



**“Mezzogiorno in famiglia”  
Edizione 2013/14**

**Regolamento di gioco “Gara dei Comuni”**

**Versione del 23/10/2013**

## **Indice**

<b>1. Descrizione generale</b>	<b>Pag. 4</b>
1.1 - La "gara" tra i comuni	Pag. 4
1.2 - Scelta dei comuni partecipanti	Pag. 4
1.3 - Luogo di svolgimento della gara	Pag. 4
1.4 - Composizione delle squadre in gioco	Pag. 4
1.5 - Presenza dei "padrini" e/o delle "madrine"	Pag. 4
<b>2. Struttura del gioco</b>	<b>Pag. 5</b>
2.1 - Numero e concatenazione dei giochi	Pag. 5
2.2 - Funzionamento della classifica e modalità di vincita della gara tra due comuni	Pag. 5
2.3 - Tipologia dei giochi tra i paesi e prove "strappapunto"	Pag. 5
2.4 - Partecipazione dei telespettatori alla trasmissione	Pag. 6
2.5 - Verifica dell'andamento della gara	Pag. 6
<b>3. Descrizione dei possibili giochi in studio</b>	<b>Pag. 7</b>
3.1 - Bene, bravo... sette più!	Pag. 7
3.2 - Il gioco dell'alfabeto	Pag. 7
3.3 - L'intruso	Pag. 7
3.4 - Nomi e cognomi	Pag. 8
3.5 - Non è mai troppo tardi	Pag. 8
3.6 - Il paroliere	Pag. 9
3.7 - Prendi una matita	Pag. 10
3.8 - Telebox	Pag. 11
3.9 - Un sacco di parole	Pag. 11
3.10 - Prova artistica	Pag. 12
3.11 - I birilli	Pag. 12
3.12 - Le mani musicali	Pag. 13
3.13 - Lo strappacoppa	Pag. 14
<b>4. Descrizione generale delle prove "strappapunto"</b>	<b>Pag. 15</b>
4.1 - Prova dell'^Aspirapiatti'	Pag. 15

4.2 - Prova del "Forma la parola"	Pag. 15
4.3 - Prova della "Matematica"	Pag. 15
4.4 - Prova del "Prendi una matita"	Pag. 15
4.5 - Prova dei "Rigori"	Pag. 16
4.6 - Prova della "Tavolozza"	Pag. 16
4.7 - Prova del "Bowling"	Pag. 16
<b>5. Descrizione dei giochi dalla piazza</b>	<b>Pag. 17</b>
5.1 - Gioco sportivo o di abilità	Pag. 17
<b>6. Sviluppo temporale della sfida tra i comuni</b>	<b>Pag. 18</b>
6.1 - Partecipazioni successive per i comuni vincitori	Pag. 18
6.2 - Classifica generale dei comuni vincitori	Pag. 18
6.3 - Svolgimento della prima fase del programma	Pag. 18
6.4 - Fase finale del programma: individuazione degli 8 comuni finalisti	Pag. 18
6.5 - Proclamazione del comune vincitore e premio in palio	Pag. 19
<b>7. Televoto</b>	<b>Pag. 20</b>

## **1. Descrizione generale**

### **1.1 - La "gara" tra i comuni**

Ogni appuntamento settimanale di "Mezzogiorno in famiglia", composto dalle due puntate del sabato e della domenica immediatamente successiva, vedrà gareggiare due comuni d'Italia in una serie di giochi basati sulla cultura, sulla forza, sull'abilità e sulla fortuna. La gara tra i due comuni inizia nella puntata del sabato e si conclude al termine della puntata della domenica.

Eventuali cambiamenti di palinsesto potranno ridefinire l'andamento del programma, limitando la sfida alla sola puntata del sabato o a quella della domenica.

### **1.2 - Scelta dei comuni partecipanti**

I comuni, per poter prendere parte al programma, dovranno inviare la loro disponibilità a partecipare con una loro squadra tramite mail, fax o telefonando al numero della redazione e saranno scelti - a insindacabile giudizio degli autori - considerando la storia, le tradizioni e le bellezze che li caratterizzano.

Nel caso in cui alla redazione non pervenisse un numero sufficiente di richieste di partecipazione o tra tutte le richieste pervenute non ci fossero - a insindacabile giudizio degli autori - un numero sufficiente di paesi aventi i requisiti per poter partecipare, sarà la stessa redazione a cercare i comuni che saranno scelti considerando la storia, le tradizioni e le bellezze che li caratterizzano.

Saranno valutati, per la successiva partecipazione al programma, tutti i comuni.

### **1.3 - Luogo di svolgimento della gara**

Una parte dei giochi in cui si articolerà la sfida si svolgerà presso lo studio televisivo della trasmissione, sito a Roma in via Teulada 66; la parte restante avrà luogo nelle due piazze di volta in volta scelte dagli autori del programma tra quelle offerte dai due paesi in gara (una piazza per paese). I collegamenti dalle due piazze potranno essere sia in diretta che registrati o, per esigenze di produzione, potranno essere uno in diretta ed uno registrato.

### **1.4 - Composizione delle squadre in gioco**

Le due squadre presenti in studio, in rappresentanza dei due comuni in gioco, saranno composte ognuna da 10 elementi circa, scelti a insindacabile giudizio degli autori del programma tra tutti quelli indicati dal comune in gara, che avranno manifestato la loro disponibilità a partecipare al programma.

Alle due squadre andranno inoltre ad aggiungersi, in numero variabile di puntata in puntata, alcuni concorrenti che disputeranno i giochi che si svolgeranno nelle due piazze in collegamento con lo studio e altri che parteciperanno alle prove in studio soggette al giudizio del pubblico mediante il meccanismo del Televoto ("prove artistiche"). Nel caso in cui una squadra dovesse manifestare difficoltà nel reperire i concorrenti, su richiesta della squadra stessa, detti concorrenti potranno essere individuati dagli autori, che effettueranno opportune selezioni nella regione della squadra in questione. La scelta definitiva degli autori sarà insindacabile.

### **1.5 - Presenza dei "padrini" e/o delle "madrine"**

Ognuna delle due squadre avrà come "padrino" o "madrina" un personaggio famoso presente in studio che prenderà parte ai giochi insieme alla squadra che supporta. L'abbinamento dell'uno o dell'altro personaggio famoso all'una o all'altra squadra sarà effettuato a insindacabile giudizio degli autori del programma.

## **2. Struttura del gioco**

### **2.1 - Numero e concatenazione dei giochi**

Il numero e il tipo di giochi in cui gareggeranno i comuni di volta in volta in competizione potranno subire nel corso della stagione dei cambiamenti, dovuti a variazioni di palinsesto e a scelte artistiche. Numero, tipo e concatenazione dei giochi sarà determinata di puntata in puntata dagli autori del programma.

Nei successivi capitoli 3, 4 e 5, a titolo esemplificativo, sono descritti:

- a) i giochi che potranno essere effettuati durante il programma;
- b) il sistema di punteggio che regolerà gli incontri tra i paesi;
- c) i giochi che prevedono la partecipazione di telespettatori;
- d) il "calendario" delle sfide tra i paesi al termine del quale verrà incoronato il paese vincitore assoluto.

Gli autori del programma si riservano la possibilità futura di modificare o eliminare i giochi che seguono o di aggiungerne di nuovi, andando a integrare il presente regolamento.

### **2.2 - Funzionamento della sfida e modalità di vincita della gara tra due comuni**

Ogni appuntamento del sabato e della domenica di "Mezzogiorno in famiglia" si articola in una serie di giochi - in studio o nelle piazze - tra i paesi a cui concorreranno uno o più concorrenti per ognuna delle due squadre in gara.

Ognuno di questi giochi, in caso di vittoria, permetterà di guadagnare 1, 2 o più punti a seconda della tipologia di gioco.

Il numero di punti in palio per ogni singolo gioco potrà variare di puntata in puntata a discrezione degli autori del programma (ad esempio in quei casi in cui, a causa di cambiamenti nella durata e/o nella struttura del programma, sarà necessario modificare il numero di giochi previsti e il totale dei punti assegnati nel corso della puntata).

Nel caso in cui un gioco si concluda in situazione di parità verrà comunque decretato il comune vincitore del gioco in questione attraverso un sorteggio in diretta.

La squadra che si aggiudicherà la puntata del sabato comincerà la puntata della domenica con 1 punto. La squadra sconfitta il sabato, invece, comincerà con 0 punti.

Il numero di punti complessivi con cui le due squadre arriveranno al gioco finale della puntata della domenica (o del sabato, qualora la sfida tra i due paesi si dovesse articolare in questo solo giorno per esigenze di palinsesto) determinerà la situazione di partenza del gioco in questione: la squadra che avrà accumulato più punti partirà in situazione di vantaggio rispetto a quella con meno punti.

Al termine di questo gioco finale il paese vincitore verrà proclamato vincitore "potenziale". Il paese "potenzialmente" sconfitto avrà però la possibilità di ribaltare la situazione attraverso il gioco de "Lo strappacoppa" (vedi successivo punto 3.12). In base all'esito de "Lo strappacoppa" verrà proclamato il paese vincitore "ufficiale".

### **2.3 - Tipologia dei giochi tra i paesi e prove "strappapunto"**

I giochi in cui i due paesi in gara si cimenteranno si differenziano per il numero di giocatori coinvolti per ogni squadra (1, 2 o più), per il loro sviluppo temporale (le squadre di affrontano in successione o contemporaneamente) o ancora per il luogo in cui avranno luogo (in studio o nelle piazze dei due paesi partecipanti).

Ad alcuni giochi potranno inoltre essere associate delle prove definite "strappapunto" che permetteranno - se superate - alla squadra uscita perdente dal gioco appena disputato di "ribaltarne" l'esito e di aggiudicarsi così il punto (o i punti) in palio in quello specifico gioco.

Per una descrizione dei giochi e delle prove "strappapunto" si veda il successivo cap. 4.

#### 2.4 - Partecipazione dei telespettatori alla trasmissione

I telespettatori a casa potranno partecipare direttamente a "Mezzogiorno in famiglia" in due modi:

- a) attraverso dei concorsi a premi a loro espressamente dedicati;
- b) decidendo con il loro giudizio (espresso con il meccanismo del Televoto) l'esito finale di uno o più giochi che coinvolgono i concorrenti dei due paesi.

Le operazioni di Televoto e le sue modalità di partecipazione sono descritte nel successivo capitolo 7.

Le modalità di partecipazione ai concorsi a premi sono descritte in un apposito regolamento allegato al presente.

#### 2.5 - Verifica dell'andamento della gara

Il corretto andamento dei singoli giochi in studio e della sfida tra i paesi nel suo complesso sarà supervisionato dagli autori del programma.

Il corretto andamento dei giochi che si svolgeranno in collegamento sulle piazze dei due paesi, oltre che dagli autori collegati dallo studio, sarà inoltre garantito da un rappresentante della comunità stessa in qualità di "giudice di gara".

Qualora, durante lo svolgimento di una fase di gioco, dovesse verificarsi un problema tecnico o un'irregolarità tali da compromettere il corretto svolgimento del gioco stesso (a titolo esemplificativo ma non esaustivo: problemi di natura meccanica, grafica o elettronica, violazioni del regolamento da parte dei concorrenti o altro), gli autori del programma a loro insindacabile giudizio avranno la facoltà di annullare il risultato conseguito dai concorrenti nel corso della fase in questione ed eventualmente, qualora se ne verifichi la possibilità, di farla disputare nuovamente.

Un responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio presente in studio al momento della trasmissione verificherà l'esatta corrispondenza tra domande effettuate dai conduttori e risposte fornite dai concorrenti per tutti quei giochi basati su quiz.

### **3. Descrizione dei possibili giochi in studio**

Quello che segue è un elenco di tutti i possibili giochi che potranno essere svolti nel corso delle puntate del sabato o della domenica di "Mezzogiorno in famiglia". In ogni puntata i concorrenti delle due squadre in gioco saranno chiamati a cimentarsi solo su una parte di questi.

#### **3.1 - Bene, bravo... sette più!**

A questo gioco i due paesi partecipano contemporaneamente, ognuno con uno o più concorrenti.

I conduttori potranno alternativamente a un concorrente (o ai concorrenti) dell'una o dell'altra squadra una domanda di cultura generale.

A ognuna delle due squadre verrà posto complessivamente lo stesso numero di domande.

A termine della serie di domande previste, si aggiudicherà il gioco la squadra il cui concorrente (o i cui concorrenti) avrà (avranno) risposto correttamente al maggior numero di queste.

In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Se previsto dagli autori, i punti in palio in questo gioco potranno essere sottratti al paese vincente dal paese sconfitto attraverso una prova "strappapunto" (vedi successivo capitolo 4).

#### **3.2 - Il gioco dell'alfabeto**

Questo gioco si articola in più manche, a cui i due paesi giocano contemporaneamente schierando di volta in volta un concorrente diverso.

Il gioco riprende il meccanismo del classico gioco di vocabolario "Nomi, cose, animali, città...". All'inizio di ogni manche verrà estratta una lettera dell'alfabeto. Al "Via" del conduttore un giocatore per ognuna delle due squadre avrà un certo intervallo di tempo per scrivere sopra un apposito tabellone una parola che inizi con la lettera estratta per ognuna delle "categorie" in cui si articola il gioco (ad esempio: nomi, cose, animali...). Allo scadere del tempo a disposizione i conduttori e gli autori del programma verificheranno la correttezza delle parole segnate, non conteggiando quelle scritte con una grafia errata, quelle che non corrispondono alla categoria richiesta oppure quelle di cui non è possibile trovare riscontro.

Se uno dei due concorrenti in gioco dovesse completare tutte le categorie richieste prima dello scadere del tempo a disposizione potrà suonare un'apposita campanella. In questo caso il giocatore avversario sarà costretto a fermarsi all'istante e concludere così anticipatamente la manche.

Queste operazioni si ripeteranno per ogni manche.

Al termine dell'ultima manche verrà calcolato il numero complessivo di parole ritenute valide per ogni squadra. Si aggiudica il gioco il paese che avrà totalizzato il numero più alto. In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Se previsto dagli autori, i punti in palio in questo gioco potranno essere sottratti al paese vincente dal paese sconfitto attraverso una prova "strappapunto" (vedi successivo capitolo 4).

#### **3.3 - L'intruso**

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente, ognuno con uno o più concorrenti. I concorrenti di ogni squadra - nel caso fossero due (o più di due) - giocheranno uno alla volta, succedendosi nelle risposte.

Il gioco si articola in un numero di manche pari (da un minimo di 2 a un massimo di 12). Ogni manche si basa su un "tema" e su quattro opzioni. I concorrenti in gara dovranno indovinare quale tra queste quattro opzioni è l'"intruso", cioè quella che non corrisponde al tema in questione (*ad esempio: Tema: Capoluoghi del Lazio. Opzioni: Rieti - Viterbo - Foggia - Latina. Intruso: Foggia*).

Indovinare l'"intruso" al primo tentativo permetterà di guadagnare 3 punti. Indovinarlo al secondo tentativo ne farà guadagnare 2 mentre riuscirci al terzo tentativo farà guadagnare 1 solo punto. Dopo il terzo errore la manche si concluderà senza che nessun punto venga assegnato.

Nel susseguirsi delle domande ai due paesi sarà data alternativamente la stessa possibilità di rispondere per primi.

Sbagliare risposta farà passare la mano al concorrente avversario, che avrà così l'opportunità di indovinare l'intruso di quella manche.

Si aggiudica il gioco il paese che al termine dell'ultima manche avrà totalizzato il punteggio più alto. In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Se previsto dagli autori, i punti in palio in questo gioco potranno essere sottratti al paese vincente dal paese sconfitto attraverso una prova "strappapunto" (*vedi successivo capitolo 4*).

#### 3.4 - Nomi e cognomi

A questo gioco i due paesi in gara partecipano in successione, ognuno con un concorrente.

Ogni paese si troverà davanti a una scacchiera di 12 caselle. All'interno di ogni casella sono posizionate - inizialmente nascoste e numerate - le immagini di alcuni personaggi famosi. Fanno eccezione la prima e l'ultima casella, che accolgono le immagini - immediatamente visibili - del concorrente stesso (prima casella) e del conduttore (ultima casella).

Il concorrente, partendo dalla prima casella, dovrà citare esattamente nome e cognome del personaggio rappresentato (partendo quindi dal suo ed eventualmente concludendo con quello del conduttore).

In caso di risposta esatta il gioco passa alla casella successiva (e al relativo personaggio). In caso di risposta sbagliata (e cioè incompleta di nome, di cognome o con uno o entrambi di questi errati) tutte le caselle scoperte fino a quel momento (e i relativi personaggi) si copriranno nuovamente e il concorrente dovrà ricominciare dalla prima casella (e dal primo personaggio).

Si aggiudicherà il gioco la squadra che, allo scadere del tempo a disposizione, avrà indovinato il nome e il cognome del maggior numero di personaggi. Nel caso in cui le due squadre dovessero indovinare lo stesso numero di personaggi senza però arrivare alla fine dell'elenco, il vincitore del gioco verrà decretato attraverso un sorteggio in diretta. Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero indovinare tutti i personaggi entro il tempo a disposizione, si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà indovinato il 12° e ultimo personaggio nel minor tempo possibile. Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero indovinare tutti i personaggi entro il tempo a disposizione impiegando lo stesso tempo, il vincitore del gioco verrà decretato attraverso un sorteggio in diretta. Se previsto dagli autori, i punti in palio in questo gioco potranno essere sottratti al paese vincente dal paese sconfitto attraverso una prova "strappapunto" (*vedi successivo capitolo 4*).

#### 3.5 - Non è mai troppo tardi

A questo gioco i due paesi partecipano contemporaneamente, ognuno con 1, 2 o più concorrenti. I concorrenti di ogni squadra giocheranno singolarmente, susseguendosi nelle risposte.



I conduttori leggeranno alternativamente a un concorrente dell'una o dell'altra squadra la definizione di una parola, redatta come se fosse stata tratta da un vocabolario. Questo concorrente dovrà indicare con precisione di quale parola si tratti.

La parola fornita deve coincidere necessariamente con quella indicata dagli autori del programma. Parole ugualmente compatibili con la definizione fornita che però non coincidono con quella indicata sono considerate errori.

Al termine della serie di definizioni si aggiudicherà la prova la squadra che complessivamente avrà fornito il maggior numero di risposte valide. In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Se previsto dagli autori, i punti in palio in questo gioco potranno essere sottratti al paese vincente dal paese sconfitto attraverso una prova "strappapunto" (vedi successivo capitolo 4).

### 3.6 - Il paroliere

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente con 1, 2 o più giocatori.

Obiettivo del gioco è quello di riuscire a comporre la parola più lunga possibile partendo da una lettera data e aggiungendo via via altre lettere immediatamente prima o immediatamente dopo a questa (e, successivamente, al nucleo di lettere che così facendo si andrà sviluppando).

Il gioco si articola in una serie di manche, nel corso delle quali si sfideranno uno contro l'altro i diversi giocatori dell'una e dell'altra squadra.

In studio saranno presenti una lavagna metallica e un tavolo sul quale si troveranno disposte delle tessere magnetiche raffiguranti le 21 lettere del nostro alfabeto.

All'inizio di ogni manche verrà estratta una di queste lettere. La tessera magnetica relativa alla lettera estratta verrà applicata sulla lavagna.

Al "Via!" del conduttore il primo concorrente in gara (entro il tempo a disposizione) preleverà dall'apposito tavolo una lettera a sua scelta e l'applicherà sopra la lavagna magnetica (immediatamente prima o immediatamente dopo la lettera estratta inizialmente) per cercare di comporre una parola. A seguire, il suo avversario (entro il tempo a disposizione) proseguirà prelevando un'altra lettera e andandola a posizionare sulla lavagna subito prima o subito dopo le due lettere già presenti, continuando così lo sviluppo della parola. Il gioco procederà secondo questo meccanismo fino a quando uno dei due concorrenti si troverà nell'impossibilità di aggiungere una ulteriore lettera:

- a) perché la parola che si è andata a comporre sulla lavagna è conclusa e non permette ulteriori sviluppi;
- b) perché non sa più come continuare nello sviluppo della parola che si è andata a comporre sulla lavagna, anche se questa non è ancora una parola completa.

In questo secondo caso il concorrente che ha posizionato l'ultima lettera, per aggiudicarsi il punto, dovrà comunque dimostrare di saper completare la parola (in una delle sue possibili declinazioni).

Ai fini di questo gioco saranno considerate valide tutte le parole normalmente contenute nei vocabolari della lingua italiana (sostantivi, verbi, aggettivi o altro) declinate secondo le regole previste dalla grammatica italiana.

La manche sarà vinta dal concorrente che avrà posizionato sulla lavagna l'ultima lettera valida.

Se nessuno dei due concorrenti dovesse formare almeno una parola valida, la manche verrà considerata nulla.

Il gioco prosegue con le successive manche secondo il meccanismo sopra descritto.

Alla fine delle manche previste, vincerà il gioco la squadra che se ne sarà aggiudicata il maggior numero. In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Se previsto dagli autori, i punti in palio in questo gioco potranno essere sottratti al paese vincente dal paese sconfitto attraverso una prova "strappapunto" (vedi successivo capitolo 4).

### 3.7 - Prendi una matita

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente, ognuno con uno o più concorrenti.

In studio ci sarà una lavagna e, per ogni squadra, una postazione dotata di pulsante.

Il gioco si potrà articolare in due, in quattro o in un numero superiore (e pari) di manche, più una eventuale manche di spareggio.

Al "Via!" del conduttore il "padrino" (o la "madrina" - Vedi punto 1.5) di una delle due squadre avrà un certo intervallo di tempo per riuscire a far indovinare un certo nome (di un animale, di una città, di un oggetto, il titolo di una canzone o altro) disegnandolo sulla lavagna. Nel farlo non potrà parlare né scrivere sulla lavagna parole, lettere o numeri.

Si aggiudicherà la manche la squadra che per prima, dopo essersi prenotata al pulsante, indicherà il nome (o il titolo, o altro) in questione.

Nel caso in cui una squadra si dovesse prenotare e dare una risposta errata, verrà subito dopo chiesto anche alla squadra avversaria di dare una risposta. Se anche questa dovesse essere sbagliata - e il tempo a disposizione non dovesse ancora essere esaurito - il gioco riprenderà e i concorrenti di entrambe le squadre avranno nuovamente la possibilità di rispondere. Questo meccanismo si potrà ripetere più volte nel corso di una stessa manche di gioco, fino allo scadere del tempo a disposizione.

Allo scadere del tempo a disposizione, se nessuno sarà riuscito a indovinare il nome (o il titolo, o altro) richiesto, la manche si concluderà senza essere assegnata a nessuna delle due squadre in gioco.

La 2ª manche si svolgerà secondo le stesse modalità sopra descritte. A disegnare il nome da far indovinare sarà questa volta la "madrina" (o il "padrino") che non ha disegnato nella 1ª manche.

Le (eventuali) successive manche si svolgeranno secondo le stesse modalità sopra descritte, con i "padrini" e le "madrine" che si alterneranno alla lavagna.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che, al termine delle manche previste, avrà indovinato il maggior numero di nomi (o titoli, o altro).

Se a questo punto le due squadre dovessero trovarsi in parità, verrà effettuata una manche di spareggio nella quale a disegnare sulla lavagna sarà un conduttore (o un altro personaggio). Si aggiudicherà il gioco la squadra che - nel tempo a disposizione - riuscirà a indovinare il nome (o titolo, o altro) prima dell'altra. Se al termine di questa manche nessuna delle due squadre dovesse indovinare il nome (o titolo, o altro) in questione potrà essere disputata una ulteriore manche di spareggio o, in alternativa (in base all'insindacabile decisione degli autori), la squadra vincitrice verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Se previsto dagli autori, i punti in palio in questo gioco potranno essere sottratti al paese vincente dal paese sconfitto attraverso una prova "strappapunto" (vedi successivo capitolo 4).

### 3.8 - Telebox

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente, ognuno con 1 o 2 concorrenti.

Ogni squadra sarà dotata di una postazione con un pulsante di prenotazione per la risposta (da usare in caso di spareggio).

I conduttori mostreranno ai concorrenti delle due squadre una serie di filmati (o immagini, brani audio o altro) relativi a trasmissioni o personaggi che hanno caratterizzato la storia della televisione. Al termine di ogni filmato, i conduttori porranno al concorrente (o ai concorrenti) delle due squadre una domanda che prende spunto dalla trasmissione o dal personaggio in esso contenuto.

La squadra che si prenoterà per prima premendo il pulsante potrà rispondere. In caso di risposta errata, sarà data alla squadra avversaria la possibilità di rispondere a sua volta.

Alla fine della serie di filmati previsti, si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà risposto correttamente (in prima battuta o a seguito di un errore iniziale da parte dei propri avversari) al maggior numero delle relative domande.

In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Se previsto dagli autori, i punti in palio in questo gioco potranno essere sottratti al paese vincente dal paese sconfitto attraverso una prova "strappapunto" (vedi successivo capitolo 4).

### 3.9 - Un sacco di parole

A questo gioco i due paesi in gara partecipano in successione, in 2 distinte manche, ognuno con uno o più concorrenti.

In studio sarà presente una lavagna che, a comando, eserciterà (o meno) una capacità magnetica.

In studio sarà inoltre presente una serie di sacchi (o altro) numerati. Ognuno di questi sacchi conterrà un insieme di tessere contenente una o più parole (*montate su un materiale metallico, e quindi suscettibili di poter essere attaccate alla lavagna di cui sopra*). Alcune di queste parole, opportunamente riordinate, comporranno il ritornello o una strofa di una celebre canzone (o comunque una parte di questa).

All'inizio della prima manche il concorrente (o i concorrenti) della squadra in gioco sceglierà (sceglieranno) un sacco tra quelli a disposizione, svuotandone il contenuto sopra un tavolo. Al segnale di "Via!" del conduttore il tempo a disposizione per lo svolgimento della prova inizierà a scorrere.

Nell'intervallo di tempo a disposizione il concorrente (o i concorrenti) dovrà (dovranno) riordinare il più velocemente possibile le tessere e attaccarle sopra la lavagna magnetica, scegliendo quelle contenenti le parole che effettivamente fanno parte del ritornello (o della strofa) oggetto di gioco, trasportandole una alla volta e allineandole nel loro giusto ordine.

La prima tessera che compone il ritornello (o la strofa) sarà evidenziata con un tratto distintivo.

Ogni volta che sulla lavagna verrà attaccata una tessera "sbagliata" (cioè che contiene una parola che non appartiene al ritornello o alla strofa oggetto del gioco) oppure ogni volta che verrà attaccata una tessera "giusta" in una posizione "sbagliata" (cioè diversa da quella che, per la parola o le parole contenute, dovrebbe occupare all'interno della strofa oggetto del gioco), tutte le tessere attaccate sulla lavagna fino a quel momento cadranno automaticamente. Il concorrente (o i concorrenti) dovrà (dovranno) ricominciare da capo nel lavoro di scelta delle tessere e di loro riordino.

Se tutte le tessere richieste saranno riordinate correttamente prima dello scadere del tempo a disposizione, la prova verrà valutata in base al tempo impiegato. Se, allo scadere del tempo a disposizione, non tutte le tessere richieste saranno state riordinate correttamente, la prova verrà valutata in base al numero massimo di tessere correttamente allineate sulla lavagna nel corso della manche.

La seconda manche di gioco si svolgerà seguendo la stessa dinamica. In questo caso, però, il concorrente (o i concorrenti) della seconda squadra non potrà (potranno) scegliere lo stesso sacco contenente le parole con cui si è disputata la prima manche.

Si aggiudicherà la prova la squadra che sarà riuscita a completare il proprio ritornello (o strofa) nel minor tempo possibile. Nel caso in cui entrambe le squadre non fossero riuscite a completare il proprio ritornello (o strofa), si aggiudicherà la prova la squadra che sarà riuscita ad allineare correttamente sulla lavagna il maggior numero di tessere.

In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Se previsto dagli autori, i punti in palio in questo gioco potranno essere sottratti al paese vincente dal paese sconfitto attraverso una prova "strappapunto" (vedi successivo capitolo 4).

### 3.10 - Prova artistica

I rappresentanti dei due paesi in gara si sfideranno in una prova incentrata su una disciplina "artistica".

Canto, ballo, recitazione, pittura e altro ancora potranno essere la materia della prova in questione: la materia e il tema della prova saranno scelte dagli autori secondo il loro insindacabile giudizio.

I conduttori lanceranno un "Televoto" (vedi al riguardo il successivo capitolo "Televoto edizione 2013-14") e chiederanno agli spettatori a casa di esprimere la loro preferenza nei confronti di una esibizione o dell'altra.

Allo scadere dell'intervallo di tempo prefissato i conduttori dichiareranno chiuso il Televoto.

Si aggiudicherà il gioco la squadra il cui concorrente avrà raccolto il maggior numero di preferenze nell'intervallo di tempo a disposizione. In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

### 3.11 - I birilli

A questo gioco i due paesi in gara parteciperanno in successione.

Il gioco potrà disputarsi al termine della puntata del sabato e permetterà alla squadra vincente di cominciare la puntata della domenica con 1 punto di vantaggio. La squadra sconfitta comincerà invece la puntata della domenica con 0 punti.

Inizia il gioco la squadra in vantaggio in quel momento, che partecipa con due giocatori: il "lanciatore" e il "suggeritore".

Il lanciatore indosserà davanti agli occhi una benda coprente (o degli occhiali oscurati, o altro) che gli impedirà di vedere la situazione di gioco.

Davanti al lanciatore, con indosso dei costumi da "birillone", disposti sopra una pedana si troveranno tanti giocatori della squadra avversaria quanti saranno i punti accumulati da questa nel corso della puntata. I giocatori "birilloni" saranno posizionati in modo da dare le spalle al lanciatore ed occupare una specifica porzione della pedana. Davanti a quest'ultimo ci sarà inoltre una palla gigante sospesa al centro del campo di gioco attraverso una fune.

Al "Via!" del conduttore il lanciatore bendato, grazie alle indicazioni del suo "suggeritore", dovrà manovrare e lanciare la palla gigante per cercare di abbattere il maggior numero di concorrenti

avversari (i "birilloni"). Per riuscire in questo intento il lanciatore avrà un certo intervallo di tempo a disposizione.

Nel cercare di schivare la palla lanciata contro, i concorrenti "birilloni" non potranno piegarsi sulle gambe, flettersi in avanti o abbandonare la posizione inizialmente occupata sulla pedana per un'altra.

Successivamente sarà il turno della squadra in svantaggio, chiamata ad abbattere i "birilloni" della squadra concorrente secondo le stesse modalità sopra delineate.

Nel caso in cui una delle due squadre in gara non sia riuscita ad aggiudicarsi nemmeno uno dei giochi precedenti gli verrà attribuito d'ufficio un punto, in modo da rendere comunque possibile lo svolgimento del gioco in questione. Questo punto non verrà considerato ai fini della classifica generale dei paesi (*vedi punto 6.2*).

Al termine delle due sessioni di "lancio" si aggiudicherà il gioco la squadra che sarà riuscita a far rimanere in piedi il maggior numero di suoi concorrenti ("birilloni"). In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

### 3.12 - Le mani musicali

A questo gioco partecipano contemporaneamente due gruppi di concorrenti, uno per ognuno dei due paesi in gioco.

"Le mani musicali" si disputerà al termine della puntata della domenica (o alla fine della puntata del sabato, qualora la sfida tra i due paesi in gioco dovesse articolarsi in questa sola giornata) e decreterà il vincitore "potenziale" della sfida tra i due paesi, in attesa di scoprire se il successivo (e ultimo) gioco dello "Strappacoppa" riuscirà a sovvertire l'esito finale della gara.

I paesi parteciperanno a questo gioco con un numero di concorrenti pari al numero di punti accumulato fino a quel momento. Ognuno dei concorrenti indosserà uno speciale costume, costituito da una enorme "mano" ("manona").

Nel caso in cui una delle due squadre in gara non sia riuscita ad aggiudicarsi nemmeno uno dei giochi precedenti gli verrà attribuito d'ufficio un punto, in modo da rendere comunque possibile lo svolgimento del gioco in questione. Questo punto non verrà considerato ai fini della classifica generale dei paesi (*vedi punto 6.2*).

I concorrenti saranno allineati dietro a una linea di partenza.

Davanti ai concorrenti delle due squadre si troveranno sparpagliate sul suolo delle grandi immagini (o simboli). A ognuna di queste immagini saranno associati uno o più brani musicali.

Il gioco si articola in più manche. All'inizio di ognuna di queste verrà eseguito o diffuso uno di questi brani. Non appena la musica sarà iniziata (o a un preciso segnale del conduttore del programma) - e non prima - i concorrenti potranno avanzare verso le immagini.

In caso di "falsa partenza" da parte di uno o più concorrenti, in base all'insindacabile giudizio degli autori del programma, un brano potrà essere annullato e il gioco procederà con il brano successivo.

Una volta riconosciuto il simbolo relativo al brano in corso di esecuzione i concorrenti dovranno lanciarsi sopra.

Dopo che tutti i concorrenti si saranno lanciati su di un simbolo, e comunque al termine della musica, potranno verificarsi le seguenti situazioni:

- a. tutti i concorrenti di entrambe le squadre si sono lanciati correttamente sul simbolo associato al brano appena eseguito. In questo caso verrà eliminato dal gioco il concorrente lantatosi per ultimo sul simbolo in questione e che quindi si troverà in cima alla "pila" di "manone" che si sarà venuta a creare;

- b. uno o più concorrenti si sono lanciati correttamente sul simbolo associato al brano appena eseguito, mentre uno o più concorrenti si sono lanciati su uno o più simboli diversi da quello richiesto, non si sono lanciati in modo evidente su nessuno dei simboli disponibili o, ancora, sono rimasti in piedi senza lanciarsi su nessun simbolo: saranno eliminati dal gioco tutti i concorrenti che si sono lanciati su simboli diversi da quello associato al brano appena eseguito o che sono rimasti in piedi senza lanciarsi su nessun simbolo;
- c. tutti i concorrenti di entrambe le squadre si sono lanciati su uno o più simboli diversi da quello associato al brano appena eseguito o sono rimasti in piedi senza lanciarsi su nessun simbolo. In questo caso la manche verrà ripetuta con un nuovo brano musicale e tutti i concorrenti ancora in gioco.

Una volta lanciatisi su un simbolo o su una qualsiasi altra porzione del "terreno di gioco" (sia pure in modo accidentale, come ad esempio a seguito di una caduta) nessun concorrente avrà la possibilità di cambiare posizione per scegliere un altro simbolo (rialzandosi, trascinandosi, rotolando o con qualunque altro sistema).

Nel caso in cui un concorrente (o più concorrenti), al termine del brano musicale, per qualsiasi motivo dovesse non essere posizionato chiaramente sopra uno dei simboli in gioco verrà equiparato a un concorrente che si è lanciato sopra un simbolo sbagliato.

Nel caso in cui un concorrente (o più concorrenti), in base all'insindacabile giudizio degli autori del programma, dovesse muoversi o agire al solo fine di ostacolare i movimenti di un avversario (e comunque assumere un atteggiamento antisportivo o contrario al regolamento) o commettere ripetute "false partenze" potrà essere squalificato e, in virtù di questo, dovrà abbandonare il gioco. La manche nella quale dovesse verificarsi una irregolarità di gioco, in base all'insindacabile giudizio degli autori del programma, potrà essere annullata e il gioco procederà con il brano successivo.

Il gioco terminerà con l'eliminazione di tutti i componenti di una delle due squadre e la vittoria dell'altra.

### 3.13 - Lo strappacoppa

A questo gioco partecipa un solo concorrente, in rappresentanza del paese uscito sconfitto dal gioco de "Le mani musicali".

"Lo strappacoppa" si disputerà al termine del gioco de "Le mani musicali" e consentirà - in caso di riuscita - di sovvertire in modo radicale e definitivo l'esito della sfida tra i due paesi.

In studio si troverà una cabina-doccia. Sopra la cabina, collegato a un timer, ci sarà un contenitore con un certo quantitativo d'acqua. Il concorrente dovrà posizionarsi all'interno della cabina.

La cabina sarà dotata di un dispositivo a pulsante che, una volta azionato, farà partire il timer. Questo stesso dispositivo, azionato una seconda volta, permetterà di fermare il timer.

Per superare questa prova il concorrente - dopo averlo azionato - dovrà riuscire a fermare il timer allo scadere esatto di 30 secondi (con un eventuale margine di tolleranza di 2 decimi di secondo in eccesso).

Una volta azionato il timer, qualunque azione esercitata sul dispositivo prima o dopo l'intervallo di 30 secondi (più i 2 decimi di secondo in eccesso) azionerà la caduta dell'acqua all'interno della doccia, facendo bagnare il concorrente e portando al fallimento della prova.

Se il concorrente riuscirà nella prova il risultato della sfida maturato fino a quel momento verrà ribaltato e la sua squadra avrà vinto la sfida. Se questo non avverrà il risultato sarà confermato e la vittoria finale rimarrà alla squadra avversaria.

#### **4. Descrizione generale delle prove "strappapunto"**

Alcuni dei giochi descritti nel precedente capitolo prevedono al loro termine una prova in studio definita "strappapunto". Questa prova potrà sovvertire il loro esito finale e, di conseguenza, l'attribuzione dei punti in palio (*vedi paragrafi 2.2 e 2.3*).

La prova "strappapunto" verrà disputata solo ed esclusivamente dalla squadra uscita sconfitta dal gioco appena concluso. In caso di superamento della prova, questa squadra si aggiudicherà il punto - o i punti - che erano in palio in quello specifico gioco, togliendoli alla squadra avversaria. In caso di mancato superamento della prova, invece, il punto - o i punti - in palio rimarranno alla squadra avversaria.

Quello che segue è un elenco di tutte le possibili prove che potranno essere svolte in questa occasione. In ogni puntata i concorrenti delle due squadre in gioco saranno chiamati a cimentarsi solo su una parte di queste.

##### 4.1 - Prova dell'"Aspirapiatti"

In studio saranno presenti una serie di piatti posizionati su di un tavolo e un secondo tavolo vuoto. Al concorrente (o ai concorrenti) incaricato (incaricati) della prova sarà dato un tubo di gomma con una ventosa applicata a una delle sue due estremità. Obiettivo del gioco è quello di riuscire a trasportare i piatti dal primo tavolo al secondo senza toccarli con le mani ma "pescandoli" con la ventosa applicata al tubo mentre si aspira aria con la bocca dall'estremità opposta.

Per superare la prova il concorrente (o i concorrenti) dovrà (dovranno) riuscire a trasportare il numero di piatti richiesto dai conduttori entro il tempo a disposizione.

##### 4.2 - Prova del "Forma la parola"

In studio saranno presenti una serie di sacchetti. Ognuno di questi contiene al suo interno delle lettere che, rimesse nel giusto ordine, formano una parola appartenente a una specifica categoria (città, animali, mestieri, ecc.).

Dopo aver scelto uno di questi sacchetti, e dopo essere stato informato della categoria alla quale appartiene la parola scomposta contenuta al suo interno, per superare la prova il concorrente incaricato dovrà riuscire a ricomporre la parola in questione entro 30 secondi di tempo.

##### 4.3 - Prova della "Matematica"

In studio sarà presente una lavagna. L'obiettivo del concorrente incaricato della prova è quello di risolvere un calcolo matematico (composto da una o più operazioni aritmetiche).

Per superare la prova il concorrente dovrà fornire il risultato finale esatto del calcolo in questione entro 30 secondi di tempo.

##### 4.4 - Prova del "Prendi una matita"

In studio saranno presenti una lavagna e una serie di buste. All'interno di queste, nella misura di uno per busta, sarà riportato un nome (di un'animale, di una città, di un oggetto, di un mestiere o altro) o un titolo (di una canzone, di un romanzo o altro).

Dopo aver estratto una busta, aver comunicato a quale categoria appartiene il suo contenuto e averlo mostrato specificatamente a un concorrente, verrà chiesto a questo di disegnarlo sulla lavagna in modo da permettere a un suo compagno di squadra di indovinarlo.

Il concorrente alla lavagna, oltre a non poter in nessun modo parlare, non potrà nemmeno scrivere sulla lavagna parole, lettere o numeri. La prova sarà superata se il concorrente a questo designato riuscirà a indovinare il contenuto della busta entro 30 secondi di tempo.

#### 4.5 - Prova dei "Rigori"

In studio sarà presente un pannello raffigurante una porta da calcio con alcuni buchi. L'obiettivo del concorrente incaricato della prova è quello di riuscire a indirizzare all'interno di uno di questi buchi (a sua scelta) un pallone, calciandolo con un piede da una distanza prefissata.

Per superare la prova il concorrente avrà a disposizione 1 tentativo.

#### 4.6 - Prova della "Tavolozza"

In studio sarà presente una grossa tavolozza di legno e alcuni barattoli di vernice. Obiettivo del gioco è quello di riuscire a trasportare da un certo punto dello studio a un altro questi barattoli disponendoli uno sopra l'altro sulla tavolozza (secondo le modalità indicate dai conduttori) e usando quest'ultima come se fosse un vassoio.

Per superare la prova il concorrente (o i concorrenti) dovrà (dovranno) riuscire a trasportare il numero di barattoli richiesto dai conduttori entro il tempo a disposizione, senza più toccarli con le mani una volta collocati sul vassoio e senza farne cadere alcuno durante il percorso.

#### 4.7 - Prova del "Bowling"

In studio sarà presente la riproduzione di una pista da bowling. Sulla parte finale di questa saranno posizionati 6 birilli.

Obiettivo del concorrente (o dei concorrenti) a cui sarà demandato il superamento della prova è quello di riuscire a far cadere tutti i birilli lanciandogli contro una palla. Per superare la prova il concorrente (o i concorrenti) avrà (avranno) a disposizione 1 tentativo.



## **5. Descrizione dei giochi dalla piazza**

### 5.1 - Gioco sportivo o di abilità

In questo gioco i due paesi in gara si affrontano "a distanza", rappresentati da due squadre presenti nelle piazze collegate con lo studio e composte da uno stesso numero di giocatori.

Le due squadre saranno impegnate in una prova sportiva o di abilità.

La natura e lo svolgimento del gioco verranno specificati di puntata in puntata dagli autori del programma in base al loro insindacabile giudizio e comunicati nel corso della puntata stessa.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che meglio dell'altra avrà soddisfatto quanto richiesto dagli autori del programma.

## **6. Sviluppo temporale della sfida tra i comuni**

### 6.1 - Partecipazioni successive per i comuni vincitori

Ogni comune che al termine della puntata della domenica (o del sabato, se per esigenze di palinsesto la sfida dovesse svolgersi in questa unica giornata) uscirà vincitore nello scontro con il comune suo avversario parteciperà alle puntate del sabato e della domenica successivi in qualità di comune "campione".

Il comune "campione" parteciperà alla trasmissione fino a quando non uscirà sconfitto da un comune "sfidante".

Nel caso in cui un comune "campione" non potesse per qualsiasi motivo prendere parte alla successiva puntata in cui è prevista la sua presenza il comune stesso perderà ogni possibilità di difendere il suo "titolo" e verrà sostituito da un altro comune secondo quanto descritto nel precedente punto 1.2. Qualora si verificasse questo caso il computo della classifica finale di "Mezzogiorno in famiglia" (vedi al riguardo il successivo punto 6.2) verrà effettuato considerando il paese rinunciatario come sconfitto nelle due puntate a cui non ha preso parte.

Il comune "campione" potrà, ad ogni sua nuova partecipazione alla trasmissione, presentarsi in studio con una squadra dalla composizione parzialmente o completamente diversa da quella della sua prima partecipazione. In caso di variazioni nella composizione della sua squadra il comune è però obbligato a rispettare quei criteri espressi nel precedente punto 1.4.

### 6.2 - Classifica generale dei comuni vincitori

Tutti i comuni partecipanti entreranno nella classifica generale di "Mezzogiorno in famiglia". La loro posizione sarà determinata dai seguenti parametri (ordinati dal più importante al meno importante):

1. numero di "sfide" vinte al cospetto di un altro paese;
2. numero di punti complessivamente vinti nel corso di tutte le puntate a cui il paese ha partecipato.

### 6.3 - Svolgimento della prima fase del programma

Dal sabato 28 settembre 2013 a domenica 13 aprile 2014 i comuni si affronteranno secondo le modalità "campione/sfidante" descritte al precedente punto 6.1.

*IMPORTANTE: a causa dei cambiamenti di palinsesto che possono intercorrere nel corso della stagione televisiva queste date sono da intendersi come indicative. In base a questi cambiamenti e a imprevisti sviluppi del programma gli autori avranno la piena facoltà di modificarle.*

### 6.4 - Fase finale del programma: individuazione degli 8 comuni finalisti

Terminata la prima fase i 7 comuni che occupano le prime 7 posizioni della classifica accederanno alla fase finale del programma.

Nell'eventualità che anche il 2° dei parametri descritti al precedente punto 6.2 non fosse sufficiente a individuare con esattezza i primi 7 comuni della classifica si procederà a un sorteggio tra tutti quei comuni che condividono a pari merito l'ultima posizione utile in classifica.

Nell'eventualità che anche il 2° dei parametri descritti al precedente punto 6.2 non fosse sufficiente a individuare con esattezza l'ordine dei primi 7 comuni della classifica si procederà a un sorteggio tra tutti quei comuni che condividono a pari merito una delle posizioni dalla 1ª alla 7ª.

A questi comuni si andrà ad aggiungere un 8° comune sorteggiato tra tutti quelli che hanno preso parte al programma e che non si sono classificati tra le prime sette posizioni, a prescindere dal risultato da questo ottenuto nel corso della sua partecipazione.

Da sabato 19 aprile 2014 a domenica 1 giugno 2014 gli 8 comuni così individuati si affronteranno in un torneo a eliminazione diretta organizzato in:

- 4 quarti di finale;
- 2 semifinali;
- 1 finale per il 1° e il 2° posto.

Gli incontri della fase finale saranno organizzati secondo il seguente calendario:

- 19/20 aprile 2014 - Quarto di finale A: *Paese 1° classificato vs. Paese "sorteggiato"*
- 26/27 aprile 2014 - Quarto di finale B: *Paese 4° classificato vs. Paese 5° classificato*
- 3/4 maggio 2014 - Quarto di finale C: *Paese 3° classificato vs. Paese 6° classificato*
- 10/11 maggio 2014 - Quarto di finale D: *Paese 2° classificato vs. Paese 7° classificato*
- 17/18 maggio 2014 - Semifinale A: *Paese vincitore quarto di finale A vs. Paese vincitore quarto di finale B*
- 24/25 maggio 2014 - Semifinale B: *Paese vincitore quarto di finale C vs. Paese vincitore quarto di finale D*
- 31 maggio /1 giugno 2014 - Finale per il 1° e 2° posto: *Paese vincitore semifinale A vs. Paese vincitore semifinale B*

*IMPORTANTE: a causa dei cambiamenti di palinsesto che potranno intercorrere nel corso della stagione televisiva questo calendario è da intendersi come puramente indicativo. In base a questi cambiamenti e a imprevisti sviluppi del programma gli autori avranno la piena facoltà di modificarlo. Potrebbe inoltre verificarsi l'eventualità che, prima della "finalissima" per il 1° e il 2° posto, venga disputata una finale per il 3° e il 4° posto tra i due paesi usciti sconfitti dalle semifinali; in tal caso il calendario di questa fase finale subirà le variazioni che si renderanno necessarie per lo svolgimento di questa sfida "supplementare".*

#### 6.5 - Proclamazione del comune vincitore e premio in palio

Il comune che si aggiudicherà la finale di "Mezzogiorno in famiglia" sarà proclamato vincitore dell'edizione 2013/14 del programma e si aggiudicherà il premio in palio.

Il premio in palio consiste in uno scuolabus.

Il premio messo in palio in questo gioco è offerto dalla RAI - Radiotelevisione Italiana.

**TELEVOTO "MEZZOGIORNO IN FAMIGLIA - ed. 2013-2014"**  
**894.433 DA FISSO**  
**478.478.4 DA MOBILE**

Il Servizio di Televoto abbinato al programma "Mezzogiorno in famiglia ed. 2013-2014" è fornito da RAI – Radiotelevisione Italiana S.p.A. (di seguito "RAI") in collaborazione con gli operatori nazionali di rete fissa e mobile, ciascuno per i propri clienti.

Per la telefonia fissa, il servizio è raggiungibile dalle utenze degli abbonati di TELECOM ITALIA, EUTELIA, TELETU e WIND-INFOSTRADA.

Per la telefonia mobile, il servizio è raggiungibile dalle utenze di Telecom Italia ("TIM"), VODAFONE, WIND e H3G ("Tre").

**DINAMICHE E REGOLE DEL TELEVOTO**

Dal 28 Settembre 2013 al 01 Giugno 2014, dalle 11.30 alle 12.55 circa, durante il programma televisivo "Mezzogiorno in Famiglia" trasmesso dalla RAI, i telespettatori potranno determinare l'esito di alcuni giochi tra i due Comuni in gara esprimendo la loro preferenza attraverso il meccanismo del Televoto.

Per esprimere la propria preferenza bisognerà chiamare gli appositi numeri telefonici evidenziati in sovrimpressioni sullo schermo.

Attraverso la grafica e/o comunicazioni del conduttore del programma si annuncerà l'apertura e la chiusura di ogni singola sessione di Televoto.

Nel corso di ogni puntata potranno essere lanciate più sessioni di Televoto anche consecutive le une alle altre. Di ogni Televoto verranno sempre comunicati l'inizio e la fine.

Il servizio di Televoto è strettamente connesso al programma televisivo "Mezzogiorno in famiglia ed. 2013-2014", pertanto RAI si riserva la facoltà, a suo insindacabile giudizio, di modificare le finalità e le modalità delle sessioni di Televoto, variandone il numero e la struttura, di sospendere o interrompere il programma.

**TELEVOTO**

Il Televoto mediante chiamata telefonica può essere effettuato unicamente dalle utenze fisse site in Italia degli operatori TELECOM ITALIA, EUTELIA, TELETU e WIND-INFOSTRADA e degli altri operatori che aderiranno all'iniziativa, mentre non ne è possibile l'effettuazione da telefoni pubblici, da telefoni cellulari, oppure da utenze fisse site all'Estero.

Esso si effettua mediante digitazione del numero telefonico 894.433 (otto, nove, quattro, quattro, tre, tre), attesa che il messaggio telefonico di risposta pre-registrato richieda di digitare il numero di identificazione del Comune scelto, e digitazione infine del codice di identificazione scelto.

Il Televoto mediante SMS può essere effettuato unicamente da cellulari degli operatori telefonici TELECOM ITALIA ("TIM"), WIND, VODAFONE e H3G ("Tre") inviando un SMS con il numero di identificazione del Comune scelto al numero 478.478.4 (quattro, sette, otto, quattro, sette, otto, quattro).

L'addebito verrà effettuato dall'operatore telefonico sul Conto Telefonico del proprio Cliente in caso di abbonamento o scalato dal credito disponibile in caso di carta ricaricabile.

Per ciascun SMS ricevuto per la conferma di voto e per ciascuna chiamata da utenza fissa (indipendentemente dalla distanza, dall'orario e dalla durata della chiamata) con la quale effettivamente si esprime un voto valido, all'utente verranno addebitati i seguenti importi:

- per le chiamate da utenza fissa: € 0,77 IVA inclusa;
- per SMS inviati da utenze TIM, VODAFONE, WIND: € 0,75 IVA inclusa;
- per SMS inviati da utenze H3G: € 0,77 IVA inclusa.

**L'utente paga soltanto i voti validi.**

**Il numero massimo di voti validi effettuabili da ciascuna utenza telefonica, fissa o mobile, è di 5 (cinque) voti per ciascuna sessione di voto prevista.**

Nessun costo sarà addebitato nel caso in cui l'utente invii un numero superiore di SMS di voto oppure una sintassi di voto non corretta o fuori tempo massimo, in questi casi l'utente riceverà un messaggio gratuito di errore.

Gli SMS di invio saranno gratuiti per tutti i clienti degli operatori che hanno aderito al servizio.

Le telefonate e i messaggi pervenuti ai sistemi di conteggio dei voti al di fuori dell'arco temporale del Televoto aperto sono automaticamente rifiutati dal sistema. Unico momento rilevante ai fini della tempestività della telefonata o del messaggio è quello di arrivo dell'espressione di voto nei sistemi di raccolta dei gestori del Televoto, senza che mai possa rilevare il momento di inoltra anche ove possa aversi, come di norma può aversi nel caso dei messaggi via SMS, apprezzabile asincronia tra l'inoltra e la ricezione, talché le telefonate ed i messaggi pervenuti a destinazione fuori tempo utile sono invalidi e inefficaci, anche se inoltrati in tempo utile, e pertanto non saranno oggetto di alcuna tariffazione.

**Il servizio di Televoto è riservato ai maggiorenni.**

**Il numero 894.433 è disabilitabile chiamando l'operatore telefonico.**

Al fine di rispecchiare l'assoluta genuinità del Televoto - quale espressione del voto popolare ovvero di manifestazione delle simpatie del pubblico - e di non influenzare abusivamente gli esiti della competizione di "Mezzogiorno in famiglia ed. 2013-2014", è vietato esprimere voti tramite sistemi, automatizzati o meno, fissi o mobili, che permettono l'invio massimo di chiamate o SMS né da utenze che forniscono servizi di call center, ai sensi dell'Art. 5 comma 4 del Regolamento approvato con Delibera n°38/11/CONS pubblicata GU n°33 del 10/2/2011 e s.m.i..

**La fornitura e l'espletamento del servizio di Televoto per come disciplinato, previsto e regolato dalle presenti disposizioni è conforme a quanto stabilito dal decreto del Ministero delle Comunicazioni 2.03.2006, n. 145, avente ad oggetto "Regolamento recante la disciplina dei servizi a sovrapprezzo". Inoltre il presente regolamento è approvato in ottemperanza alla Delibera Agcom n.38/11/CONS e s.m.i., recante le norme in materia di trasparenza e efficacia del servizio di Televoto.**

## **TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI**

### **INFORMATIVA ai sensi dell'articolo 13 D.Lgs 196/03 (Codice Privacy)**

I dati, saranno trattati nel rispetto della vigente normativa Privacy, per i soli fini connessi all'espletamento delle operazioni necessarie allo svolgimento dell'attività di Televoto e alle eventuali verifiche successive sulla regolarità della procedura. I dati 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 trattamento sarà effettuato manualmente e/o attraverso strumenti automatizzati in modo da garantirne la sicurezza e la riservatezza.

Titolare del trattamento è Telecom Italia S.p.A., Piazza degli Affari n. 2, 20123 Milano.

L'interessato-utente, potrà accedere in ogni momento, ai dati che lo riguardano ed esercitare tutti gli altri diritti previsti dall'art. 7 del Codice Privacy D. Lgs. n. 196/2003 scrivendo a:

- Responsabile del trattamento per la numerazione 478.478.4: Luca Rossetto, domiciliato presso Telecom Italia S.p.A., Via Pietro de Francisci 152, 00165 Roma.
- Responsabile del trattamento per la numerazione 894.433: Enrico Trovati, domiciliato presso Telecom Italia S.p.A., Piazza Luigi Einaudi 8, 20123 Milano.

L'elenco aggiornato dei Responsabili è consultabile sui siti [www.telecomitalia.it](http://www.telecomitalia.it) e [www.tim.it](http://www.tim.it), link [privacy](#).

I dati degli utenti non saranno comunicati a terzi né diffusi, ad eccezione del personale incaricato allo svolgimento delle attività necessarie per le finalità di cui sopra o di Società Esterne di cui il Titolare del trattamento si avvalgono nell'ambito dell'esecuzione delle proprie attività.

Preso visione della presente informativa, con la partecipazione al servizio di Televoto, l'utente acconsente al trattamento dei propri dati personali secondo quanto indicato nella stessa.

## **SERVIZIO CLIENTI**

Per la richiesta di ulteriori informazioni o per eventuali problemi di fruizione da parte degli utenti è attiva la casella di posta elettronica [assistenza@votingtv.it](mailto:assistenza@votingtv.it) (specificando, nella richiesta, il nome del programma, il numero di telefono - fisso/mobile - utilizzato per usufruire del servizio, un numero di telefono su cui essere ricontattati e una breve descrizione della problematica riscontrata), oltre ad un servizio di customer care telefonico al numero 011 2219010, dalle ore 09:00 alle ore 21:00, 7 giorni su 7. Il servizio di customer care sarà inoltre attivo almeno fino a 60 giorni dopo la fine della trasmissione.

Entro 24 ore dalla fine delle operazioni di voto, che normalmente coincidono con la chiusura del programma, tutti i risultati dettagliati delle votazioni, compresi i voti invalidi separatamente evidenziati, saranno pubblicati sul sito internet [www.mezzogiornoinfamiglia.rai.it](http://www.mezzogiornoinfamiglia.rai.it).

RAI non si assume alcuna responsabilità e disconosce qualsiasi garanzia espressa o implicita relativa alla compatibilità del software del proprio cellulare con il Servizio offerto e/o alla fruizione del Servizio stesso dovuti ai limiti della tecnologia disponibile (a titolo meramente esemplificativo, caduta della comunicazione, mancanza di energia elettrica, ritardi di linea, congestioni della linea telefonica, ecc).

**RUOLO DEGLI OPERATORI DI RETE**

Gli Operatori di rete consentono ai propri rispettivi clienti finali fissi e mobili – e per i clienti mobili degli operatori mobili virtuali ospitati sulla loro rete, con cui gli operatori mobili abbiano fatto accordi specifici - la possibilità di accedere al Televoto di cui al presente regolamento tramite Numerazione Decade 8 e Decade 4 di titolarità di Telecom Italia S.p.A.

La piattaforma degli Operatori di rete è pertanto utilizzata unicamente come veicolo tecnico di comunicazione e partecipazione al Televoto promosso da RAI.