

REGOLAMENTO DEL PROGRAMMA „IL MERCANTE IN FIERA“ - edizione 2023

Il 16, 17, 18, 19 e 20 ottobre 2023 parteciperanno al programma “IL MERCANTE IN FIERA” in qualità di concorrenti “VIP” il cui monte-premi eventualmente accumulato all’esito di ciascuna puntata sarà devoluto in beneficenza alle seguenti Onlus secondo il calendario nel proseguito indicato:

puntata del 16/10/2023

FONDAZIONE LAB00 ETS
Via Aosta, 4 – 20155 Milano
Mail: info@lab00.org
c.f. 97868810157

Puntata del 17/10/2023

FONDAZIONE OLTRE IL LABIRINTO ONLUS
Via Botteniga, 8 – 31100 Treviso
Tel: 345-5288675
c.f. 94126440265

Puntata del 18/10/2023

FAMIGLIE SMA APS ETS
Via Re Umberto I , 103 – LAINATE (MI)
Tel: 02/42444457
c.f. 97231920584

Puntata del 19/10/2023

FONDAZIONE ARIEL ETS
Via Giovanni Pacini, 93 – 20131 Milano
Tel: 02-94696272
c.f. 03999760964

Puntata del 20/10/2023

FONDAZIONE G. E D. DE MARCHI ONLUS
Via della Commenda, 9 – 20122 Milano
Tel: 02/55192026
c.f. 97121010157

- 1) Le puntate del Programma che andranno in onda nei giorni 16, 17, 18, 19 e 20 ottobre 2023 prevedono i seguenti giorni di registrazione:
12 ottobre 2023 (3 puntate)
16 ottobre 2023 (2 puntate)

I concorrenti VIP che di volta in volta parteciperanno al gioco saranno selezionati tra i volti noti del mondo dello spettacolo, ed i montepremi eventualmente accumulati all'esito delle predette puntate saranno devoluti interamente in beneficenza dalla RAI, senza che nulla sia dovuto ai concorrenti a seguito alla loro partecipazione al programma.

2) Ciascun partecipante dichiara di aver letto attentamente e compreso il predetto regolamento e che le norme che regolano il Gioco su cui si basa il Programma gli potranno essere illustrate anche verbalmente ed in modo esaustivo dal c.d. "Mercante" del Programma, affinché il Gioco possa essere svolto senza alcun dubbio di interpretazione. Comunque resta fin d'ora inteso che il Gioco oggetto del Programma si baserà sulla presenza di due mazzi di carte uguali tra di loro nel numero e nei soggetti raffigurati in ciascuna carta, differendo solo nel dorso per esigenze di produzione. Pertanto le carte destinate ai partecipanti raffigureranno fronte e retro il soggetto di ciascuna carta ("Mazzo X") mentre le carte del mazzo appartenente al Mercante – qui di seguito anche chiamato "Mercante" ai fini del Gioco – avranno un dorso identico tra tutte le carte ("Mazzo Y"). Il Gioco sarà così articolato:

ogni mazzo di carte per ciascuna puntata del Programma sarà composto da 18 carte. Le 18 carte che andranno a comporre il Mazzo X e il Mazzo Y saranno scelte discrezionalmente dai responsabili della produzione all'interno di una rosa di carte a disposizione della produzione stessa;

le 18 carte del Mazzo X saranno assegnate dai responsabili della produzione in numero uguale tra i 3 sfidanti di ciascuna puntata (6 carte per ciascun sfidante) i quali troveranno le sei carte nella propria postazione di Gioco;

le 18 carte del Mazzo Y saranno – in regime di massima segretezza - all'inizio di ciascuna puntata, come di seguito individuate e così collocate:

- 8 carte saranno associate a 8 premi come infra indicati e collocate fisicamente sulla piramide al centro del tavolo di Gioco.
- Resta inteso che il predetto numero di carte a cui è associato un numero equivalente di premi potrà essere aumentato o ridotto a discrezione della produzione. Il numero di carte (e lo stesso numero di premi) verrà comunicato in tempo utile per lo svolgimento della gara;

- una carta sarà allocata nel cofanetto blindato della Gatta Nera;
- le restanti 9 carte -qualora il numero di carte associato ai premi sia di 8- saranno collocate in un apposito spazio sul tavolo di gioco con il dorso in vista (ossia la parte grafica uguale per tutte le carte del Mazzo Y);
- lo scopo del Gioco per ciascuno sfidante in gara è quello di garantirsi il possesso delle carte premio associate ai premi della piramide superando le fasi di Gioco nei termini infra indicati;
- si precisa -come indicato ai paragrafi precedenti- che il numero di carte componenti sia il Mazzo X che il Mazzo Y, potrebbe essere aumentato o ridotto (e di conseguenza anche il numero dei premi) prima di ciascuna puntata, a discrezione dei responsabili del Programma;
- - sia il Mazzo X che il Mazzo Y comprenderanno 8 carte associate ad un premio e il cui numero potrà essere aumentato o ridotto a discrezione della produzione prima di ciascuna puntata;
- durante la fase di Gioco, si precisa che:
 - il Mercante, in accordo con i responsabili del Programma, sceglierà l'ordine di svelamento delle carte del Mazzo Y per eliminare dal Gioco le Carte del Mazzo X fatta eccezione per le otto carte premio della piramide e la carta della Gatta nera;
 - lo spoglio delle dieci carte dal Mazzo Y non corrispondenti ai premi avverrà attraverso le fasi di “svelamento carte”, “acquisizione carte”, “scambio carte”, “vendita carte” e carta della “gatta nera”. Il numero e l'ordine nel quale verranno proposti questi momenti saranno ad insindacabile giudizio della produzione e potranno variare di puntata in puntata.

ACQUISIZIONE DI UNA CARTA

Il Mercante nel corso di ciascuna puntata in più momenti della stessa offrirà a ciascuno degli sfidanti di ciascuna puntata una somma decisa a sua discrezione per acquisire una o più carte in possesso degli sfidanti. Detta

somma può essere oggetto di trattativa e negoziazione tra il singolo sfidante e il Mercante.

Qualora lo sfidante accetti l'offerta del Mercante, la/le carta/e richieste passeranno in possesso del Mercante e al predetto sfidante sarà attribuita in grafica la somma oggetto dell'offerta del Mercante.

Qualora lo sfidante non accetti l'offerta resterà in possesso delle proprie carte.

CAMBIO CARTE

Il Mercante potrà proporre a uno degli sfidanti di scambiare una carta in suo possesso (appartenente al Mazzo X) con un'altra carta sia essa del Mercante stesso sia di un altro sfidante. Le due carte da scambiare saranno comunicate insindacabilmente dal Mercante senza possibilità per gli altri sfidanti di intervenire anche se chiamati in causa. Lo sfidante a cui sarà fatta la proposta di scambio potrà accettare o rifiutare, mentre lo sfidante che possiede la carta da scambiare non potrà opporsi o intervenire e dovrà quindi eseguire quanto indicato dal Mercante.

CARTA DELLA "GATTA NERA"

Nel corso dello spoglio delle **10 carte** del Mazzo Y - o diverso numero delle carte a seconda della decisione iniziale della produzione sul numero delle carte e sulla conseguente attribuzione dei premi - non corrispondenti ai premi si procederà con lo svelamento della carta coperta denominata "Gatta Nera". A questo punto il Mercante dichiarerà chi fra i tre sfidanti è in possesso della carta "Gatta Nera" senza dichiarare quale essa sia. Lo sfidante possessore di tale carta per non essere eliminato dal Gioco dovrà cercare di individuare quale tra le sue carte sia la "Gatta Nera" e dovrà cedere la presunta carta ad uno degli altri due sfidanti discrezionalmente scelto dal predetto sfidante.

Alla fine di questa fase di gioco verrà svelata la carta "Gatta Nera" dal Mazzo Y e lo sfidante che si troverà in possesso della carta "Gatta Nera" del Mazzo X verrà eliminato dal Gioco. Lo sfidante eliminato dal Gioco perderà anche l'eventuale montepremi accumulato e le sue carte saranno cedute al Mercante.

PROCLAMAZIONE DEL VINCITORE di PUNTATA

Dopo aver svelato tutte le 10 (dieci) carte - o diverso numero delle carte a seconda della decisione iniziale della produzione sul numero delle carte e sulla conseguente attribuzione dei premi- non associate a quelle dei premi (compresa la carta “Gatta Nera” e quindi rimaste in gioco sole le “carte premio”) il Mercante proclamerà vincitore lo sfidante che in quel momento avrà più carte in suo possesso. Il vincitore parteciperà quindi alla fase finale del Gioco, mentre l’altro sfidante eliminato consegnerà le sue carte al Mercante e perderà la somma eventualmente accumulata di cui al montepremi .

Qualora i due sfidanti rimasti in Gioco abbiano lo stesso numero di carte, rimane in Gioco colui che ha il montepremi più alto. In caso di ulteriore parità si procederà come segue:
- saranno assegnate ai due sfidanti due scatole chiuse contenenti una pallina ciascuna, denominate “perle parità”. Le perle saranno una nera (negativa) e l’altra bianca (positiva). Lo sfidante ubicato sul lato sinistro del Mercante sceglierà una delle due scatole chiuse contenenti le perle, l’altro prenderà la rimanente. Chi avrà la perla nera sarà eliminato dal Gioco definitivamente e perderà la somma eventualmente accumulata di cui al montepremi, mentre l’altro sfidante accede alla fase finale del Gioco.

FASE FINALE

Nel corso della fase finale tutte le 8 carte associate ad un premio - o diverso numero delle carte a seconda della decisione iniziale della produzione sul numero delle carte e sulla conseguente attribuzione dei premi- verranno svelate, ed in questa fase il Mercante procederà ad effettuare una serie di proposte allo sfidante finalista di “scambio” e/o “vendita” e/o “acquisto” con riferimento alle carte del Mazzo X rimaste in gioco. Il Mercante procederà allo svelamento delle “carte premio” secondo un ordine stabilito dai responsabili del Programma.

Il premio abbinato ad ogni carta a cui è associato un premio sarà comunicato dal Mercante all’inizio di ogni puntata.

Saranno, inoltre, previsti tra le carte associate ad un premio 4 oggetti “burla” - o diverso numero di premi “burla” a seconda della decisione della produzione sul numero di carte associate al relativo numero di premi da utilizzare all’inizio di ciascuna di gara -

il cui valore non verrà corrisposto come premio, né sarà corrisposto l'oggetto associato a ciascun oggetto "burla". L'indicazione, invece, degli 8 premi è così distribuita:

PRIMO PREMIO del valore di euro 30.000, SECONDO PREMIO del valore di euro 10.000, TERZO PREMIO del valore di euro 5.000, QUARTO PREMIO del valore di euro 1.000.

QUINTO, SESTO, SETTIMO E OTTAVO PREMIO saranno premi associati a oggetti "burla".

Lo sfidante vincitore si aggiudicherà l'insieme dei premi abbinati a ciascuna carta premio in suo possesso nel momento in cui tale carta verrà svelata oltre alla somma indicata nel montepremi e ottenuta grazie alle trattative intercorse nel corso del Gioco.

L'intero montepremi in palio maturato dallo sfidante sarà interamente devoluto dalla RAI in beneficenza.

Relativamente alle sole puntate in onda il 16, 17, 18, 19 e 20 ottobre 2023 (o in diversa data a seconda dell'indicazione della rete) oggetto del presente regolamento, la produzione si riserva di poter richiamare come sfidanti per una nuova puntata il cui montepremi sarà devoluto in beneficenza, gli sfidanti che hanno già preso parte ad una precedente puntata il cui eventuale montepremi sia stato devoluto in beneficenza ma sono stati eliminati dal Gioco in quanto erano in possesso della carta Gatta Nera.

3) L'interpretazione e l'applicazione delle regole disciplinanti il Gioco di cui al presente regolamento e la designazione dei vincitori sono demandate, nel contesto dello svolgimento del Programma, esclusivamente al Mercante, che emetterà i responsi relativi ad ogni singola fase di Gioco.

I suddetti responsi, nel contesto dello svolgimento del Programma, avranno validità di giudizio insindacabile e inappellabile.

4) La produzione si riserva il diritto di comunicare agli sfidanti in qualsiasi forma e in qualsiasi momento, eventuali modifiche o integrazioni al predetto regolamento, al fine di poter realizzare un prodotto adeguato alle aspettative

proprie e dell'Emittente. Ciascuno sfidante, pertanto, accetta che Banijay Italia possa apportare tali modifiche e/o integrazioni, purché le stesse siano conformi alla struttura del Programma e ai suoi contenuti, in ogni momento nel corso della realizzazione del Programma, e che esse verranno comunicate agli sfidanti con congruo anticipo, tenuto conto delle circostanze che spesso consentono preavvisi minimi da effettuarsi anche solo verbalmente.