesto, su RAIDUE secondo il prospetto di seguito indicato:  
dal lunedì al giovedì dalle ore 17.15 alle ore 18.00 dal 1° novembre 2021 al 23 dicembre 2021.

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 dai campioni alla fine 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.

### **ULTIME MODIFICHE/INTEGRAZIONI:**

Si comunica che i paragrafi del documento allegato alle presenti condizioni generali di partecipazione denominato “*Modalità di iscrizione e criterio per la partecipazione ai casting del concorso a premi inserito nel programma “Una Parola di troppo” edizione 2021*” di seguito indicati: “(...) *la capacità comunicativa complessiva e quella dei tre singoli concorrenti che la compongono*” e “*la telegenia- intendendo con questa non solo qualità estetiche ma, in senso più lato, anche la capacità di suscitare l'interesse del telespettatore attraverso la propria immagine- le particolarità e le curiosità del vissuto specifico dei suoi tre concorrenti (...)*” ,

sono modificati nel modo che segue:

**“*la capacità comunicativa complessiva e quella dei singoli concorrenti*”**

**E**

**“*la telegenia- intendendo con questa non solo qualità estetiche ma, in senso più lato, anche la capacità di suscitare l'interesse del telespettatore attraverso la propria immagine- le particolarità e le curiosità del vissuto specifico dei concorrenti (...)*” ,**

### **ART.1**

Le attività di selezione e reperimento dei concorrenti saranno effettuate dalla società STAND BY ME. a partire dalle ore 8.00 del 5 ottobre 2021 fino alle ore 12.00 del 7 dicembre 2021 a proprio esclusivo carico e rischio sulla base dei criteri elaborati da STAND BY ME medesima allegati alle presenti condizioni generali di partecipazione nella scheda rubricata “*MODALITÀ DI ISCRIZIONE E CRITERIO PER LA PARTECIPAZIONE AI CASTING DEL*

*CONCORSO A PREMI INSERITO NEL PROGRAMMA "UNA PAROLA DI TROPPO" – EDIZIONE 2021".."*

**ART.2**

Le modalita' di svolgimento della manifestazione sono dettagliatamente descritte nel regolamento di gioco predisposto dalla societa' STAND BY ME che sara' pubblicato, successivamente all'espletamento degli adempimenti prescritti dal D.P.R. del 26 ottobre 2001, n. 430 sul sito [www.rai.it](http://www.rai.it) unitamente alle presenti condizioni.

**ART.3**

RAI non assume alcuna responsabilita' circa l'eventuale impossibilita' per gli utenti di potersi connettere con la casella di posta elettronica e/o con l'utenza telefonica predisposti per avanzare la propria candidatura per i provini di selezione e reperimento dei concorrenti.

**ART.4**

La partecipazione al gioco è a titolo gratuito. Tutte le puntate del programma sono registrate.

**ART. 5**

I componenti di ciascuna squadra, previamente alla registrazione della puntata, nomineranno un soggetto in qualita' di rappresentante/capitano della stessa.

RAI assegnera' a detto soggetto il premio eventualmente vinto dalla squadra e quest'ultimo provvedera' alla ripartizione del premio medesimo tra gli aventi diritto.

Con l'assegnazione del premio al rappresentante di squadra RAI e' sollevata da qualsiasi responsabilita' anche in ordine alla ripartizione del premio medesimo tra gli aventi diritto.

Il premio sarà erogato in gettoni d'oro e in oggetti.

I gettoni d'oro messi in palio da Rai non costituiscono oro da investimento bensì monili in oro a forma di gettone, di peso e purezza variabile, che riportano almeno su una faccia di essi il logo di Rai.

Il valore dei gettoni d'oro messi in palio da Rai è rappresentato, al pari di ogni monile in oro, dal prezzo di mercato corrisposto per il loro acquisto, il quale è influenzato dalla quotazione dell'oro, alla data della richiesta della fornitura da parte della competente Direzione di RAI, ma non coincide con essa.

Pertanto, il valore dei premi in palio deve considerarsi, oltre che al lordo delle trattenute d'imposta alla fonte, anche al lordo delle ulteriori voci che hanno concorso alla determinazione del prezzo corrisposto per il loro acquisto da parte di Rai (ivi inclusi manifattura, calo e I.V.A.).

I vincitori riceveranno comunicazione del premio vinto a mezzo lettera raccomandata nella quale sono indicate le modalità di consegna del premio stesso.

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).

Qualora fosse verificato in qualunque momento che il concorrente abbia reso dichiarazioni mendaci il concorrente decadrà dall'assegnazione del premio eventualmente vinto all'esito della partecipazione al programma, impregiudicato il risarcimento del danno subito dalla RAI.

I premi messi in palio dagli sponsor Treccani e Borbone e le calze con l'effigie di Magalli saranno consegnati dalla produzione direttamente ai concorrenti assegnatari al termine di ogni puntata."

#### **ART.6**

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

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

Detto verbale verra' successivamente trasmesso al predetto Ministero.

#### **ART.7**

I concorrenti non potranno avvalersi di suggerimenti, informazioni o quant'altro per rispondere alle domande formulate nel corso della gara.

In caso di violazione di quanto sopracitato la produzione del programma si riserva la possibilita' di escludere i concorrenti dal gioco e/o di annullare gli eventuali premi da loro conseguiti.

#### **ART.8**

Nel corso dello svolgimento del programma il conduttore, sentito il notaio avra' la facolta', a propria esclusiva discrezione, di annullare la domanda gia' formulata qualora si siano verificati eventuali disguidi (a titolo esemplificativo ma non esaustivo di natura grafica o elettronica di palesi suggerimenti da parte delle persone presenti in studio, ecc.), tali da compromettere il regolare svolgimento della gara.

A insindacabile giudizio della Produzione, inoltre, il programma potra' essere ripreso, oppure potra' essere ripetuta l'intera partita o una o piu' fasi della stessa.

La Produzione a suo discrezionale e insindacabile giudizio, inoltre, al termine del programma, avra' la facolta' di annullare una o piu' fasi del gioco qualora verifichi che si siano verificati i predetti disguidi o irregolarita' tali da compromettere il regolare svolgimento della gara.

In tali casi si considereranno annullati i risultati conseguiti dai concorrenti durante il gioco ed eventuali montepremi a essi connessi, senza che nulla possano pretendere I concorrenti medesimi.

#### **ART. 9**

I concorrenti dovranno rispettare i principi del Codice etico della RAI, disponibile sul sito Istituzionale della Rai.

I concorrenti assumono a proprio carico ogni responsabilita' nei confronti di terzi per frasi dette o atteggiamenti assunti nel corso della trasmissione e sollevano la RAI da ogni responsabilita' in merito e da ogni conseguente pregiudizio.

I concorrenti dovranno in genere tenere un comportamento corretto ed educato sia durante la realizzazione del programma sia durante le eventuali prove o, comunque, durante la permanenza negli studi o locali della RAI.

#### **ART.10**

Gli autori e la Produzione del programma si riservano a loro insindacabile giudizio, la possibilita' di modificare in qualsiasi momento la formula dei singoli giochi, il loro numero, il valore dei premi a essi associati e il loro concatenamento dandone adeguata e tempestiva pubblicita'.

#### **ART.11**

I premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, al termine della produzione televisiva in questione, saranno devoluti a: UILDM Via Vergerio, 19 – 35126 Padova. Tel.: 049.8021001 – c.f.: 80007580287.

Qualora ricorra tale condizione, l'assegnazione dei suddetti premi sarà effettuata entro il termine di sei mesi dalla conclusione della manifestazione.

#### **ART.12**

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 potrà decidere di non mandare in onda una o più registrazioni del programma medesimo.

Nel caso in cui 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 alla diffusione della trasmissione a cui ha partecipato né a partecipare a successive puntate e senza che a RAI possa essere mossa alcuna contestazione da parte dei concorrenti o da chicchessia.

#### **ART.13**

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 o con diversi concorrenti laddove i medesimi concorrenti non fossero disponibili. In tali casi si considereranno annullati i risultati conseguiti dai concorrenti durante il gioco ed eventuali montepremi a essi connessi senza che nulla possano pretendere.

#### **ART.14**

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.15**

Sono esclusi dalla partecipazione al programma i dipendenti ed i collaboratori della RAI e delle società del Gruppo, della società Stand by me, della Treccani Reti Spa e della Caffè Borbone srl e delle loro controllate e collegate e le persone aventi un rapporto di parentela, affinità o coniugio con i soggetti su indicati e i minorenni nonché coloro che abbiano precedenti penali o carichi pendenti per i quali si è ancora in attesa di giudizio definitivo e altresì coloro i quali abbiano cause di impedimento (per causa di impedimento s'intende qualsiasi evento e/o situazione oggettiva che sia in contrasto con i tempi e le modalità di realizzazione del Programma) nonché coloro che abbiano già partecipato alle puntate in corso de "Una Parola di troppo"

#### **ART. 16**

La partecipazione al gioco implica la piena ed integrale accettazione delle presenti disposizioni.

#### **ART.17**

Gli interessati potranno richiedere copia delle presenti disposizioni a RAI-Radiotelevisione italiana - Viale Mazzini, 14 – Roma ovvero consultarle sul sito *internet* di RAI [www.rai.it](http://www.rai.it).

Letto, approvato e sottoscritto per  
accettazione di ogni singola  
disposizione.

DATA

FIRMA

## **INFORMATIVA SUL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI DEGLI INTERESSATI – ART. 13 DEL REGOLAMENTO (UE) 2016/679.**

La Rai - Radiotelevisione Italiana Spa, Titolare del trattamento (con sede in Viale Mazzini 14 – 00195, Roma, PEC: raispa@postacertificata.rai.it, Centralino: 06 38781), tratterà anche con modalità informatiche e telematiche, i dati personali spontaneamente conferiti per i fini connessi all'espletamento delle operazioni necessarie allo svolgimento dell'attività necessarie:

- 1) alla partecipazione al programma “UNA PAROLA DI TROPPO”;
- 2) all'assegnazione e alla consegna dei premi eventualmente vinti a seguito della partecipazione al programma “ UNA PAROLA DI TROPPO”;
- 3) ad eventuali verifiche in merito alla regolarità delle attività sopra citate
- 4) per ulteriori eventuali esigenze editoriali e per l'attività di casting per produzioni audiovisive

RAI ha nominato il DPO - Data Protection Officer (in italiano, RPD - Responsabile della Protezione dei Dati) che potrà essere contattato per questioni inerenti al trattamento dei Suoi dati, al seguente recapito viale Mazzini, 14 – 00195 Roma IT – email: dpo@rai.it.

### **Finalità del trattamento e conseguenze derivanti dal mancato conferimento dei dati personali**

I dati personali sono trattati per le finalità sopra specificamente rappresentate.

I dati personali potranno essere altresì trattati per adempiere agli obblighi previsti da leggi, regolamenti o normative comunitarie, nonché da disposizioni delle Autorità di vigilanza del settore.

Il conferimento dei dati è necessario poiché la mancanza degli stessi non consente la possibilità di farLa partecipare in qualità di concorrente alla produzione televisiva “ UNA PAROLA DI TROPPO”.

I dati personali conferiti saranno trattati nel rispetto della vigente normativa in materia di protezione dei dati personali e, comunque, dei principi di riservatezza cui è ispirata l'attività della Rai.

### **Periodo di conservazione dei dati personali**

I dati personali saranno conservati per due anni dalla fine della produzione televisiva e comunque anche per ulteriori eventuali esigenze editoriali e per l'attività di casting per produzioni audiovisive nonché per eventuali obblighi di conservazione a fini amministrativi, di gestione di eventuali reclami o contenziosi e per disposizioni di legge.

### **Base giuridica**

La base giuridica del trattamento dei dati è la manifestazione del consenso spontaneamente fornito in calce alla presente informativa.

### **Destinatari dei dati personali**

I dati personali saranno conservati su server situati in Italia e trattati esclusivamente dal personale e da collaboratori della Rai autorizzati e dalle imprese espressamente nominate come responsabili del trattamento. Ad eccezione di queste ipotesi, i dati personali non

saranno comunicati a terzi, se non nei casi specificamente previsti dalla normativa nazionale e dell'Unione Europea.

### **Diritti degli interessati**

Può essere esercitato il diritto di chiedere al Titolare del trattamento l'accesso ai dati personali e la rettifica o la cancellazione degli stessi o la limitazione del trattamento che La riguarda o di OPPORSI al trattamento medesimo (artt. 15 e ss. del RGPD).

La relativa istanza alla Rai è presentata con le seguenti alternative modalità:

- inviando una email al Privacy Manager all'indirizzo: [privacymanager.raiuono@rai.it](mailto:privacymanager.raiuono@rai.it)
- inviando una e-mail all'indirizzo: [privacy@rai.it](mailto:privacy@rai.it);
- inviando una richiesta scritta all'indirizzo di posta, Rai, Viale Mazzini 14, 00195 Roma, all'att.ne della Struttura Coordinamento Privacy.

Ricorrendone i presupposti e dandone informazione all'interessato, l'esercizio di tali diritti può essere ritardato, limitato o escluso in conformità con quanto disposto dal comma 3 dell'art. 2 undecies del D.Lgs. n. 196/2003 come modificato dal D.Lgs. n. 101/2018.

Lei potrà inoltre proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali (artt. 77 ss. del Regolamento).

**MODALITÀ DI ISCRIZIONE E CRITERIO PER LA PARTECIPAZIONE AI CASTING DEL  
CONCORSO A PREMI INSERITO NEL PROGRAMMA  
“UNA PAROLA DI TROPPO” – EDIZIONE 2021**

1. Sono ammessi a partecipare gli aspiranti concorrenti che abbiano compiuto il 18° anno di età alla data della partecipazione.

2. I casting inizieranno a partire dalle ore 8.00 del 5 ottobre 2021 e termineranno non prima delle ore 12.00 del 7 dicembre 2021

3. Sono esclusi dalla partecipazione al programma i dipendenti ed i collaboratori della RAI, della società Stand by me e delle loro controllate e collegate e le persone aventi un rapporto di parentela, affinità o coniugio con i soggetti su indicati e i minorenni nonché coloro che abbiano precedenti penali o carichi pendenti per i quali si è ancora in attesa di giudizio definitivo e altresì coloro i quali abbiano cause di impedimento (per causa di impedimento s'intende qualsiasi evento e/o situazione oggettiva che sia in contrasto con i tempi e le modalità di realizzazione del Programma) nonché coloro che abbiano già partecipato alle puntate in corso de “Una Parola di troppo”

4. Chiunque volesse partecipare al gioco “UNA PAROLA DI TROPPO” potrà:

Inviare una email alla casella di posta elettronica: [redazione.casting@standbyme.tv](mailto:redazione.casting@standbyme.tv) indicando la città e l'indirizzo di residenza, il numero dei componenti del gruppo che parteciperanno alla selezione e il loro grado di parentela o conoscenza, un recapito telefonico e recapito email, a decorrere dalle ore 8.00 del 5 ottobre 2021 ed entro e non oltre le ore 12 del 7 dicembre 2021

Oppure

Chiamare dalle ore 8.00 del 5 ottobre 2021 alle ore 12.00 del 7 dicembre 2021 l'utenza 06.83535010 intestata alla società Stand by me srl e lasciare i propri dati per essere ricontattato

I requisiti per partecipare al gioco:

A ogni puntata partecipano tre coppie di persone da ora in avanti denominate “Squadre”.

I componenti di ciascuna Squadra devono avere una qualsivoglia relazione di amicizia e/o parentela.

La Società Stand by me selezionerà i concorrenti sulla base di valutazioni editoriali come:

- la capacità di risolvere i giochi che sono alla base del meccanismo di gioco di “Una parola di troppo”;
- la capacità comunicativa complessiva e quella dei tre singoli concorrenti che la compongono;
- l'affiatamento dimostrato;

- la telegenia- intendendo con questa non solo qualità estetiche ma, in senso più lato, anche la capacità di suscitare l'interesse del telespettatore attraverso la propria immagine- le particolarità e le curiosità del vissuto specifico dei suoi tre concorrenti, la simpatia, l'affiatamento della squadra, la valutazione della particolarità delle diverse caratterialità dei componenti del gruppo, spigliatezza, disponibilità.

La responsabilità della selezione del casting **è interamente a carico** della società Stand by me srl, con sede in Piazza Cola di Rienzo 69, 00192 Roma.

## REGOLAMENTO DEL CONCORSO A PREMI INSERITO NEL PROGRAMMA “UNA PAROLA DI TROPPO – EDIZIONE 2021”

Il Gioco inserito nel Programma sarà articolato in:

- Round 1: Lingo da 5 lettere
- Round 2: Parole Parole Parole
- Round 3: Lingo da 6 lettere
- Round 4: La parola fantasma
- Round 5: Lingo da 7 lettere
- Round 6: Pesa le parole
- Round Finale: Superlingo

Tre squadre di 2 concorrenti partecipano al gioco.

Tutte le parole che compaiono nei giochi di “Una parola di troppo” sono selezionate dagli autori da un database preesistente alla registrazione del programma. Le parole considerate valide come risposte sono quelle contenute nel dizionario Treccani della versione digitale ([www.treccani.it/vocabolario/](http://www.treccani.it/vocabolario/)) e le relative declinazioni o coniugazioni (genere, tempi verbali,...). Non saranno ritenuti validi i nomi propri (a titolo di esempio nomi di persona, luoghi, città, marchi, fiumi,...)

### ROUND 1: LINGO DA 5 LETTERE

Il Round 1 è composto di 6 parole da indovinare (due per ogni squadra) e ogni squadra gioca a turno con due parole consecutive.

Il gioco inizia dalla squadra campione in carica, posizionata all'estrema sinistra rispetto al punto di vista del telespettatore. Se nessuna delle squadre è campione in carica, la Produzione a suo insindacabile giudizio determina la squadra posizionata all'estrema sinistra vale a dire quella che inizierà il gioco.

Sullo schermo il computer genera uno schema di 5 x 5 quadrati e nel quadrato in alto a sinistra compare la prima lettera di una parola di 5 lettere. La squadra ha 5 tentativi per indovinare la parola. Ogni tentativo è effettuato alternatamente da un concorrente della squadra, a partire da quello più a sinistra. Per ogni tentativo, se ci sono lettere corrette nel posto giusto queste sono evidenziate in verde, le lettere corrette nello spazio sbagliato sono indicate in giallo. Per esempio se la parola corretta è PESCA ma il concorrente dice PASTO, la S è visualizzata in verde come una lettera corretta nello spazio corretto, mentre la A è evidenziata in giallo come lettera corretta ma nello spazio sbagliato.

La squadra ha 10 secondi per dare una risposta e ogni risposta va ribadita eseguendo lo spelling corretto della parola (Es. PESCA, PI – E – ESSE – CI – A). Se la squadra riesce a indovinare la parola corretta entro 5 tentativi accumula Euro 200. Se la squadra dà come risposta una parola già detta, una parola inesistente oppure una parola più lunga o più corta di 5 lettere, se lo spelling della parola non è corretto, se non risponde entro il tempo dato o non riesce a indovinare la parola entro 5 tentativi termina il suo turno e non aggiunge nulla al suo montepremi.

Nomi propri e marchi saranno considerati risposte errate.

Il turno passa alla squadra successiva in senso orario, che gioca con due nuove parole e così via fino a che ogni squadra non ha giocato ciascuna 2 manches per un totale di 6 parole totali.

## ROUND 2: PAROLE PAROLE PAROLE

Il gioco inizia, come nel Round precedente, dalla squadra posizionata all'estrema sinistra. Vengono mostrate alle squadre 12 o più lettere. Ciascuna squadra deve tentare di comporre con le lettere date la parola più lunga possibile entro un tempo di 10 secondi. Se la squadra dà una risposta valida si aggiudica tanti punti quante sono le lettere che compongono la parola. Nel caso la squadra risponda con una parola inesistente, con una parola che non è possibile comporre con le lettere fornite, con una parola già detta, con una parola con meno di 4 lettere o non riesca a rispondere nel tempo dato il suo punteggio è zero. Per ogni tentativo della squadra è ammessa una sola risposta. Risposte multiple saranno considerate errore. Il turno passa alla squadra successiva in senso orario e così via fino a che ogni squadra non ha effettuato ciascuna 5 tentativi. Alla fine del Round la squadra che ha accumulato più punti si aggiudica un premio di Euro 300.

In caso di parità tra due o più squadre il premio viene diviso equamente tra le stesse.

Esiste sempre almeno una parola composta da tutte le lettere date che verrà svelata dal conduttore alla fine del Round, nel caso le squadre non l'avessero indovinata. Nel caso la parola fosse individuata dai concorrenti verrebbe conteggiato il valore totale delle lettere della parola.

Nomi propri e marchi saranno considerati risposte errate.

## ROUND 3: LINGO DA 6

Il Round 3 è composto di 6 parole da indovinare (due per ogni squadra) e ogni squadra gioca a turno con due parole consecutive.

Il gioco inizia come nei Round precedenti dalla squadra posizionata all'estrema sinistra.

Sullo schermo il computer genera uno schema di 6 x 5 quadrati e nel quadrato in alto a sinistra compare la prima lettera di una parola di 6 lettere. La squadra ha 5 tentativi per indovinare la parola. Ogni tentativo è effettuato alternatamente da un concorrente della squadra, a partire da quello più a sinistra. Per ogni tentativo, se ci sono lettere corrette nel posto giusto queste sono evidenziate in verde, le lettere corrette nello spazio sbagliato sono indicate in giallo.

La squadra ha 10 secondi per dare una risposta e ogni risposta va ribadita eseguendo lo spelling corretto della parola (Es. PESCA, PI – E – ESSE – CI – A). Se la squadra riesce a indovinare la parola corretta entro 5 tentativi accumula Euro 350. Se la squadra dà come risposta una parola già detta, una parola inesistente oppure una parola più lunga o più corta di 6 lettere, se lo spelling della parola non è corretto o se non risponde entro il tempo dato termina il suo turno. Alle altre due squadre viene concesso un tempo di 10 secondi per prenotarsi con un pulsante e tentare di completare il Lingo. Se nessuna delle altre due squadre si prenota il premio corrispondente non viene assegnato e si prosegue il gioco con una nuova parola. La squadra che si è prenotata acquisisce il diritto a dare la risposta e a completare il Lingo. Se la seconda squadra riesce a dare la risposta corretta entro il numero di tentativi rimasti accumula Euro 350. Se la squadra dà come risposta una parola già detta, una parola inesistente oppure una parola più lunga o più corta di 6 lettere, se lo spelling della parola non è corretto o se non risponde entro il tempo dato il turno passa alla terza squadra. Se nessuna delle tre squadre riesce a completare il Lingo entro il quinto tentativo, il montepremi associato non viene assegnato.

Anche nel caso la squadra che inizia non riesca a risolvere il Lingo pur fornendo 5 tentativi validi viene concesso alle altre due squadre un tempo di 10 secondi per prenotarsi con un pulsante e tentare di completare il Lingo ma entro uno ed un solo tentativo extra. Se nessuna delle altre due squadre si prenota il premio corrispondente non viene assegnato e si prosegue il gioco con una nuova parola. Se anche la seconda squadra non riesce a

completare il Lingo pur fornendo un quinto tentativo valido l'opportunità di indovinare la parola entro uno ed un solo tentativo extra passa alla terza squadra.

Nomi propri e marchi saranno considerati risposte errate.

Il diritto a giocare con due nuove parole da indovinare passa quindi alla squadra successiva, in senso orario, rispetto a quella che ha iniziato il Round 3. Il gioco prosegue allo stesso modo fino a che ogni squadra non ha giocato ciascuna 2 manches per un totale di 6 parole da indovinare.

#### ROUND 4: LA PAROLA FANTASMA

Vengono forniti ai concorrenti una frase o definizione come indizio e uno schema di 10 caselle che rappresentano le lettere della parola misteriosa da indovinare.

Dopo 4 secondi dal via del Conduttore compare una lettera casuale della parola misteriosa. Lettere aggiuntive appaiono quindi a ulteriori intervalli di 4 secondi. Il montepremi iniziale del gioco è pari a Euro 1000 e diminuisce progressivamente di Euro 100 per ogni nuova lettera che compare.

Ciascuna squadra si può prenotare in ogni momento tramite un pulsante per rispondere e avrà un solo tentativo di risposta. Alla pressione del pulsante il tempo di uscita delle lettere aggiuntive e di discesa del montepremi si ferma. La squadra ha quindi 10 secondi di tempo per rispondere: se la risposta data è esatta la squadra si aggiudica il montepremi corrispondente al momento della prenotazione, se la risposta è sbagliata o alla scadenza dei 10 secondi non viene data una risposta, la squadra viene esclusa dal gioco che prosegue con le altre squadre rimaste. Se nessuna squadra riesce a svelare in tempo la parola misteriosa il montepremi del Round 4 diminuisce fino a 0 e non viene assegnato. Per ogni tentativo della squadra è ammessa una sola risposta. Risposte multiple saranno considerate errore.

Nomi propri e marchi saranno considerati risposte errate.

Questo gioco viene ripetuto per tre volte.

Al termine di questo Round la squadra che ha accumulato nei primi quattro Round il montepremi più basso viene eliminata dal gioco e riceverà n.1 dizionario della lingua italiana Treccani offerto dalla Treccani Reti Spa del valore di euro 200 e n.2 paia di calze con l'effigie di Giancarlo Magalli e il logo del programma del valore di euro 7,30 per ciascun paio. In caso di parità, si disputerà una o più manche di spareggio, senza ulteriore possibilità di accumulo del montepremi.

#### ROUND 5: LINGO DA 7

Il Round 5 è composto di 4 parole da indovinare (due per ogni squadra) e ogni squadra gioca a turno con due parole consecutive.

Il gioco inizia dalla squadra posizionata più a sinistra.

Sullo schermo il computer genera uno schema di 7 x 7 quadrati e nel quadrato in alto a sinistra compare la prima lettera di una parola di 7 lettere. La squadra ha 7 tentativi per indovinare la parola. Ogni tentativo è effettuato alternatamente da un concorrente delle

squadra, a partire da quello più a sinistra. Per ogni tentativo, se ci sono lettere corrette nel posto giusto queste sono evidenziate in verde, le lettere corrette nello spazio sbagliato sono indicate in giallo.

La squadra ha 10 secondi per dare una risposta e ogni risposta va ribadita eseguendo lo spelling corretto della parola (Es. PESCA, PI – E – ESSE – CI – A). Se la squadra riesce indovinare la parola corretta entro 7 tentativi accumula Euro 400. Se la squadra dice una parola già detta, una parola inesistente oppure una parola più lunga o più corta di 7 lettere, se lo spelling della parola non è corretto o se non risponde entro il tempo dato, l'altra squadra acquisisce il diritto a dare la risposta e a completare il Lingo. Se la squadra riesce a dare la risposta corretta entro il numero di tentativi rimasti accumula Euro 400. Se la squadra dice una parola già detta, una parola inesistente oppure una parola più lunga o più corta di 7 lettere, se lo spelling della parola non è corretto o se non risponde entro il tempo dato il turno passa nuovamente all'altra squadra e così via fino a che non sono stati giocati 7 tentativi totali.

Nomi propri e marchi saranno considerati risposte errate.

Il diritto a giocare con due nuove parole passa quindi all'altra squadra, rispetto a quella che ha iniziato il Round. Il gioco si conclude quindi quando ogni squadra ha iniziato ciascuna 2 manches per un totale di 4 parole da indovinare.

## ROUND 6: PESA LE PAROLE

Le squadre devono indovinare una parola composta da una serie di lettere date, disposte in ordine casuale su uno schema orizzontale. Il numero di lettere con cui giocare è scelto dalla squadra di turno stessa. La parola deve essere di minimo 5 lettere e massimo 15 lettere. Le lettere devono essere usate tutte ed è valida qualsiasi parola di senso compiuto ottenibile con le lettere date.

Inizia il gioco la squadra in svantaggio, in caso di parità inizia la squadra più giovane. I concorrenti devono quindi scegliere la lunghezza in lettere della parola da comporre tenendo conto che ogni lettera vale Euro 200. Ad esempio, se la squadra risolve uno schema da 5 lettere accumula Euro 1.000 euro, uno schema da sei lettere 1.200 euro, uno schema da sette lettere Euro 1.400 e così via.

Al via del Conduttore, la squadra ha 30 secondi di tempo per pensare e allo scoccare del gong deve fornire una risposta. Per ogni tentativo della squadra è ammessa una sola risposta. Nomi propri e marchi saranno considerati risposte errate.

Il turno passa quindi alla squadra in vantaggio che giocherà con un nuovo schema.

Al termine di questo Round la squadra che ha accumulato il montepremi totale più basso viene eliminata dal gioco e la squadra in vantaggio accede al Round Finale. In caso di parità, accede al Round Finale la squadra che ha guadagnato più denaro in questo Round. Nel caso questo valore sia uguale passerà la squadra che ha impiegato meno tempo a dare la soluzione. Se la parità persiste accede al Round finale la squadra più anziana in base alla somma dell'età dei due concorrenti. La squadra eliminata riceverà

Al termine di questo Round la squadra che ha accumulato nei primi quattro Round il montepremi più basso viene eliminata dal gioco e riceverà n.1 dizionario della lingua italiana Treccani offerto dalla Treccani Reti Spa del valore di euro 200 e n.2 paia di calze con l'effigie di Giancarlo Magalli e il logo del programma del valore di euro 7,30 per ciascun paio.

## ROUND FINALE: IL SUPERLINGO

È introdotta nello studio un'urna con delle palline numerate e viene visualizzato uno schema 5 x 5, con numeri da 1 a 90. 9 dei 25 numeri dello schema sono coperti. Le palline presenti nell'urna sono 16 e corrispondono ai numeri scoperti sullo schema.

La squadra finalista ha a disposizione 2'30" per risolvere più schemi di Lingo possibili.

Sullo schermo il computer genera uno schema di 5 x 5 quadrati e nel quadrato in alto a sinistra compare la prima lettera di una parola di 5 lettere. La squadra ha 5 tentativi per indovinare la parola. Ogni tentativo è effettuato alternatamente da un concorrente della squadra, a partire da quello più a sinistra. Per ogni tentativo, se ci sono lettere corrette nel posto giusto queste sono evidenziate in verde, le lettere corrette nello spazio sbagliato sono indicate in giallo.

Il concorrente ha 10 secondi per dare una risposta e ogni risposta va ribadita eseguendo lo spelling corretto della parola (Es. PESCA, PI – E – ESSE – CI – A). Per ogni parola indovinata la squadra guadagna il diritto di pescare una pallina dall'urna. Se la squadra indovina la parola di 5 lettere giocherà poi con una parola di 6 lettere e uno schema 6 x 5, se indovina quella da 6 lettere giocherà con una parola da 7 lettere e uno schema 7 x 5 e così via. Se invece il concorrente dà come risposta una parola già detta, una parola inesistente oppure una parola più lunga o più corta rispetto alle lettere richieste, se lo spelling della parola non è corretto, se non risponde entro il tempo dato o non riesce a dare la risposta esatta entro 5 tentativi la parola viene scartata e sostituita con un'altra della medesima lunghezza.

Nomi propri e marchi saranno considerati risposte errate.

Il gioco prosegue allo stesso modo fino allo scadere dei 2'30".

La squadra procede quindi ad estrarre dall'urna tante palline quante sono le parole indovinate. Viene svelato il numero di ciascuna pallina e viene coperta la casella corrispondente. Se, grazie ai numeri pescati, la squadra completa una riga, una colonna o una diagonale composta da 5 numeri coperti vince il montepremi di puntata accumulato, in caso contrario non vincerà alcun premio ma guadagnerà comunque il diritto di tornare nella puntata successiva con il titolo di campione in carica. In caso di ritiro della squadra campione la Produzione, con sorteggio o comunque a suo insindacabile giudizio, provvederà alla sostituzione della stessa con una nuova squadra.

Nell'urna è inserita anche una pallina "d'oro". Se i concorrenti la pescano, vincono automaticamente un buono offerto da Caffè Borbone srl del valore di 500 euro per l'acquisto di prodotti della Caffè Borbone srl.

Nel caso i concorrenti peschino la pallina d'oro acquisiscono il diritto ad estrarre una nuova pallina.