

REGOLAMENTO DEL PROGRAMMA

L'EREDITA'

Stagione 2020/2021

Adeguamento a disposizioni d.l. 13 marzo 2021 n. 30

INDICE

- PREMESSA	PAG. 2
- INTRODUZIONE	PAG. 2
- GIOCHI IN SCALETTA	
- ABBINAMENTI	PAG. 5
- SCALATA DOPPIA	PAG. 7
- VERA O FALSA ("L'UNA O L'ALTRA")	PAG. 9
- I FANTASTICI QUATTRO	PAG. 10
- IL PAROLONE	PAG. 12
- TRIELLO	PAG. 15
- GHIGLIOTTINA	PAG. 20
- NOTE FINALI	PAG. 21

REGOLAMENTO DEL PROGRAMMA

“L'EREDITA'”

Premessa

In considerazione delle disposizioni del decreto-legge 13 marzo 2021 n. 30 recante “Misure urgenti per fronteggiare la diffusione del COVID-19 e interventi di sostegno per lavoratori con figli minori in didattica a distanza o in quarantena” e alle conseguenti limitazioni di circolazione in molte regioni italiane, compreso il Lazio, il programma "L'Eredità" trasmesso su RAIUNO, salve diverse esigenze editoriali e di palinsesto, a decorrere dal 24 Marzo fino all'11 Aprile 2021 devolgerà in beneficenza il premio eventualmente vinto all'esito di ciascuna puntata secondo quanto nel prosieguo indicato.

I premi in palio eventualmente vinti al gioco finale de “La Ghigliottina” saranno devoluti dalla RAI-Radiotelevisione italiana Spa alle ONLUS di seguito indicate secondo il rispettivo calendario di programmazione indicato:

Fondazione S.EGIDIO in onda dal 24 marzo al 28 marzo 2021

Fondazione PROGETTO ARCA in onda dal 29 marzo al 4 aprile 2021

Fondazione EMERGENCY- Nessuno escluso in onda dal 5 aprile all' 11 Aprile 2021

1) Introduzione

I sette partecipanti al Torneo, presenti a titolo oneroso, saranno scelti dalla società Banijay Italia S.p.a. a proprio esclusivo carico e rischio tra ex concorrenti delle passate edizioni de "L'Eredità" in base alla loro disponibilità e con criteri che rispettino le ordinanze del Governo.

A ciascun ciclo di trasmissioni parteciperà un gruppo diverso di concorrenti. Ciascun ciclo di trasmissioni, a prescindere dal numero di puntate che compongono il ciclo stesso, sarà dedicato a una Onlus diversa.

Nelle prime puntate di ciascun ciclo il ruolo di “Campione” sarà determinato da estrazione notarile tra i 7 concorrenti, da svolgersi prima dell'inizio della registrazione della puntata. Per sua prerogativa il "Campione" non partecipa al gioco iniziale degli "Abbinamenti". In questo gioco ha solo il ruolo di decidere quale degli sfidanti dovrà partecipare alla prima Eliminazione, secondo quanto specificato nella successiva pag. 7.

In caso di indisponibilità di uno o più concorrenti i medesimi perderanno il diritto alla partecipazione e saranno convocati nuovi concorrenti in loro sostituzione.

In linea generale i giochi del programma si svolgeranno in questa successione:

- **"Abbinamenti"**

- **1° Eliminazione** da 7 a 6 concorrenti, per mezzo del gioco denominato "Scalata doppia", disciplinato a pag. 7 del presente regolamento.

- **"Vera o Falsa" ("L'una o l'altra")**

- **2° Eliminazione** da 6 a 5 concorrenti, per mezzo del gioco denominato "Scalata doppia", disciplinato a pag. 7 del presente regolamento.

- **"I Fantastici Quattro"**

- **3° Eliminazione** da 5 a 4 concorrenti, per mezzo del gioco denominato "Scalata doppia", disciplinato a pag. 7 del presente regolamento.

- **"La Parola"** (I vincitori vanno al "Triello")

- **4° Eliminazione** (tra i due Concorrenti che non hanno vinto "La Parola") da 2 a 1 concorrente, per mezzo del gioco denominato "Scalata doppia", disciplinato a pag. 7 del presente regolamento.

- **Il "Triello"** (da 3 a 1 concorrente)

- Chi vince il gioco del Triello (cioè colui che alla fine del gioco si trova con il montepremi più elevato (vedi oltre pag. 15) diventa "Campione" e accede al gioco finale della Ghigliottina

- **La "Ghigliottina"** (1 concorrente)

La Produzione potrà decidere, in qualsiasi momento e a suo insindacabile giudizio, di cambiare la sequenza dei giochi o i giochi stessi, seguendo le norme espresse nel presente Regolamento.

1bis) Norme generali comuni a tutti i giochi

- 1) L'ordine in scena del Campione e dei sei Concorrenti viene stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione della puntata.
- 2) Salvo quanto diversamente specificato, nel primo gioco il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dal concorrente alla postazione numero 3 secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione, e proseguirà secondo il detto ordine.
- 3) Salvo quanto diversamente specificato, nei giochi successivi a una Eliminazione il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato nel precedente gioco di eliminazione, e proseguirà secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

- 7) A ognuno dei sei concorrenti e al Campione all'inizio della puntata viene consegnata una "eredità" di 10.000,00 euro.
- 5) Le regole dei giochi esposti di seguito valgono in linea generale. Possono subire eventuali piccole variazioni al loro svolgimento in base alla loro definitiva collocazione in scaletta, particolarmente per quanto riguarda il numero dei concorrenti previsti e le modalità di "errore".
- 6) Salvo quanto diversamente specificato, il concorrente che ha perso uno dei giochi (per un doppio errore o per quanto specificato nelle regole del gioco stesso) è a rischio eliminazione. Può salvarsi e rimanere in partita "puntando" un altro dei concorrenti rimasti in gara. I due concorrenti (il "Puntato" e il "Puntatore") si sfideranno in uno dei giochi denominati "Giochi di Eliminazione" (vedi oltre pag. 7).
Se il concorrente "Puntato" vince la sfida, si salva e aggiunge al suo montepremi quello del Puntatore, che viene eliminato. Se invece la sfida è vinta dal "Puntatore", è il Puntato a essere eliminato, e il suo montepremi viene conquistato dal Puntatore.
- 7) Il Concorrente che perde la prima e le successive Eliminazioni, uscirà dal gioco ma tornerà nella puntata successiva del relativo ciclo di trasmissioni.

1ter) Norme che disciplinano il ruolo del "Campione"

- A parte la prima puntata di ciascun ciclo di trasmissioni di questa edizione del programma "L'Eredità" (vedi pag. 2), per "Campione" si intende il/la Concorrente che sia arrivato al gioco finale de "La Ghigliottina", a prescindere dal fatto che abbia o meno vinto il montepremi in palio.
- Il "Campione", come indicato al punto 1) "Introduzione", non partecipa al gioco iniziale degli "Abbinamenti". In questo gioco ha solo il ruolo di decidere quale degli sfidanti dovrà partecipare alla prima Eliminazione, secondo quanto specificato nella successiva pag. 7.
- Il ruolo di "Campione" decade con il termine del ciclo di trasmissioni dedicato a ciascuna Onlus. Come infatti detto in precedenza, ciascun ciclo di trasmissioni prevede un diverso gruppo di concorrenti.

2) Spiegazione dei giochi

GIOCHI DEL PROGRAMMA IN SCALETTA

ABBINAMENTI

A questo primo gioco partecipano i 6 sfidanti. Il Campione interviene solo nella fase finale.

Lo scopo del gioco è quello di determinare i due Concorrenti che parteciperanno alla prima eliminazione.

Descrizione del gioco:

Ciascuno dei 6 concorrenti ha a disposizione 30 secondi complessivi (o un diverso numero di secondi in base al tempo riservato allo svolgimento del gioco) scanditi da un cronometro, per completare una serie di Abbinamenti proposta dal Conduttore.

Ciascuna serie avrà un soggetto diverso. Per esempio può essere chiesto di abbinare al cognome di un personaggio famoso il suo giusto nome di battesimo, o a un personaggio famoso la sua professione, al nome della città la sua targa automobilistica, al presente di un verbo il suo passato remoto, e così via.

Ciascuno dei 6 Concorrenti dovrà affrontare una serie di 15 abbinamenti (o altro numero da determinare).

Il Concorrente di mano avrà quindi 30 secondi (o un diverso numero di secondi in base al tempo riservato allo svolgimento del gioco) DI GIOCO EFFETTIVO per concludere esattamente la serie di abbinamenti. Nel caso in cui il Concorrente sbaglia uno degli abbinamenti, il tempo di gioco si fermerà, il Conduttore gli dirà il giusto abbinamento, e quindi ricomincerà proponendo di nuovo la lista dall'inizio.

Se il Concorrente nel suo tempo a disposizione riesce a completare la serie di abbinamenti, diventa "Immune", cioè non potrà essere scelto per la successiva eliminazione (a parte casi particolari, vedi oltre).

Se invece il Concorrente NON riesce a completare con successo la sua serie di abbinamenti, rimane senza Immunità e quindi potrà essere scelto per la successiva eliminazione (a parte casi particolari, vedi oltre).

Con le stesse modalità, affrontano la prova degli Abbinamenti gli altri 5 sfidanti.

Al termine delle sei prove degli abbinamenti, due concorrenti saranno obbligati ad affrontare la prima Eliminazione (cfr. pag. 7), secondo queste modalità:

1) Se solo due Concorrenti NON hanno concluso la loro serie di abbinamenti, saranno loro a dover affrontare la prima Eliminazione (che, ricordiamo, si svolgerà attraverso la "Scalata Doppia" con due concorrenti).

2) Se i Concorrenti che NON hanno concluso la loro serie di abbinamenti sono da tre a cinque, il Campione sceglierà tra gli sfidanti candidati i due che dovranno affrontare l'Eliminazione.

3) Se tutti i Concorrenti SONO RIUSCITI a completare la loro serie di abbinamenti, sarà sempre il Campione a indicare i due che dovranno affrontare la prima Eliminazione.

4) Se solo un Concorrente NON è riuscito a completare la sua lista di abbinamenti, il secondo candidato all'Eliminazione sarà scelto sempre dal Campione.

SEGUE: 1° ELIMINAZIONE CON LA PRIMA "SCALATA DOPPIA" IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAG. 7 CHE SEGUE.

GIOCO DI ELIMINAZIONE: LA SCALATA DOPPIA

"Scalata doppia" è un gioco al quale partecipano il concorrente che ha perso il gioco precedente (secondo le regole descritte nel gioco stesso) e "punta il dito" verso un altro concorrente ("Puntatore"), e il concorrente che è stato indicato ("Puntato"). Chi vince questo gioco continua la partita de "L'Eredità", chi perde viene eliminato e abbandona il gioco.

Descrizione del gioco:

"Scalata doppia" è un gioco a tempo. Ciascuno dei due concorrenti ha a disposizione complessivamente 60 secondi (o altro tempo da decidere) di gioco, scanditi da 60 a zero, con eventuale uso dei decimi e centesimi di secondo.

Nel gioco, i concorrenti devono rispondere a una serie di domande/definizioni in maniera alternata (una a testa). Fin quando il concorrente di turno non dà la risposta esatta, continua a perdere secondi. Solo quando risponde in maniera esatta fa bloccare il suo cronometro e passa il turno di gioco all'altro concorrente.

Perde il Concorrente che per primo esaurisce i 60 secondi a sua disposizione. Il termine del tempo a disposizione è attestato esclusivamente dal suono del "gong" che avviene alla decorrenza dei 60 secondi, a prescindere dal fatto se l'ultima risposta fornita sia corretta o sbagliata.

Il concorrente che ha esaurito tutti i secondi a sua disposizione viene eliminato. Il concorrente che ha ancora del tempo a sua disposizione (quando i 60 secondi a disposizione del suo sfidante siano terminati) vince il gioco, si salva, aggiunge alla sua parte di montepremi quella del concorrente che ha perso il gioco, e continua la gara de "L'Eredità".

Modalità di gioco:

Inizia a giocare il concorrente "Puntato".

Viene proposta al concorrente una domanda/definizione, della quale il concorrente deve indovinare la risposta. Il gioco richiede che la risposta sia di una sola parola; la parola/risposta esatta viene suggerita in videografica, attraverso una serie di caselle che indicano la lettera iniziale e il numero di lettere della risposta; deve iniziare con la lettera indicata nella videografica e avere esattamente lo stesso numero di lettere indicate in videografica (la videografica sarà mostrata al concorrente). Inoltre la parola/risposta fornita dal concorrente a ciascuna definizione proposta dal Conduttore deve essere in perfetto accordo con la definizione stessa, e deve corrispondere alla soluzione consegnata al notaio prima dell'inizio della trasmissione (non sono previste come eccezioni, per es., a titolo indicativo e non esaustivo, il numero e il genere di un sostantivo, o termini dialettali).

Il concorrente rimane in gioco fino a quando non fornisca la parola/risposta esatta. Il concorrente può sbagliare quante volte vuole, ma il tempo di gioco continuerà a scorrere fino all'ottenimento della parola/risposta esatta.

Se il concorrente non dà subito la risposta esatta, dopo tre secondi (o altro tempo da decidere) comparirà in videografica un'altra lettera della parola/risposta esatta (in collocazione casuale), un'altra dopo altri tre secondi (o altro tempo da decidere), e così via, sino a completare del tutto o in parte la parola/risposta esatta.

Quando il concorrente riuscirà a indovinare la parola/risposta esatta, il suo tempo di gioco si fermerà, e toccherà giocare all'altro concorrente (il "Puntatore").

Il secondo concorrente inizia a giocare anch'egli con 60 secondi (o altro tempo da definire) di tempo di gioco. Al secondo concorrente viene proposta una nuova domanda/definizione da indovinare. Le modalità di gioco sono identiche a quella del primo concorrente.

Quando il secondo concorrente riuscirà a indovinare la parola/risposta esatta, il suo tempo di gioco si fermerà, e il turno di gioco passerà di nuovo al primo concorrente (il "Puntato"), che potrà giocare con i secondi rimasti dopo la sua prima risposta (il cronometro riparte dal numero di secondi sul quale era stato bloccato al momento della risposta esatta del concorrente).

Questa alternanza di gioco tra i due concorrenti proseguirà con le stesse modalità fino a quando uno dei due concorrenti non avrà esaurito i 60 secondi (o altro tempo da decidere) a sua disposizione.

Come detto in precedenza, il gioco termina con l'esaurirsi del tempo a disposizione di uno dei due concorrenti. Il concorrente che perde il gioco viene eliminato. Il concorrente che ha ancora del tempo a sua disposizione vince il gioco, si salva, aggiunge alla sua parte di montepremi quella del concorrente che ha perso il gioco, e continua la gara de "L'Eredità".

VERO O FALSO ("L'UNA O L'ALTRA")

Il Conduttore propone a ciascun concorrente, secondo il meccanismo "a giro" spiegato in precedenza, una affermazione (di qualsiasi genere e tipo), con due opzioni di risposta.

Il Concorrente deve individuare quale tra le due risposte sia quella corretta.

Se la risposta è giusta, il Concorrente supera il suo turno di gioco; una nuova affermazione viene proposta al Concorrente successivo. Se invece la risposta è sbagliata, il Conduttore fornisce la risposta giusta, e al Concorrente viene segnalato un "errore"; il gioco passa comunque al Concorrente successivo, con una nuova affermazione e due nuove opzioni di risposta.

Il gioco prosegue secondo queste modalità, e termina nel momento in cui un Concorrente accumula due errori.

Il concorrente che per primo accumula due errori deve partecipare al successivo gioco di Eliminazione.

In questo gioco viene considerato errore anche la mancata risposta entro il tempo stabilito, che si intende di 10" o comunque di un tempo a discrezione del conduttore.

SEGUE: 2° ELIMINAZIONE CON LA SECONDA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 7 CHE PRECEDE)

I FANTASTICI QUATTRO

Scopo del gioco: fornire le risposte esatte a domande poste dal conduttore, scegliendo tra 4 opzioni che rimangono fisse per tutta la durata del gioco.

SVOLGIMENTO: ai concorrenti vengono mostrate 4 opzioni di risposta, che restano fisse in grafica per tutta la durata del gioco.

Partendo dal Concorrente di turno, a ciascun concorrente viene rivolta una domanda che ha come risposta esatta una delle 4 opzioni fisse mostrate in precedenza.

Se il primo concorrente risponde esattamente (cioè indica l'opzione giusta per quella domanda tra le quattro mostrate in grafica), al secondo concorrente di turno viene proposta una nuova domanda, e via di seguito. Se invece il concorrente risponde in modo errato (cioè indica una delle opzioni sbagliate per quella domanda), gli viene assegnato un errore. La stessa domanda passa al Concorrente successivo, e così via sinché non venga fornita la risposta esatta. Ovviamente a tutti i Concorrenti che sbagliano viene assegnato un errore.

Il gioco prosegue secondo queste modalità, e termina nel momento in cui un Concorrente accumula due errori. Il concorrente che per primo accumula due errori deve partecipare al successivo gioco di Eliminazione.

Il tempo di risposta è indicativamente di 5 secondi, o a discrezione del Conduttore.

Se alla fine della prima manche di gioco nessun concorrente ha commesso due errori, si inizia con un'altra manche: vengono fornite altre quattro opzioni di risposta, e il gioco riprende come descritto in precedenza. Ovviamente VENGONO MANTENUTI gli errori precedentemente accumulati dai concorrenti (e così di seguito con altre manche sino a che un concorrente non abbia accumulato due errori).

ESEMPIO di manche:

Le QUATTRO opzioni a disposizione in questo caso indicano 4 anni: il concorrente deve riconoscere in quale anno è avvenuto un certo evento:

1945 – 1964 – 1980 – 1995

Le domande per i concorrenti:

1° concorrente: Esce al cinema "Mary Poppins" → opz. Esatta: 1964

2° concorrente: Gli alleati restituiscono 23 tonnellate d'oro rubate dai nazisti → opz. Esatta: 1945

3° concorrente: Si costituisce la coalizione politica dell'Ulivo → opz. Esatta: 1995

4° concorrente: Umberto Eco pubblica "Il nome della rosa" → opz. Esatta: 1980

5° concorrente: Si aprono i giochi della 22° olimpiade → opz. Esatta: 1980

...e così di seguito

Altro esempio: le QUATTRO opzioni a disposizione in questo caso indicano 4 personaggi: il concorrente deve riconoscere quale personaggio ha fatto cosa:

TOTO' – ALBERTO SORDI – ROBERTO BENIGNI – ADRIANO CELENTANO

Le domande per i concorrenti:

1° concorrente: Ha recitato in 97 film, ma non ne ha mai diretto uno → opz. Esatta: TOTO'

2° concorrente: Non è cavaliere → opz. Esatta: ADRIANO CELENTANO

3° concorrente: E' il figlio di Isolina Papini → opz. Esatta: ROBERTO BENIGNI

4° concorrente: Si iscrisse alla SIAE come suonatore di mandolino
→ opz. Esatta: ALBERTO SORDI

5° concorrente: E' nel cast della "Dolce Vita" di Fellini → opz. Esatta: ADRIANO CELENTANO

...e così di seguito

NOTA: Le domande e le risposte esatte sono proposte in modo casuale. Può quindi succedere che per più domande di seguito le risposte esatte siano identiche. Questa casualità è parte integrante del gioco.

SEGUE: 3° ELIMINAZIONE CON LA TERZA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 7 CHE PRECEDE)

IL PAROLONE (1° versione: 4 concorrenti – due manche)

Scopo del gioco: individuare il significato corretto di una "parola difficile" (cioè di una parola di uso poco comune) tra quelli che verranno proposti ai Concorrenti in videografica.

ESEMPIO:

La parola "ORIFIAMMA" corrisponde a:

Significati proposti:

- 1) Un violento incendio
- 2) Un uccello tropicale
- 3) Una bandiera reale
- 4) Una pianta del deserto
- 5) Una stella del Grande Carro
- 6) Un gioiello della corona
- 7) Una malattia medievale
- 8) Una nuvola temporalesca
- 9) Un pesce di profondità

Vince la manche il Concorrente che per primo individua la definizione corretta rispondendo "SI" alla definizione medesima: UNA BANDIERA REALE

(E' una bandiera vermiglia cosparsa di stelle o fiamme d'oro e terminante in due o tre punte; dal secolo XII al XIV fu insegna militare del Re di Francia)

La fonte utilizzata per la proposizione dei quesiti e la conseguente individuazione dei corretti significati delle "parole difficili" (un vocabolario enciclopedico di comprovata attendibilità) sarà indicata ai Concorrenti per conoscenza e accettazione prima della registrazione di ciascuna puntata.

Meccanismo di gioco:

Attraverso un sistema casuale computerizzato, i 4 Concorrenti in gara vengono divisi in due coppie. I componenti di ciascuna coppia di Concorrenti giocheranno l'uno contro l'altro in due manche distinte. Prima giocherà la 1° coppia che è stata formata, quindi la seconda. Per ciascuna coppia, i Concorrenti giocheranno secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione della puntata.

Il vincitore della prima manche e il vincitore della seconda manche accederanno direttamente al gioco del Triello (vedi oltre).

I DUE CONCORRENTI CHE NON HANNO VINTO ALCUNA MANCHE DI QUESTO GIOCO **PARTECIPERANNO ALLA 4° ELIMINAZIONE CON IL GIOCO DELLA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 7 CHE PRECEDE)**. In questa Eliminazione l'ordine di gioco sarà quello stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

Svolgimento del gioco:

All'inizio della prima manche, il Conduttore mostra ai due Concorrenti della prima coppia la "Parola difficile" della quale occorre individuare il significato corretto.

Al Concorrente che inizia a giocare (secondo le regole indicate in precedenza) verrà mostrata una definizione in videografica. Per ciascuna definizione il Concorrente avrà un tempo stabilito (al massimo di 5 secondi) per dire SI' (a suo giudizio quella definizione è il significato corretto della "parola difficile") oppure per rispondere NO (a suo giudizio quella definizione non è il significato corretto della "parola difficile").

La manche di gioco termina quando uno dei due Concorrenti individua per primo rispetto all'altro e nel rispetto della mano di gioco la definizione corretta rispondendo SI' alla definizione medesima che corrisponde come detto al corretto significato della "Parola difficile". In questo caso questo Concorrente vince la manche, e accede al successivo gioco del Triello.

In tutti gli altri casi il gioco prosegue. Nel dettaglio:

- Quando un Concorrente risponde NO alla definizione il gioco prosegue con un'altra definizione proposta allo stesso concorrente (salvo quanto specificato nella Nota successiva).
- Quando un Concorrente risponde SI' ma tale risposta non è corretta (cioè non corrisponde al significato giusto della "parola difficile"), il Concorrente passa la mano all'altro Concorrente, che dovrà a propria volta rispondere SI' oppure NO alle successive definizioni che gli saranno proposte.

Come detto, il gioco proseguirà con queste modalità sino a quando uno dei Concorrenti risponderà SI' alla definizione corrispondente al significato corretto della "parola difficile".

NOTE:

Una volta elencati tutti i significati presenti nella Lista, il Conduttore li ripresenterà nello stesso ordine, fino a quando uno dei Concorrenti risponderà SI' alla definizione costituente il significato corretto.

Ciascun Concorrente avrà la possibilità di rispondere NO a tutti i significati presenti nella lista. Ma una volta che avrà risposto NO a tutti i significati presenti nella lista, il gioco passerà all'avversario.

Una volta decretato il vincitore della 1° manche, giocherà la seconda coppia, con le stesse modalità espresse in precedenza. Ovviamente la "parola difficile" della quale individuare il significato sarà diversa.

IL PAROLONE (2° versione: 4 concorrenti – una manche)

Fermo restando il meccanismo di gioco (individuare la corretta definizione di una "parola difficile" tra quelli che verranno proposti ai Concorrenti in videografica), in questa versione del gioco "La Parola" saranno apportate le seguenti variazioni:

Meccanismo di gioco:

- I 4 Concorrenti si sfideranno giocando ciascuno singolarmente secondo quanto nel prosieguo indicato. Il primo a giocare sarà il Concorrente alla sinistra del Concorrente eliminato nel precedente gioco di Eliminazione, mentre il secondo, il terzo e il quarto concorrente che giocheranno saranno i concorrenti che nell'ordine si troveranno ciascuno nella postazione collocata alla sinistra del concorrente che lo avrà appena preceduto in detta fase del gioco.
- Viene proposta la prima "Parola difficile". Il primo dei 4 Concorrenti in gioco che individua la corretta definizione di tale "Parola difficile" (con le modalità espresse in precedenza, cfr. pag. 12/13) accederà direttamente al gioco del Triello.
- Ai tre Concorrenti rimasti in gioco viene proposta una seconda "Parola difficile". Il primo dei 3 Concorrenti rimasti in gioco che individua la corretta definizione di tale "Parola difficile" (con le modalità espresse in precedenza, cfr. pag. 12/13) accederà direttamente al gioco del Triello.

I DUE CONCORRENTI CHE NON HANNO VINTO ALCUNA MANCHE DI QUESTO GIOCO PARTECIPERANNO ALLA 4° ELIMINAZIONE CON IL GIOCO DELLA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 7 CHE PRECEDE). In questa Eliminazione l'ordine di gioco sarà quello stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

"TRIELLO FINALE" (versione con tre giocatori)

A questo gioco partecipano i due vincitori del gioco "La Parola" e il vincitore del precedente Gioco di eliminazione.

Questo gioco comprende due "Fasi", definite "Fase Uno" (di sette domande) e "Fase Due" (di due domande). Il Concorrente che al termine della "Fase Due" avrà il montepremi più alto accederà al gioco finale de "La Ghigliottina" e tornerà alla puntata successiva come Campione (in caso di parità tra due o tre Concorrenti cfr. pag. 19, "Spareggio"). Gli altri due torneranno invece come Concorrenti "sfidanti".

Inizia il concorrente che è in svantaggio, quindi con il montepremi minore ("Concorrente 1"), a seguire il concorrente con il montepremi mediano ("Concorrente 2"), e infine quello con montepremi maggiore ("Concorrente 3").

All'inizio della "Fase Uno", in caso di parità tra due o tre Concorrenti varrà l'ordine stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 3 punto 1bis).

All'inizio della "Fase Due", in caso di parità tra due o tre Concorrenti, varrà l'ordine di gioco stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 3 punto 1bis).

Al termine della "Fase Due", in caso di parità tra due o tre concorrenti è previsto un gioco di spareggio (vedi oltre, pag. 19, "Spareggio").

FASE UNO

In questa fase di gioco i tre concorrenti hanno la possibilità, rispondendo sette domande, di aumentare il proprio montepremi.

Il concorrente che al termine della Fase Uno avrà il montepremi maggiore risponderà per primo alla successiva prima domanda della Fase Due. In caso di parità tra due o tre concorrenti l'ordine di risposta per la "Fase Due" sarà quello stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 3 punto 1bis).

All'inizio del gioco, verranno visualizzate 7 caselle (o altro numero da definire), una per ciascuna delle domande che compongono il gioco. Ciascuna casella sarà identificata da un "argomento" di cultura generale (come per es. Arte; Musica; Sport; Curiosità; Favole; Spettacolo; Sport, ecc.; gli argomenti potranno comparire anche più volte sullo stesso tabellone; per es.: due domande di Sport o tre domande di Curiosità, e così via).

Gli argomenti presentati nelle varie caselle sono puramente indicativi, e il contenuto delle domande può anche riferirsi semplicemente a fatti, circostanze e oggetti riconnettibili indirettamente e astrattamente agli argomenti suddetti.

A ognuna di queste domande è associata una somma in Euro, la cui entità sarà svelata al Concorrente solo dopo la sua scelta (per es.: scelta del Concorrente: Sport; compiuta questa scelta si scopre che quella domanda di argomento sportivo vale 20.000 Euro).

Il valore delle singole caselle sarà il seguente: due caselle da 10.000,00 euro, due caselle da 20.000,00 euro, due caselle da 30.000,00 euro e una casella da 40.000,00 euro (o altri importi da definire). Nel caso in cui si

utilizzi la variante con la "Casella Imprevisto" (vedi oltre), la Casella Imprevisto prenderà il posto della casella del valore di 40.000 euro.

All'inizio del gioco, il primo concorrente sceglie una casella e l'Argomento a essa associato. Quindi si svela il montepremi relativo a quella casella. Al concorrente viene letta la domanda e successivamente vengono proposte 4 opzioni di risposta.

Il concorrente avrà 10 secondi di tempo (o altro tempo da decidere) per dare la sua risposta tra le quattro fornite in opzione; se la risposta è corretta, questo concorrente vincerà la cifra in palio legata alla domanda (che si andrà a sommare al montepremi già in suo possesso) e manterrà il diritto di gioco e di scelta della casella successiva.

Se la risposta è invece errata, il primo concorrente non perde nulla, ma la domanda passa al secondo concorrente, che avrà possibilità di rispondere (con le modalità descritte in precedenza). Anche la "risposta mancante" (cioè NON data dal tempo di gioco stabilito) vale come risposta errata; in questo caso la domanda passa all'avversario con UNA OPZIONE CANCELLATA automaticamente dal sistema in modalità random (ovviamente l'opzione cancellata non sarà la risposta corretta).

Se la risposta è corretta il secondo concorrente vince la cifra in palio legata alla domanda e procede nella scelta della casella-materia successiva. Se invece la risposta è errata, il secondo concorrente non perde nulla ma passa la mano al terzo concorrente. In caso di risposta errata, la domanda torna al primo concorrente.

Il primo concorrente (di nuovo in gioco) conquista quindi il "diritto di risposta"; avendo una sola opzione disponibile, darà presumibilmente la risposta corretta, vincerà la cifra in palio legata alla domanda (che si andrà a sommare al montepremi già in suo possesso) e manterrà il diritto di gioco e di scelta della casella successiva. Ma anche in questo caso vige la regola dei "10 secondi": se il Concorrente, pur avendo solo una opzione di risposta disponibile, non risponderà nei 10 secondi (o altro tempo da decidere) a sua disposizione, perderà il turno e cederà la risposta corretta al Concorrente successivo, con tutte le conseguenze descritte in precedenza.

La domanda cambierà SOLO quando uno dei tre concorrenti avrà individuato la risposta corretta. Una volta che una casella-domanda è stata scelta, si considera "bruciata" e non potrà più essere scelta.

Il meccanismo di questo gioco ammette che se il primo concorrente a giocare dà le risposte esatte al primo tentativo a tutte le domande del gioco, può fare "filotto" e accedere alla Fase Due.

Come detto in precedenza, il concorrente che al termine della Fase Uno avrà il montepremi maggiore risponderà per primo alla successiva prima domanda della Fase Due. In caso di parità tra due o tre concorrenti l'ordine di risposta per la "Fase Due" sarà quello stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 3, punto 1bis).

VARIANTE CON LA "CASELLA IMPREVISTO"

In questa variante, tra le sette caselle iniziali del gioco sarà nascosta una "Casella Imprevisto". Quando un Concorrente sceglie la casella-materia a essa abbinata, al posto del valore della domanda comparirà un Punto Interrogativo.

Particolarità della Casella Imprevisto:

- 1) La "Casella Imprevisto" avrà tre valori, a scelta del Concorrente: 20.000, 40.000 oppure 60.000 euro. Il valore di questa domanda quindi comparirà a video solo dopo che il Concorrente avrà effettuato la scelta tra uno dei 3 valori suindicati.
- 2) Nei tre casi, la domanda sarà identica. Cambierà solo il numero di opzioni di risposta che compariranno a video:
 - 20.000 euro: due opzioni
 - 40.000 euro: tre opzioni
 - 60.000 euro: quattro opzioni
- 3) Qualsiasi sia il numero delle opzioni presenti, il Concorrente avrà una sola possibilità di risposta. Inoltre, la domanda NON "passerà" agli altri Concorrenti, che NON potranno rispondere a loro volta.
- 4) In caso di risposta esatta, il Concorrente al quale sarà capitata la "Casella Imprevisto" vincerà il montepremi scelto per la domanda, e continuerà il gioco, scegliendo l'Argomento della domanda successiva.
Nel caso in cui la Casella Imprevisto sia scoperta alla settima domanda (cioè l'ultima della "Fase Uno") e alla domanda venga data risposta esatta, il montepremi della domanda verrà attribuito al Concorrente che ha risposto correttamente. Quello tra i tre Concorrenti che al termine di questa fase di gioco avrà il montepremi più alto risponderà per primo alla successiva prima domanda della Fase Due. In caso di parità tra due o tre Concorrenti, varrà l'ordine di gioco stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 3 punto 1bis).
- 5) In caso di risposta errata, il montepremi della domanda verrà diviso tra gli altri due Concorrenti del Triello (a seconda dei casi, 10.000, 20.000 o 30.000 euro ciascuno). Il Concorrente che ha scelto la Casella Imprevisto (sbagliando la risposta) cederà la mano, e il gioco passerà al Concorrente che lo segue nell'ordine individuato all'inizio del Gioco (cfr. pag. 3, punto 1bis), che avrà diritto di scegliere un altro Argomento e proseguire il gioco.
- 6) Nel caso in cui la Casella Imprevisto sia scoperta alla settima domanda (cioè l'ultima della "Fase Uno"), e venga data una risposta errata, il montepremi della domanda verrà diviso tra gli altri due Concorrenti del Triello (a seconda dei casi, 10.000, 20.000 o 30.000 euro ciascuno) e verranno ricalcolati i montepremi dei tre Concorrenti. Quello tra i tre Concorrenti che avrà il montepremi più alto risponderà per primo alla successiva prima domanda della Fase Due. In caso di parità tra due o tre Concorrenti, varrà l'ordine di gioco stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 3, punto 1bis).
- 7) Per la risposta alla domanda della Casella Imprevisto il Concorrente avrà un tempo stabilito (sino a un massimo di 20 secondi) .

FASE DUE

La "Fase Due" comprende due domande formulate con le stesse modalità di quelle della "Fase Uno"; unica differenza è che le domande non avranno un valore "proprio", ma si giocherà con i montepremi sin qui

conquistati dai singoli Concorrenti, che potranno però sommarsi tra loro. Il Concorrente che dopo la risposta esatta alla 2° domanda di questa fase di gioco avrà il montepremi più alto si aggiudica il diritto di accedere al gioco de "La Ghigliottina" e di tornare come "Campione" nella successiva puntata de "L'Eredità". Nel caso in cui due o tre concorrenti al termine della "Fase Due" si trovino a parità di montepremi più alti si procederà allo spareggio come di seguito indicato (vedi pag. 19, "Spareggio").

Inizia a rispondere il Concorrente che è in vantaggio, quindi con il montepremi più alto. In caso di parità tra due o tre Concorrenti, varrà l'ordine di gioco stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 3, punto 1bis). Il "giro" di domande e risposte seguirà poi l'ordine iniziale della "Fase Uno".

Al primo concorrente a giocare verrà posta una domanda, introdotta dall'Argomento e corredata da quattro opzioni di risposta.

Il primo concorrente avrà 10 secondi di tempo (o altro tempo da decidere) per dare la sua risposta; se la risposta è corretta, questo concorrente **terrà la mano** e dovrà quindi tentare di rispondere alla seconda domanda.

Questo meccanismo di gioco ammette che se il primo concorrente a giocare darà alle due domande della "Fase Due" le risposte esatte al primo tentativo, farà "filotto" e accederà a "La Ghigliottina" senza mai cedere la mano agli avversari. In questo caso, andrà al gioco della "Ghigliottina" solo con il proprio montepremi, senza aver accumulato quello degli avversari.

Se invece la prima risposta è errata, il concorrente perde la mano (cioè il diritto di risposta) e l'intero suo montepremi passa al secondo concorrente. Anche la "risposta mancante" (cioè NON data dal tempo di gioco stabilito) vale come risposta errata; in questo caso la domanda passa all'avversario con UNA OPZIONE CANCELLATA automaticamente dal sistema in modalità random (ovviamente l'opzione cancellata non sarà la risposta corretta).

Quindi, in caso di risposta errata o mancante del primo Concorrente, la stessa domanda passa al secondo concorrente (al cui montepremi è stato sommato quello del primo Concorrente), che avrà la possibilità di dare la risposta esatta scegliendo tra le tre opzioni rimaste in gioco.

Anche in questo caso, se la risposta del secondo concorrente è corretta, questo concorrente conferma il proprio montepremi e mantiene il diritto di risposta per la successiva domanda.

Se la sua risposta è invece errata o mancante, il diritto di risposta e l'intero montepremi passano al terzo concorrente, che avrà a sua volta la possibilità di dare la risposta corretta, scegliendo tra le due opzioni rimaste in gioco.

In caso di risposta errata del terzo concorrente, la mano passa nuovamente al Primo concorrente che, se darà la risposta corretta (anche in questo caso vige la regola dei "10 secondi": se il Concorrente, pur avendo solo una opzione di risposta disponibile, non risponde nei 10 secondi a sua disposizione, perde il turno e cede la risposta al Concorrente successivo, con tutte le conseguenze descritte in precedenza), si aggiudicherà il montepremi complessivo e il diritto di rispondere per primo alla domanda successiva.

Il gioco prosegue con queste modalità sino a ottenere la risposta esatta alla seconda e ultima domanda posta dal Conduttore. Il Concorrente che, dopo la risposta corretta alla seconda domanda, avrà il montepremi più alto, accederà al gioco finale della Ghigliottina con l'intero montepremi accumulato sino a quel momento.

Nel caso in cui due o tre concorrenti al termine della "Fase Due" del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi più alti si procederà allo spareggio come di seguito indicato.

SPAREGGIO:

1) Nel caso in cui al termine della "Fase Due" due Concorrenti si trovino a parità di montepremi più alti, si procederà allo spareggio per decidere quale dei due Concorrenti diventerà Campione e andrà al gioco finale de "La Ghigliottina".

Come gioco di spareggio verrà adottata una versione "ridotta" del gioco di eliminazione denominato "La Scalata Doppia" (vedi pag. 7).

Le regole saranno identiche a quanto descritto. Le uniche due variazioni saranno:

- Ordine di gioco: non esistendo chi "punta il dito" e chi è "puntato", l'ordine di risposta sarà quello dell'inizio del gioco (cfr. pag. 3 punto 1bis): inizia il Concorrente 1, poi il Concorrente 2 e infine il Concorrente 3 (escluso, ovviamente, chi non deve partecipare).

- Il tempo di gioco per ciascun concorrente sarà di 30 secondi e non di un minuto.

2) Nel caso in cui al termine della "Fase Due" tre Concorrenti si trovino a parità di montepremi, si sfideranno al gioco di eliminazione "ridotto" prima il Concorrente 1 e il Concorrente 2 (inizia a giocare il concorrente 1); il vincitore di questa manche sfiderà il Concorrente 3 a una nuova manche del gioco di eliminazione "ridotto" (inizia a giocare il Concorrente vincente della prima manche). Il vincitore di questa seconda manche diventerà Campione e andrà al gioco finale de "La Ghigliottina".

GIOCO FINALE

LA GHIGLIOTTINA

Il concorrente partecipa al gioco finale con il montepremi che corrisponde alla somma dei montepremi dei concorrenti che hanno partecipato a questo gioco.

Il conduttore propone per cinque volte una coppia di termini; per ciascuna coppia il concorrente deve scegliere uno dei due termini cercando di individuare, affidandosi all'intuito e alla fortuna, quello "giusto". L'insieme dei 5 termini "giusti", infatti, costituisce i 5 indizi tramite i quali il concorrente deve individuare un "termine nascosto" (depositato dal notaio), cioè il nome, l'oggetto o quant'altro a cui si riferiscono, per libera associazione della Redazione, i 5 indizi.

Ciascuna delle 5 scelte del concorrente potrà risultare giusta o sbagliata: se la scelta è giusta mantiene il montepremi, se la scelta è sbagliata viene dimezzato il suo montepremi.

Il concorrente, in ogni caso, verrà informato di qual è l'indizio giusto.

Per vincere il montepremi a sua disposizione alla fine del gioco (l'intero montepremi iniziale in caso di 5 risposte giuste o dimezzato tante volte quante sono state le risposte sbagliate), il concorrente deve indovinare in un tempo stabilito (60" o quello comunicato dal conduttore) il "termine nascosto", ovvero a cosa si riferiscono, secondo la logica di gioco, i 5 indizi giusti, scrivendo la risposta su un cartoncino che al termine del tempo di gioco deve essere consegnato al Conduttore.

Per essere vincente, la parola scritta dal concorrente deve essere esattamente la stessa di quella scritta sul cartoncino del conduttore, che corrisponde alla soluzione consegnata al notaio (non sono previste come eccezioni, per es., a titolo indicativo e non esaustivo, il numero e il genere di un sostantivo, o termini dialettali). Si possono portare come eccezioni unicamente i termini che, secondo i dizionari italiani, possono essere scritti in due modi diversi (per es.: "familiare" e "famigliare"), ma che nelle due grafie mantengono lo stesso identico significato, senza alcuna diversa sfumatura di senso.

Se la parola scritta dal concorrente risulta corretta il montepremi in palio sarà interamente devoluto in beneficenza conformemente a quanto indicato in Premessa a pag. 2.

Regole comuni a tutti i giochi

L'ordine dei concorrenti e la loro iniziale posizione in scena saranno decisi in tutte le puntate prima dell'inizio della registrazione a insindacabile giudizio della Produzione,

In generale, per tutti i giochi collocati dopo un'Eliminazione, il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato.

Il testo delle domande e le relative soluzioni sono conservate dalla Produzione che si obbliga a garantirne la massima segretezza.

1. Se dopo la formulazione di una domanda, per causa di forza maggiore, guasto tecnico o caso fortuito, o errore del Conduttore, dovesse essere interrotta una fase di gioco, la stessa riprenderà con la formulazione di una nuova domanda. Il caso che può dar luogo alla formulazione di una nuova domanda si realizza anche nel caso in cui il concorrente abbia già risposto al quesito che, successivamente, sia risultato essere mal formulato per qualsivoglia causa o motivo dal conduttore.
2. La RAI e la Produzione possono decidere, in qualsiasi momento e a loro insindacabile giudizio, di cambiare la sequenza dei giochi o i giochi stessi, così come per esigenze di scaletta il meccanismo di partecipazione alla "Eliminazione" può essere anticipato al primo errore e non al secondo in uno qualunque dei Round.
3. Per insindacabili esigenze editoriali, dopo la registrazione del programma è facoltà della Rai e/o della Produzione tagliare spezzoni della trasmissione, ivi compreso parte dello svolgimento dei giochi, ovviamente senza alterarne in alcun caso l'esito finale.
4. Qualora uno dei concorrenti, per causa di forza maggiore o caso fortuito e comunque per causa non imputabili a qualsiasi titolo alla RAI e Banijay Italia, non possa partecipare alla registrazione delle puntate successive del programma, nei giorni stabiliti dalla produzione a suo insindacabile giudizio, decadrà automaticamente dal diritto di partecipare a nuove puntate de "L'Eredità" dell'edizione corrente, e pertanto Banijay Italia gli riconoscerà esclusivamente il solo eventuale importo effettivamente maturato relativamente alle puntate per cui abbia reso le prestazioni e queste siano state accettate da Banijay Italia.

Regole comuni ai soli giochi a domande con opzione multipla di risposta

- Nei giochi a domanda con opzione multipla di risposte, la risposta esatta è sempre tra le alternative proposte.

CONDIZIONI GENERALI DI PARTECIPAZIONE AL GIOCO "L'EREDITA'" IN ONDA SU RAIUNO DAL 28 SETTEMBRE 2020 AL 6 GIUGNO 2021.

RAI-Radiotelevisione italiana Spa attraverso la Società Banijay Italia S.p.A. titolare originaria dei diritti sul format "L'Eredita'" (nel prosieguo indicate come la "Produzione"), realizzerà un programma televisivo dal titolo "L'Eredita'" trasmesso, salve diverse esigenze editoriali e di palinsesto, su RAIUNO dal lunedì alla domenica nella fascia oraria dalle ore 18.50 alle ore 20.00 circa dal 28 settembre 2020 al 6 giugno 2021.

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

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

ULTIME MODIFICHE/INTEGRAZIONI

Si comunica che il programma "L'Eredita' – Charity" in cui il premio eventualmente vinto all'esito dell'ultimo gioco "La Ghigliottina" è interamente devoluto in beneficenza e' realizzato fino a domenica 4 aprile 2021 e non fino a domenica 11 aprile 2021 come in precedenza stabilito .

ART.1

Le attività di selezione e reperimento dei concorrenti saranno effettuate dalla società Banijay Italia S.p.A. a partire dal 7 agosto 2020 a proprio esclusivo carico e rischio sulla base dei criteri elaborati da Banijay Italia medesima allegati alle presenti condizioni generali di partecipazione nella scheda rubricata "*Reperimento concorrenti e criteri di selezione per il programma "L'Eredita'"*".

ART.2

Le modalità di svolgimento della manifestazione sono dettagliatamente descritte nel regolamento di gioco predisposto dalla società Banijay Italia S.p.A. che sarà pubblicato, successivamente all'espletamento degli adempimenti prescritti dal D.P.R. del 26 ottobre 2001, n. 430 sul sito www.rai.it unitamente alle presenti condizioni.

ART.3

RAI non assume alcuna responsabilità circa l'eventuale impossibilità per gli utenti di potersi connettere con i siti web 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

Il premio sarà erogato in gettoni d'oro.

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

Relativamente al valore di mercato di tali gettoni il medesimo varia a seconda del valore di mercato dell'oro e a seconda dei costi variabili da sostenersi per l'acquisto e la coniazione che ne diminuiscono il valore effettivo.

Il valore di mercato dell'oro dipende dalla quotazione del medesimo alla data della richiesta della fornitura da parte della competente Direzione di RAI.

I premi in palio devono considerarsi al lordo delle ritenute fiscali e di tutti i costi di coniazione e acquisto dei gettoni d'oro ivi inclusi, a titolo esemplificativo, i costi di manifattura, di calo e I.V.A. o, in alternativa, imposta sostitutiva.

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 anche in fase di casting la relativa puntata non sarà trasmessa e il concorrente decadrà dall'assegnazione del premio eventualmente vinto all'esito della partecipazione al programma, impregiudicato il risarcimento del danno subito dalla RAI.

ART.6

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

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

Detto verbale verrà successivamente trasmesso al predetto Ministero.

ART.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 sopra citato la produzione del programma si riserva la possibilità 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 avrà la facoltà, a propria esclusiva discrezione, di annullare la domanda già 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 potrà essere ripreso, oppure potrà essere ripetuta l'intera partita o una o più fasi della stessa.

La Produzione a suo discrezionale e insindacabile giudizio, inoltre, al termine del programma, avrà la facoltà di annullare una o più fasi del gioco qualora verificarsi che si siano verificati i predetti disguidi o irregolarità 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 assumono a proprio carico ogni responsabilità nei confronti di terzi per frasi dette o atteggiamenti assunti nel corso della trasmissione e sollevano la RAI da ogni responsabilità 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.

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

ART.10

Gli autori e la Produzione del programma si riservano a loro insindacabile giudizio, la possibilità 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 pubblicità.

ART.11

I premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, al termine della produzione televisiva in questione, saranno devoluti alla ONLUS: FONDAZIONE ARIEL - Sede legale Via Manzoni , 56 20089 Rozzano (MI) codice fiscale 03999760964.

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, ex dipendenti ed i collaboratori della RAI e delle società del Gruppo e della società Banijay Italia S.p.A. 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.

Sono altresì esclusi dalla partecipazione al programma tutti coloro che abbiano già partecipato alle puntate dell'edizione in corso de L'Eredità' 2020-2021 nonché alle edizioni de L'Eredità' del 2017-2018, 2018-2019 e 2019-2020.

Possono partecipare alle procedure di selezione e reperimento dei concorrenti anche tutti coloro che abbiano già partecipato, senza tuttavia aver conseguito alcun premio, alle edizioni de L'Eredità' precedenti l'Edizione 2017-2018.

Sono esclusi dalla partecipazione al programma coloro che abbiano avuto condanne penali o abbiano procedimenti penali pendenti.

Resta fermo, inoltre, quanto espressamente previsto in merito ai criteri di partecipazione al programma dal regolamento del gioco.

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.

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

DATA

F I R M A

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 da Lei spontaneamente conferiti, per i soli fini connessi all'espletamento delle operazioni necessarie allo svolgimento delle attività relative:

- 1) alla partecipazione al programma "L'EREDITA";
- 2) all'assegnazione e alla consegna dei premi eventualmente vinti a seguito della partecipazione al programma "L'EREDITA";
- 3) ad eventuali verifiche in merito alla regolarità delle attività sopra citate.

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 nella qualità di concorrente alla produzione televisiva "L'EREDITA".

I dati personali 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.

Qualora dovesse partecipare nella qualità di concorrente alla produzione televisiva "L'EREDITA" i dati conferiti, limitatamente a nome e cognome abbinati al titolo del programma potranno essere pubblicati sul sito della Rai per politiche di trasparenza.

I dati personali conferiti non saranno comunicati a terzi ad eccezione dei soggetti autorizzati allo svolgimento delle attività necessarie alle sopra citate finalità. Di tali soggetti il Titolare del trattamento si avvale anche per l'esecuzione dell'attività relativa all'assegnazione e consegna del premio eventualmente conseguito o nel caso della proposizione di eventuali reclami o contenziosi.

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

I Suoi 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 per fini amministrativi e/o di gestione di eventuali reclami o contenziosi e per disposizioni di legge.

I Suoi 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.

Lei ha 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 Regolamento).

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

- Inviando una email al Privacy Manager all'indirizzo: privacymanager.raiuono@rai.it;
- inviando una e-mail all'indirizzo: 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, Lei può inoltre proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali (artt. 77 ss. del Regolamento).

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 dpo@rai.it.

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 da Lei spontaneamente conferiti, per i soli fini connessi all'espletamento delle operazioni necessarie allo svolgimento delle attività relative:

- 4) alla partecipazione al programma "L'EREDITA'";
- 5) all'assegnazione e alla consegna dei premi eventualmente vinti a seguito della partecipazione al programma "L'EREDITA'";
- 6) ad eventuali verifiche in merito alla regolarità delle attività sopra citate.

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 nella qualità di concorrente alla produzione televisiva "L'EREDITA'".

I dati personali 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.

Qualora dovesse partecipare nella qualità di concorrente alla produzione televisiva "L'EREDITA'" i dati conferiti, limitatamente a nome e cognome abbinati al titolo del programma potranno essere pubblicati sul sito della Rai per politiche di trasparenza.

I dati personali conferiti non saranno comunicati a terzi ad eccezione dei soggetti autorizzati allo svolgimento delle attività necessarie alle sopra citate finalità. Di tali soggetti il Titolare del trattamento si avvale anche per l'esecuzione dell'attività relativa all'assegnazione e consegna del premio eventualmente conseguito o nel caso della proposizione di eventuali reclami o contenziosi.

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

I Suoi 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 per fini amministrativi e/o di gestione di eventuali reclami o contenziosi e per disposizioni di legge.

I Suoi 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.

Lei ha 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 Regolamento).

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

- Inviando una email al Privacy Manager all'indirizzo: privacymanager.raiuno@rai.it;
- inviando una e-mail all'indirizzo: 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, Lei può inoltre proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali (artt. 77 ss. del Regolamento).

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 dpo@rai.it.

Data

firma