

**REGOLAMENTO DEL PROGRAMMA**

**“L'EREDITA'”**

**stagione 2022/2023**

**Puntata in onda il 01 giugno 2023**

**INDICE**

<b>- INTRODUZIONE</b>	<b>PAG. 2</b>
<b>- GIOCHI IN SCALETTA:</b>	
<b>- CHI-COME-COSA</b>	<b>PAG. 6</b>
<b>- SCALATA DOPPIA</b>	<b>PAG. 7</b>
<b>- I FANTASTICI QUATTRO</b>	<b>PAG. 9</b>
<b>- LA PAROLA</b>	<b>PAG. 11</b>
<b>- TRIELLO</b>	<b>PAG. 14</b>
<b>- LA STOCCATA FINALE</b>	<b>PAG. 18</b>
<b>- GHIGLIOTTINA</b>	<b>PAG. 20</b>
<b>- NOTE FINALI</b>	<b>PAG. 21</b>

## **1) Introduzione**

Alla puntata de "L'Eredità" in onda il 01 giugno 2023 partecipano – **a causa della durata ridotta della medesima motivata da esigenze organizzative e di palinsesto** - 5 concorrenti (3 concorrenti nuovi più i 2 concorrenti che nella puntata precedente sono arrivati al gioco del Triello) e il Campione della puntata precedente **per un totale, quindi, di 6 partecipanti.**

In scena, i 5 Concorrenti verranno collocati in senso orario, secondo l'ordine stabilito a discrezionale ed insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione. Il Campione (cioè colui che ha partecipato alla Ghigliottina della puntata precedente) dovrebbe occupare la posizione numero 2. I concorrenti, posti in circolo, devono rispondere, uno dopo l'altro, in senso orario, alle domande poste dal Conduttore con dinamiche diverse nei vari giochi.

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

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

### **- "Chi - Come - Cosa"**

- **1° Eliminazione** da 6 a 5 concorrenti, per mezzo del gioco denominato "Scalata doppia", disciplinato a pag. 7 del presente regolamento.

### **- "I Fantastici Quattro"**

- **2° 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")**

- **3° Eliminazione** tra i due Concorrenti che non hanno vinto "La Parola" per mezzo del gioco denominato "Scalata doppia", disciplinato a pag. 7 del presente regolamento. Il Concorrente che vince questa eliminazione accede al gioco del "Triello"

- **Il "Triello"** (i tre Concorrenti che arrivano al Triello, a prescindere dagli esiti e dai risultati ottenuti in detta fase della gara, ritornano nella puntata successiva) (da 3 a 2 concorrenti)

- **La "Stoccata Finale"** (2 Concorrenti): il Concorrente che vince questo gioco accede al gioco de "La Ghigliottina"

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

### **1bis) Norme generali comuni a tutti i giochi**

- 1) I tre Concorrenti ammessi al gioco del "Triello" (vedi oltre) conseguono anche il diritto di tornare nella puntata successiva del programma. Quello dei tre che viene ammesso al gioco finale della "Ghigliottina", a prescindere che riesca a vincere o meno il montepremi in palio, tornerà nella puntata successiva con il ruolo di "Campione", gli altri due come semplici sfidanti.
- 2) All'inizio della puntata, il Campione (cioè il Concorrente che è arrivato al gioco della Ghigliottina nella puntata precedente) in scena dovrebbe occupare la postazione numero 2. L'ordine in scena degli altri 5 Concorrenti viene stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione della puntata.
- 3) 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 detto ordine.
- 4) 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.
- 5) A ognuno dei cinque concorrenti e al Campione all'inizio della puntata viene consegnata una "eredità" di 10.000,00 euro. Nel caso in cui venga inserito in scaletta un gioco iniziale di raddoppio del montepremi, questa "eredità" può essere aumentata di altri 10.000,00 euro per ciascun concorrente che vinca la propria manche.
- 6) 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".
- 7) 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".  
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.
- 8) Il Concorrente che perde la prima Eliminazione, verrà salutato dal Conduttore con l'omaggio della scatola del Gioco dell'Eredità.

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

- Nel programma "L'Eredità", 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.
- Se un Concorrente diventa almeno sette volte di seguito "Campione", cioè partecipa sette o più volte di seguito al gioco finale de "La Ghigliottina" (a prescindere che vinca o meno il montepremi in palio), acquisisce "una vita". La nuova "vita" acquisita, come anche precisato nel prosieguo, sarà sempre una, anche nel caso in cui le vittorie consecutive conseguite dal Campione siano superiori al numero 7 e anche nel caso in cui siano pari ai multipli del 7 (ad es.: 14, 21, 28, ecc.). In caso di Eliminazione, il Campione che abbia acquisito una "vita" dovrà partecipare alla prima puntata successiva a quella in cui è stato eliminato prima del gioco del "Triello".
- Pertanto, nella puntata successiva a detta eliminazione parteciperanno i 3 concorrenti che hanno preso parte al "Triello" della puntata precedente (uno di loro nel ruolo di "Campione"), l'"ex Campione" che ritorna in base alla "vita" conquistata in precedenza (vedi sopra), più 3 concorrenti nuovi.
- Il Concorrente ex-Campione che torna, torna a tutti gli effetti nel ruolo di "sfidante". Infatti il ruolo di Campione, con tutte le prerogative del caso, è attribuito al Concorrente che nella puntata precedente ha partecipato al gioco de "La Ghigliottina" nella puntata precedente. Ciò vuol dire per esempio che:
  - 1) Il Concorrente ex-Campione ora sfidante parteciperà (come sfidante, appunto) al primo gioco del "Chi- come-cosa", e ne seguirà le regole, indicate nella successiva pag. 6.
  - 2) se del caso (doppio errore o simile, come specificato nelle regole dei singoli giochi) dovrà partecipare alle Eliminazioni (vedi pag. 3 comma 7);
  - 3) potrà essere "puntato" (cioè se scelto dovrà partecipare a una delle Eliminazioni) (vedi pag. 3 comma 7);
  - 4) potrà essere di nuovo eliminato;
  - 5) potrà diventare di nuovo Campione.
- Nel caso in cui un ex-Campione riammesso al gioco torni a diventare Campione, il calcolo delle sue presenze in trasmissione per conquistare nuovamente "una vita" ricomincerà da zero; per cui, per acquisire una nuova "vita", dovrà riconfermarsi Campione per almeno altre sette puntate di seguito, anche nel caso in cui nel periodo precedente alla sua eliminazione sia stato Campione per 8 o più puntate. La stessa regola di "azzeramento" vale anche se l'ex-Campione, nel periodo precedente alla sua eliminazione, sia stato Campione per un multiplo di 7 puntate (14, 21, ecc.). Si precisa inoltre a tale ultimo riguardo che il numero di vite che il Concorrente può di volta in volta conquistare nel rispetto delle regole appena sopra citate, anche nel caso di riammissione al gioco, sarà sempre pari a "una vita" anche nel caso in cui il medesimo si sia confermato Campione per un numero consecutivo di puntate superiore a 7, ovvero si sia confermato Campione per un numero pari ai multipli del 7 (ad es. 14, 21, 28 ecc. ). A ogni eventuale riammissione, come sopra precisato, qualunque sia il numero di puntate positive accumulate sino a quel momento, il calcolo delle sue presenze in trasmissione per conquistare nuovamente "una vita" ricomincerà da zero.

- Nel caso in cui il Campione che abbia guadagnato "una vita" venga eliminato nel corso del programma, e quindi venga riammesso alla puntata successiva dell'Eredità in forza della "vita" guadagnata, lo stesso prenderà il posto di quello dei quattro nuovi Concorrenti già convocati a partecipare alla trasmissione che abbia il domicilio più vicino alla sede degli studi televisivi Fabrizio Frizzi di Roma siti in Via Ettore Romagnoli, 30 (o altro luogo in cui potrebbero svolgersi le registrazioni del programma). A questo riguardo ciascun concorrente dovrà fornire previamente alla partecipazione al programma una autocertificazione che attesti sotto la propria responsabilità il luogo (precisandone contestualmente la via, la piazza, la contrada, il vicolo, il borgo, la frazione, ecc.) del proprio domicilio.

Nel caso in cui sia necessario, per quantificare il calcolo dell'effettiva distanza del domicilio dagli studi presso i quali si registra il programma e dell'effettivo chilometraggio, la Produzione si potrà avvalere di specifiche e apposite applicazioni elettroniche / informatiche.

- Il concorrente che abbia ceduto il posto al Campione in base a quanto sopra indicato, non perderà alcun diritto, e verrà nuovamente convocato per partecipare a una puntata successiva della trasmissione, con la garanzia di partecipare alla puntata di questa seconda convocazione. Quindi, nel caso in cui, nella puntata che corrisponde alla sua 2° convocazione, si presenti anche un ex-Campione che ritorni per la "vita" precedentemente conquistata, la scelta del Concorrente che deve lasciare il posto all'ex-Campione sarà effettuata tra gli altri 3 Concorrenti convocati, con le stesse modalità di "vicinanza" espresse in precedenza.

- Il Campione che riesca a indovinare la parola de "La Ghigliottina" dopo aver fatto un "en plein" (cioè non aver mai dimezzato il montepremi a sua disposizione) tornerà come Campione nella puntata successiva del programma.

## 2) Spiegazione dei giochi

# GIOCHI DEL PROGRAMMA IN SCALETTA

### CHI - COME - COSA

Scopo del gioco: completare il "Titolo giornalistico" di un ideale quotidiano online (inventato) scegliendo una delle due opzioni fornite dal Conduuttore e illustrate in infografica.

ESEMPIO:

TITOLO proposto:

"ROMA: BLOCCA IL TRAFFICO A PIAZZA VENEZIA"

Come?

OPZIONI DI RISPOSTA:

- 1) BALLANDO IL CHA CHA CHA
- 2) IMPROVVISANDO UN COMIZIO

RISPOSTA ESATTA:

- "IMPROVVISANDO UN COMIZIO"

Svolgimento del gioco:

inizia a giocare il Concorrente che si trova nella postazione 3.

Al Concorrente di mano viene proposta il primo "Titolo" e le 2 opzioni di risposta. Il Concorrente ha 5 secondi (o a discrezione del Conduuttore) per individuare la risposta esatta.

In caso di risposta corretta, il Conduuttore passa al Concorrente successivo con un nuovo Titolo.

In caso di risposta errata, mancante o fuori tempo massimo, il Conduuttore segnala un ERRORE a quel Concorrente; quindi dà la risposta corretta e passa al Concorrente successivo con un nuovo Titolo.

Il gioco prosegue secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione, e termina quando un Concorrente commette il suo secondo errore.

**SEGUE: 1° ELIMINAZIONE CON LA PRIMA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 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) che "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 45 secondi (o altro tempo da decidere) di gioco, scanditi da 45 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 45 secondi a sua disposizione. Il termine del tempo a disposizione è attestato esclusivamente dal suono del "gong" che avviene alla decorrenza dei 45 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 45 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 fornire tutte le lettere della risposta esatta TRANNE UNA.

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 45 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 45 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".



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

### **LA PAROLA (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, compresi verbi, termini dialettali e quant'altro presente sul Vocabolario) 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 3° 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.

### **LA PAROLA (2° versione: 4 concorrenti – una manche)**

Fermo restando il meccanismo di gioco presentato da pag. 11 (individuare la corretta definizione di una "parola difficile" tra quelli che verranno proposti ai Concorrenti in videografica), questa versione del gioco "La Parola" prevede quanto stabilito nel prosieguo:

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 (cfr. pag. 3/1bis/comma 4), 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. 11/12) 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. 11/12) accederà direttamente al gioco del Triello.

### **I DUE CONCORRENTI CHE NON HANNO INDIVIDUATO ALCUNA DEFINIZIONE CORRETTA PARTECIPERANNO ALLA SUCCESSIVA 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" (versione con tre giocatori)**

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

I tre concorrenti hanno la possibilità, rispondendo a domande di cultura generale, di aumentare il proprio montepremi.

I tre Concorrenti che vengono ammessi a questo gioco acquisiscono il diritto di partecipare alla successiva puntata del programma.

I 2 concorrenti che, alla fine del gioco, avranno conquistato i montepremi più alti parteciperanno al successivo gioco de "La stoccata Finale". Il terzo concorrente termina la sua partita, ma potrà tornare come "sfidante" nella puntata successiva del Programma.

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").

In caso di parità tra due o tre Concorrenti varrà l'ordine stabilito prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 2, "Introduzione").

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 (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 in sede di Prova Generale). 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.

### **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 del gioco), e alla domanda venga data risposta esatta, il montepremi della domanda verrà attribuito al Concorrente che ha risposto correttamente.

- 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. 2, "Introduzione"), 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, 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. I due concorrenti che dopo questa attribuzione avranno i montepremi più alti accederanno al successivo gioco de "La Stoccata Finale". In caso di pareggio, vedi sopra il paragrafo "Spareggio".
- 7) Per la risposta alla domanda della Casella Imprevisto il Concorrente avrà un tempo stabilito (sino a un massimo di 20 secondi).

Il gioco del Triello termina con la risposta esatta all'ultima domanda (o eventualmente con quella errata della Casella Imprevisto - vedi oltre - qualora la casella imprevisto sia stata scelta per ultima). Il concorrente che dopo l'ultimo aggiornamento del montepremi possiederà la cifra inferiore dovrà abbandonare la partita.

I due concorrenti con i montepremi più elevati passano al successivo gioco de "La Stoccata Finale" (in caso di pareggio vedi oltre).

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 al successivo gioco de "La Stoccata Finale". In questo caso il secondo concorrente che proseguirà la gara sarà individuato in base al montepremi con cui ha iniziato il Gioco, ovvero parteciperà insieme al terzo concorrente alle fasi di Spareggio (vedi oltre).

#### SPAREGGIO:

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

- A) Nel caso in cui **due concorrenti** al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi inferiori, si procederà allo spareggio.

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: 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 45 secondi.

B) Nel caso in cui al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi **tre concorrenti**, 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 accederà al successivo gioco de "La Stoccata Finale". Il perdente sfiderà il Concorrente 3 a una nuova manche del gioco di eliminazione "ridotto" (inizia a giocare il Concorrente 2). Il vincitore di questa seconda manche parteciperà al successivo gioco de "La Stoccata Finale". L'altro lascerà la partita (anche se, come detto, potrà tornare nella puntata successiva del Programma come "sfidante").

## **"LA STOCCATA FINALE"**

Partecipano a questo gioco i due concorrenti che hanno vinto il precedente gioco del "Triello", o per aver conquistato i montepremi più elevati o per aver vinto le fasi di spareggio.

Chi vince questo gioco accede al gioco finale de "La Ghigliottina", nel quale sarà messa in palio la cifra corrispondente alla somma dei montepremi dei due concorrenti che partecipano al gioco de "La Stoccata Finale".

### **MECCANISMO DI GIOCO**

Inizia a giocare il concorrente con il montepremi più alto. In caso di parità varrà l'ordine stabilito prima dell'inizio della registrazione. Il primo concorrente di mano sarà lo "sfidante", il secondo concorrente lo "sfidato".

Il gioco comprende due turni di gioco, in ciascuno dei quali verrà assegnato un punto. In caso di parità di punteggio (1 a 1) alla fine del secondo turno, verrà effettuato un terzo turno di gioco decisivo.

#### **PRIMO TURNO**

Il Conduttore "consegna" allo Sfidante due domande di cultura generale (che saranno mostrate anche allo Sfidato e al pubblico), senza però le opzioni di risposta.

In base ai suoi criteri di giudizio (conoscenza dell'avversario, tipologia delle domande, considerazione sulla loro presunta difficoltà, intuito...), lo Sfidante sceglie quale delle due domande che gli sono state consegnate verrà fatta allo Sfidato.

Compiuta la scelta, il Conduttore pone la domanda prescelta allo Sfidato, corredata questa volta da tre opzioni di risposta (che comprenderanno ovviamente la risposta esatta).

Lo Sfidato ha 10 secondi (o altro tempo da decidere in sede di Prova generale) per dare la propria risposta.

- 1) - Se lo Sfidato risponde esattamente, "para la stoccata" e conquista 1 punto.
- 2) - Se lo Sfidato risponde in modo errato (o oltre il tempo limite prestabilito), è lo Sfidante ad "aver colpito" e a guadagnare un punto.

#### **SECONDO TURNO**

Il secondo turno di gioco è in mano allo Sfidato, al quale verrà proposta una nuova coppia di domande. Anche lo Sfidato dovrà scegliere la domanda da porre al suo avversario.

Compiuta la scelta, il Conduttore porrà la domanda allo Sfidante, corredata da tre opzioni di risposta.

Lo Sfidante ha 10 secondi (o altro tempo da decidere in sede di Prova generale) per dare la propria risposta.

- 3) - Se lo Sfidante risponde esattamente, "para la stoccata" e conquista 1 punto.
- 4) - Se lo Sfidante risponde in modo errato (o oltre il tempo limite prestabilito), è lo Sfidato ad "aver colpito" e a guadagnare un punto.

A questo punto del gioco, se uno dei due concorrenti ha conquistato due punti vince il gioco, diventa Campione e andrà al gioco finale de "La Ghigliottina". L'altro concorrente lascia la partita (anche se potrà tornare nella puntata successiva del Programma).

Se invece il punteggio è di parità (un punto per ciascun concorrente), verrà effettuato il terzo turno di gioco.

### TERZO TURNO

La mano ritorna allo Sfidante, con un meccanismo identico a quello dei precedenti comma 1 e 2.

1) - Se lo Sfidato risponde esattamente, "para la stoccata" e conquista 1 punto.

2) - Se lo Sfidato risponde in modo errato (o oltre il tempo limite prestabilito), è lo Sfidante ad "aver colpito" e a guadagnare un punto.

Alla fine del terzo turno, il concorrente che ha conquistato due punti vince il gioco, diventa Campione e andrà al gioco finale de "La Ghigliottina". L'altro concorrente lascia la partita (anche se potrà tornare nella puntata successiva del Programma).

Considerando il meccanismo del gioco, non è possibile che al termine del terzo turno si verifichi una situazione di parità.

# 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 come spiegato nel comma precedente, il concorrente vincerà il montepremi a sua disposizione.

## **NOTE FINALI**

### **Regole comuni a tutti i giochi**

L'ordine dei concorrenti e la loro iniziale posizione in scena saranno decisi prima dell'inizio della registrazione a insindacabile giudizio della Produzione, eccetto che per il Campione che dovrebbe occupare la postazione n° 2.

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 a un quesito che, successivamente, risulti essere stato mal formulato dal Conduttore per qualsivoglia causa o motivo, ovvero risulti errato nella formulazione o nella risposta.
2. Fatta salva la continuità del Programma e seguendo le norme esposte nel presente Regolamento, la RAI e la Produzione possono decidere, per inderogabili esigenze di Palinsesto, editoriali e di messa in onda del Programma stesso, di modificare in qualsiasi momento e a loro insindacabile giudizio il numero dei Concorrenti, la sequenza dei giochi o i giochi stessi. Per gli stessi motivi, dopo la registrazione del programma è facoltà della Rai e/o della Produzione tagliare sequenze della trasmissione e/o parte o l'intero svolgimento di uno o più giochi, ovviamente senza alterare in alcun caso l'esito finale della gara, e senza che nessuno dei partecipanti al programma abbia a dolersene.
3. Per gli stessi motivi di cui al punto 2., il meccanismo di partecipazione alla "Eliminazione" può essere anticipato al primo errore e non al secondo in uno qualunque dei Round.
4. Qualora il Campione (con o senza "vita" acquisita, vedi pagg. 4/5), per causa di forza maggiore e comunque non imputabili a qualsiasi titolo alla RAI e alla Banijay Italia S.p.A., 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", senza poter pretendere alcunché dalla Rai e dalla Banijay Italia S.p.A.

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 31 OTTOBRE 2022 AL 4 GIUGNO 2023.**

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 31 ottobre 2022 al 4 giugno 2023.

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 per esigenze organizzative e di palinsesto la puntata de “L’Eredita” in onda il 1° giugno 2023 avrà una durata ridotta.**

**A fronte di detta circostanza, pertanto, al programma parteciperanno 6 concorrenti anziché 7 e il meccanismo di svolgimento del gioco sarà realizzato secondo quanto stabilito dal relativo regolamento predisposto dalla Società Banijay Italia allegato alle presenti condizioni generali di partecipazione.**

### **ART.1**

Le attività di selezione e reperimento dei concorrenti saranno effettuate dalla società Banijay Italia S.p.A. a partire dal 1 agosto 2022 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, allegato alle presenti condizioni generali di partecipazione, 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](http://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**

I premi saranno erogati in gettoni d’oro.

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

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

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

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

I premi saranno consegnati agli aventi diritto entro il termine di 6 mesi dalla conclusione della manifestazione (art. 1, comma 3 del D.P.R. n. 430/2001).

Qualora fosse verificato in qualunque momento, anche successivo alla partecipazione, che il concorrente abbia reso dichiarazioni mendaci la (eventuale) vincita del premio si considera annullata, impregiudicato il risarcimento del danno subito dalla RAI.

#### **ART.6**

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

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

Detto verbale verra' successivamente trasmesso al predetto Ministero.

#### **ART.7**

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

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

#### **ART.8**

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

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

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

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

#### **ART. 9**

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

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

#### **ART.10**

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

#### **ART.11**

I premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, al termine della produzione televisiva in questione, saranno devoluti alla ONLUS: "FORUM SAD Via dagli Etruschi 7 – 00185 ROMA. TEL. 800913511. C.F. 97351760538" 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 conformita' alla natura ed alle caratteristiche qualitative e di adeguatezza del programma potra' decidere di non mandare in onda una o piu' registrazioni del programma medesimo.

Nel caso in cui la Produzione decidesse di non trasmettere una registrazione, al concorrente che vi avra' partecipato sara' comunque attribuito il premio eventualmente vinto senza che questi acquisisca il diritto alla diffusione della trasmissione a cui ha partecipato ne' 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, sara' facolta' della Produzione decidere se terminare o meno la suddetta registrazione, secondo le modalita' dalla stessa ritenute piu' 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 modalita' e nei termini previsti dal presente



documento e dal Regolamento di gioco, RAI prendera' 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 soggetti indicati al punto 2 del documento allegato denominato "*Reperimento concorrenti e criteri di selezione per il programma L'Eredita*" elaborato dalla societa' Banijay Italia

Resta fermo, inoltre, quanto espressamente previsto in merito ai criteri di partecipazione al programma espressamente previsti 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](http://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 spontaneamente conferiti per i fini connessi all'espletamento delle operazioni necessarie allo svolgimento dell'attività necessarie:

- 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
- 4) per ulteriori eventuali esigenze editoriali e per l'attività di casting per produzioni audiovisive

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

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

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

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

Il conferimento dei dati è necessario poiché la mancanza degli stessi non consente la possibilità di farLa partecipare in qualità di concorrente alla produzione televisiva "L'EREDITA".

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

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

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

### **Base giuridica**

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

### **Destinatari dei dati personali**

I dati personali saranno conservati su server situati in Italia e trattati esclusivamente dal personale e da collaboratori della Rai autorizzati e dalle imprese espressamente nominate come responsabili del trattamento. Ad eccezione di queste ipotesi, i dati personali non saranno comunicati a terzi, se non nei casi specificamente previsti dalla normativa nazionale e dell'Unione Europea.

### **Diritti degli interessati**

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

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

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

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

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