

REGOLAMENTO DEL GIOCO

“L’EREDITA”

Magnolia ha intrapreso la realizzazione di un programma televisivo denominato “L’EREDITA”, che andrà in onda sull’emittente televisiva RAI nei giorni e nelle ore che l’emittente riterrà più idonei alla messa in onda.

Il Gioco, riservato a persone maggiorenni, è disciplinato dalle seguenti regole.

1) Introduzione

L’Eredità è un quiz di cultura generale diviso in cinque round più il gioco finale.

Al programma L’Eredità partecipano per ogni puntata 6 concorrenti (5 nuovi concorrenti più il campione del a puntata precedente, eccetto il caso in cui abbia realizzato l’en plein nel gioco finale e, in tal caso, i nuovi concorrenti saranno 6, anziché 5.)

I concorrenti devono rispondere, uno dopo l’altro, in senso orario, alle domande poste dal conduttore con dinamiche diverse nei vari giochi.

Nei giochi “Usa la testa” , “Chi l’ha detto”, “Domino”, “Vero o Falso”, “Lei o L’altra” e “La patata bollente”, viene considerato errore anche la mancata risposta entro il tempo stabilito che si intende di 5” o comunque un tempo a discrezione del conduttore.

In questi giochi inoltre viene eliminato il primo concorrente che ha commesso due errori , indipendentemente dal fatto che il giro sia stato completato.

Per quanto riguarda la “Scossa” viene eliminato il primo concorrente che ha commesso un solo errore.

Il concorrente può però salvarsi e rimanere ancora in gioco indicando un altro dei concorrenti rimasti che deve rispondere ad una domanda (scelta tra tre domande, A,B,C, una facile, una media ed una difficile a sua insaputa, ciascuna con tre alternative). Tempo per la risposta 1’00” o un tempo comunque a discrezione del conduttore.

Se risponde esattamente, il prescelto si salva e aggiunge alla sua parte di Eredità quella del concorrente che lo aveva scelto, che viene quindi eliminato. Se sbaglia è lui ad essere eliminato e la sua parte di Eredità viene “conquistata” dal concorrente che lo ha scelto. (Il gioco d’ora in avanti sarà denominato L’ELIMINAZIONE).

Per quanto riguarda i giochi de “L’indiziato” e il “Cos’è ?” non vengono attribuite penalità per gli errori e si affrontano nella Eliminazione i due concorrenti che non hanno fornito la risposta esatta.

Ad ogni concorrente all’inizio del gioco viene consegnata un’eredità di 10.000,00 euro.

2) Spiegazione dei giochi

VERO O FALSO: 1 Round (da 6 a 5)

Data una affermazione (di qualsiasi genere e tipo), visualizzata in grafica, viene chiesto a ciascun concorrente, secondo il consueto meccanismo a giro, se l’affermazione sia VERA o FALSA. Dopo i consueti due errori il concorrente deve partecipare all’eliminazione.

Tempo per la risposta 5” o un tempo a discrezione del conduttore.

O IN ALTERNATIVA USA LA TESTA: 1° Round (da 6 a 5)

Ai concorrenti vengono proposte, nella consueta successione, delle domande. Si tratta di domande con tre alternative consistenti in singole lettere. Il concorrente per dare la risposta deve scegliere una delle tre lettere, quella che ritiene sia l'iniziale della risposta esatta e fornire di seguito la risposta esatta. Nel caso l'indicazione della lettera fosse esatta ma la risposta sbagliata al concorrente viene attribuito un errore. Tempo per la risposta: 5" o un tempo a discrezione del conduttore.

PRIMA ELIMINAZIONE

Quando nel corso del gioco precedente un concorrente commette per primo due errori si procede alla sua eliminazione. Questo però per salvarsi e rimanere ancora in gioco indica un altro dei concorrenti rimasti che deve rispondere ad una domanda (scelta tra tre domande, A,B,C, una facile, una media ed una difficile a sua insaputa, visualizzate in grafica, ciascuna con tre alternative). Tempo per la risposta 1'00" o un tempo dato al concorrente a discrezione del conduttore. Se risponde esattamente il prescelto si salva e aggiunge alla sua parte di Eredità quella del concorrente che lo aveva scelto che viene quindi eliminato. Se sbaglia è lui ad essere eliminato e la sua parte di Eredità viene "conquistata" dal concorrente che lo ha scelto.

DOMINO (2° Round : da 5 a 4)

L'ordine di gioco dei cinque concorrenti rimasti in gara è quello estratto dal Notaio prima dell'inizio della trasmissione. Scopo del gioco: il gioco comprende inizialmente sei parole: una di queste sarà messa graficamente in evidenza. Il concorrente di mano dovrà trovare quale delle altre 5 parole si abbini meglio alla parola evidenziata (che diventa in questa fase "parola-bersaglio").

Esempio: **ISOLA** – GEMELLI – CANE – COLOMBO – BASILICO – GIGLIO – IPPOCRATE

abbinamento : Isola con Giglio (L'isola del Giglio)

Se il concorrente propone l'abbinamento corretto, supera il suo turno di gioco.

A questo punto, la prima "parola bersaglio" scompare. La parola correttamente abbinata diventa la nuova "parola bersaglio", e un'altra parola si aggiunge alle cinque rimaste in gioco (che così rimangono sempre in numero di sei).

Esempio:

GIGLIO – GEMELLI – CANE – COLOMBO – BASILICO – IPPOCRATE - MARGHERITA

abbinamento : Giglio con Margherita (sono due fiori)

Il gioco passa quindi di mano, e il 2° concorrente dovrà effettuare l'abbinamento successivo.

SE INVECE l'abbinamento proposto dal 1° concorrente si rivela errato, al concorrente che ha sbagliato viene attribuito un ERRORE. La parola erroneamente indicata come possibile abbinamento sarà evidenziata (ma NON ci saranno sostituzioni di parole) e il gioco passa al 2° concorrente di mano, secondo quanto già descritto in precedenza. Il gioco prosegue in successione tra i cinque concorrenti, secondo l'ordine di sorteggio.

Fine del gioco: il gioco termina nel momento in cui un concorrente compie DUE ERRORI.

Il primo concorrente a commettere due errori "punta il dito", ovvero indica un altro dei concorrenti che è costretto a rispondere alla domanda dell'Eliminazione.

Se alla fine della manche (composta da 20 abbinamenti) nessun concorrente compie due errori, si inizia con un'altra manche di abbinamenti, mantenendo gli errori precedentemente accumulati dai concorrenti (e così di seguito sino a che un concorrente non abbia commesso due errori).

Tempo per la risposta 5" o un tempo a discrezione del conduttore.

In caso di contestazioni FA TESTO l'abbinamento deciso dalla Redazione e precedentemente consegnato al Notaio della trasmissione.

IN ALTERNATIVA LE FANTASTICHE QUATTRO : (2° round da 5 a 4)

L'ordine di gioco dei cinque concorrenti rimasti in gara è quello estratto dal Notaio prima dell'inizio della trasmissione. Scopo del gioco: fornire le risposte esatte a domande poste dal conduttore, **scegliendo tra 4 opzioni che rimangono fisse per tutta la durata della manche di gioco.**

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

Partendo dal Concorrente di turno e seguendo l'ordine di estrazione, 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 tra le quattro **per quella domanda**), 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 sinchè non viene fornita la risposta esatta. Ovviamente a tutti i Concorrenti che sbagliano viene assegnato **un errore**.

Come per altri giochi dell'Eredità, il primo concorrente che commette due errori "punta il dito" , ovvero indica un altro dei concorrenti che è costretto a rispondere alla domanda dell'Eliminazione.

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

Ciascuna manche prevede 25 domande.

Se alla fine della manche 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 commesso due errori).

Il gioco termina nel momento in cui uno dei concorrenti abbia commesso il secondo errore.

ESEMPIO di manche:

Le QUATTRO opzioni a disposizione:

TOTO' – ALBERTO SORDI – ROBERTO BENIGNI – ADRIANO CELENTANO

Le domande per i concorrenti (si inizia dal primo in ordine di estrazione del notaio):

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 poste in modo del tutto casuale. Può quindi succedere che per più volte di seguito (per esempio) la risposta esatta sia "TOTO'", o che non ci sia mai una domanda con risposta esatta (per esempio) "ADRIANO CELENTANO". Questa casualità è parte integrante del gioco.

O IN ALTERNATIVA CHI L'HA DETTO : (2° round da 5 a 4)

Al concorrente di turno viene mostrata una citazione e vengono letti i nomi di due personaggi.

Il concorrente deve scegliere fra i due nomi proposti quello dell'autore della citazione. Nel caso la risposta sia sbagliata al concorrente viene attribuito un errore. Il primo concorrente a commettere due errori è a rischio di eliminazione e deve "puntare il dito" contro un altro dei partecipanti al gioco. Tempo per la risposta 5" o un tempo a discrezione del conduttore.

O IN ALTERNATIVA VERO O FALSO (2°round) da 5 a 4)

Il meccanismo del gioco resta identico a quello spiegato precedentemente.

In questo caso giocano 5 giocatori.

SECONDA ELIMINAZIONE

Quando nel corso del gioco precedente un concorrente commette per primo due errori si procede alla sua eliminazione. Questo però per salvarsi e rimanere ancora in gioco indica un altro dei concorrenti rimasti che deve rispondere ad una domanda (scelta tra tre domande, A,B,C, una facile, una media ed una difficile a sua insaputa, visualizzate in grafica, ciascuna con tre alternative). Tempo per la risposta 1'00" o un tempo dato al concorrente a discrezione del conduttore. Se risponde esattamente il prescelto si salva e aggiunge alla sua parte di Eredità quella del concorrente che lo aveva scelto che viene quindi eliminato. Se sbaglia è lui ad

essere eliminato e la sua parte di Eredità viene "conquistata" dal concorrente che lo ha scelto.

LA PATATA BOLLENTE: 3° Round (da 4 a 3)

Al concorrente di turno vengono per prima cosa mostrate le tre risposte alternative (visualizzate in grafica) ad una domanda ancora non enunciata. Il concorrente, leggendo le alternative, deve decidere se accettare la domanda e quindi proseguire il gioco con le normali regole (errore e doppio errore con rischio di eliminazione) oppure passare la domanda ad un altro concorrente a sua scelta, che sarà obbligato in ogni caso a rispondere. Se la risposta del concorrente a cui è stata passata la domanda sarà esatta, il concorrente che ha rinunciato a rispondere avrà un errore, altrimenti, in caso di risposta errata, l'errore sarà solo del secondo concorrente, cioè colui che ha risposto.

Il gioco, sia che la domanda sia stata passata o meno, prosegue sempre in senso orario, dal concorrente successivo a quello a cui per primo sono state mostrate le 3 alternative. Dopo i consueti due errori, o per una risposta errata o per un errore maturato a causa del meccanismo sopra descritto, il concorrente deve partecipare alla eliminazione.. Tempo per la risposta 5" o un tempo a discrezione del conduttore

O (IN ALTERNATIVA) LEI O L'ALTRA: 3° Round (da 4 a 3)

Ai concorrenti vengono proposte nella consueta successione delle domande visualizzate in grafica. Si tratta di domande con due alternative di cui una scoperta ed una nascosta. Il concorrente deve scegliere se la risposta è l'alternativa visibile o l'altra. Tempo per la risposta 5" o un tempo a discrezione del conduttore

O IN ALTERNATIVA LA SCOSSA : 3° Round (da 4 a 3)

Viene mostrata ai concorrenti una domanda con 9 risposte alternative. A partire dal concorrente di turno, i concorrenti, dovranno indicare, secondo il consueto giro, una ad una le alternative sbagliate. Il primo che indica la risposta giusta partecipa, secondo le consuete modalità, al duello. A differenza degli altri giochi, quindi, si partecipa al duello dopo un solo errore. Nel caso che, dopo 8 risposte, nessun concorrente abbia ancora sbagliato, la domanda viene annullata e si riparte con una nuova domanda e questo giro può essere tagliato nel montaggio della puntata per la messa in onda.

O IN ALTERNATIVA : Il meccanismo della scossa rimane identico a quello indicato ma viene mostrata ai concorrenti una domanda con 10 risposte alternative e nel caso in cui , dopo 9 risposte , nessun concorrente abbia sbagliato , la domanda viene annullata e si riparte con una nuova domanda e il giro precedente potrebbe essere tagliato in montaggio per la messa in onda

O IN ALTERNATIVA "CHI L'HA DETTO "(3° round da 4 a 3)

Il meccanismo di gioco resta identico a quello indicato precedentemente .

In questo caso giocano in partenza 4 concorrenti

TERZA ELIMINAZIONE

Quando nel corso del gioco precedente un concorrente commette per primo due errori si procede alla sua eliminazione. Questo però per salvarsi e rimanere ancora in gioco indica un altro dei concorrenti rimasti che deve rispondere ad una domanda (scelta tra tre domande, A,B,C, una facile, una media, ed una difficile a sua insaputa, visualizzate in grafica, ciascuna con tre alternative). e risponde esattamente il prescelto si salva e aggiunge alla sua parte di Eredità quella del concorrente che lo ha scelto che viene quindi eliminato. Tempo per la risposta 1'00" o un tempo dato al concorrente a discrezione del conduttore. Se sbaglia è lui ad essere eliminato e la sua parte di Eredità viene "conquistata" dal concorrente che lo ha scelto.

L'INDIZIATO (4° round da 3 a 2)

Gioco ad indizi al quale partecipano tre concorrenti .La finalità del gioco è quella di riuscire ad individuare , grazie ad una serie di indizi , il nome di un personaggio .I personaggi , tutti molto noti e popolari , possono appartenere al mondo dello spettacolo, della politica , dello sport , oppure essere personaggi letterari o storici. Gli indizi sono 12 e sono visualizzati graficamente in due colonne di sei indizi ciascuna. All'inizio del gioco gli indizi sono parzialmente coperti, nel senso che sono mostrate solo le prime due lettere iniziali di ciascun indizio. (es . an – animatore)

I concorrenti a rotazione devono scegliere un indizio indicando le lettere iniziali corrispondenti.

Una volta svelato l'indizio, il concorrente ha la possibilità di tentare la soluzione oppure passare il gioco al concorrente successivo. A differenza dei giochi precedenti , ne "L'Indiziato" non vengono attribuite penalità per gli errori: i concorrenti, ogni volta che sono di mano possono tentare la soluzione senza temere di commettere errore . Questo gioco non si conclude con un doppio errore (come ad esempio nel caso del " Chi l'ha detto") o con un singolo errore (come nel caso della " Scossa").

Una volta svelati tutti i 12 indizi i concorrenti possono tentare di individuare la soluzione in una successione di "giri" a discrezione del conduttore.

"L'Indiziato" termina nel momento in cui uno dei tre concorrenti riesce a dare la soluzione : riesce quindi ad individuare il personaggio . I due concorrenti che non sono riusciti ad indovinare il personaggio rischiano entrambi di essere eliminati e si confrontano nell'eliminazione.

Il Concorrente che ha dato la soluzione acquista il diritto di passare al Duello Finale e inoltre ha il diritto di "Puntare il dito" per decidere quale degli altri due concorrenti che rischiano l'eliminazione dovrà rispondere alla domanda .Nell'eventualità in cui il concorrente indicato risponda esattamente alla domanda di eliminazione acquisisce il diritto di passare alla fase successiva mentre l'altro concorrente viene eliminato .

Nel caso in cui il concorrente indicato non risponda esattamente alla domanda sarà eliminato dal gioco consentendo all'avversario di accedere alla fase successiva.

In ogni caso il concorrente che ha individuato il personaggio si impossessa del montepremi del concorrente che viene eliminato dal gioco.

Nel caso in cui nessuno dei tre concorrenti in gioco riuscisse ad individuare il personaggio al termine dei "giri", si ricomincia con una nuova manche e un nuovo personaggio.

O IN ALTERNATIVA COS'E' (4° round da 3 a 2)

Gioco a “indovinelli” al quale partecipano tre concorrenti. La finalità del gioco è quella di riuscire a individuare, grazie a una serie di indovinelli e di suggerimenti, a quale oggetto il Conduttore si stia riferendo.

I suggerimenti predisposti sono 9, di difficoltà varia, e verranno esposti dal Conduttore e rappresentati in grafica uno per volta, con modalità sotto espresse.

L'ordine di gioco dei tre concorrenti rimasti in gara è quello estratto dal Notaio prima dell'inizio della trasmissione.

Al 1° concorrente di mano, il Conduttore espone il primo suggerimento.

Per esempio: “Può rotolare”...

Una volta esposto il suggerimento, il concorrente ha la possibilità di tentare la soluzione oppure passare il gioco al concorrente successivo. A differenza dei giochi precedenti, ne il “Cos'è ?” non vengono attribuite penalità per gli errori: i concorrenti, ogni volta che sono di mano, possono tentare la soluzione senza temere di commettere errori. Questo gioco non si conclude con un doppio errore (come ad esempio nel caso del “Chi l'ha detto”) o con un singolo errore (come nel caso della “Scossa”).

Dopo il primo si passa al secondo e quindi al terzo concorrente. Se nessuno ha dato la soluzione ESATTA dopo il primo suggerimento, il giro ricomincia con il secondo suggerimento.

Per esempio, il Conduttore dirà: “E' marchiato a fuoco”...

Si procederà così (esponendo i successivi suggerimenti e cercando l'oggetto misterioso) fintanto che un concorrente non riesca a fornire la risposta esatta (nell'esempio: il formaggio grana).

Alla fine dell'esposizione di tutti i suggerimenti, se nessuno ha ancora indovinato, il Conduttore può, a sua discrezione, fornire ulteriori chiavi di lettura dei suggerimenti, proseguendo con i “giri di risposta” dei concorrenti.

“Indovina l'oggetto” termina nel momento in cui uno dei tre concorrenti riesce a dare la soluzione esatta, individuando l'oggetto in gioco. I due concorrenti che non sono riusciti ad indovinare l'oggetto rischiano entrambi di essere eliminati e si confrontano nell'eliminazione.

Il Concorrente che ha dato la soluzione acquista il diritto di passare al Duello Finale e inoltre ha il diritto di “Puntare il dito” per decidere quale degli altri due concorrenti che rischiano l'eliminazione dovrà rispondere alla domanda. Nell'eventualità in cui il concorrente indicato risponda esattamente alla domanda di eliminazione acquisisce il diritto di passare alla fase successiva, mentre l'altro concorrente viene eliminato. Nel caso in cui il concorrente indicato non risponda esattamente alla domanda sarà eliminato dal gioco consentendo all'avversario di accedere alla fase successiva.

In ogni caso il concorrente che ha individuato l'oggetto misterioso si impossessa del montepremi del concorrente che viene eliminato dal gioco.

Nel caso in cui nessuno dei tre concorrenti in gioco riesca a individuare l'oggetto al termine dei “giri” permessi dal Conduttore, si ricomincia con una nuova manche e un nuovo oggetto.

O IN ALTERNATIVA LA SCOSSA (4 round da 3 a 2)

Il meccanismo della scossa è identico a quello indicato nel round precedente .

In questo caso giocano 3 concorrenti di partenza con 10 opzioni di risposta. Nel caso che, dopo 9 risposte , nessun concorrente abbia ancora sbagliato , la domanda viene annullata e si riparte con una nuova domanda e questo giro può essere tagliato nel montaggio della puntata per la messa in onda.

QUARTA ELIMINAZIONE

Qualora il gioco del 4° round fosse “L’indiziato” si seguono per L’Eliminazione le modalità precedentemente indicate.

Nella eventualità invece che il gioco del 4° round sia “La Scossa” si procede alla Eliminazione secondo le modalità descritte di seguito.

Quando un concorrente commette per primo un errore si procede alla sua eliminazione. Questo però per salvarsi e rimanere ancora in gioco indica un altro dei concorrenti rimasti che deve rispondere ad una domanda (scelta tra tre domande, A,B,C, una facile, una media ed una difficile a sua insaputa, visualizzate in grafica, ciascuna con tre alternative). Tempo per la risposta 1’00” o un tempo a discrezione del conduttore. Se risponde esattamente il prescelto si salva e aggiunge alla sua parte di Eredità quella del concorrente che lo aveva scelto che viene quindi eliminato. Se sbaglia è lui ad essere eliminato e la sua parte di Eredità viene “conquistata” dal concorrente che lo ha scelto.

DUELLO FINALE: 5° Round (da 2 a 1)

In questa fase di gioco i due concorrenti finalisti hanno la possibilità, rispondendo a delle domande, di aggiungere a quanto già vinto nelle fasi precedenti, un’ulteriore quota di montepremi. Chi, al termine di questo gioco avrà accumulato la somma maggiore parteciperà al gioco finale. Parte il concorrente che è in svantaggio, quindi con il montepremi minore (in caso di parità varrà l’ordine del sorteggio iniziale). Le domande sono 8 in tutto e ciascun concorrente risponde a 4 domande.

Sul tavolo al quale sono seduti i due sfidanti sono visualizzate 8 caselle. Ciascuna casella sarà identificata da un “argomento” di cultura generale (esempio di composizione del tabellone: “Arte; Musica; Sport; Curiosità; Curiosità; Favole; Spettacolo; Sport”). La lista completa degli Argomenti presenti in ciascuna puntata verrà consegnata al Notaio prima dell’inizio del Gioco. Ciascun Argomento potrà essere ripetuto 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 meramente indicativi e non strettamente vincolanti riguardo il contenuto delle domande stesse che possono essere formulate anche riferendosi a fatti, circostanze ed oggetti solo occasionalmente riconnettibili anche indirettamente ed astrattamente agli argomenti suddetti.

A ogni domanda 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 30.000 Euro).

Sul tabellone saranno presenti queste somme in euro: una domanda da 10.000,00 euro, tre domande da 20.000,00 euro, due domande da 30.000,00 euro, una domanda da 40.000,00 euro e una domanda da

50.000,00 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 deve indicare quale delle opzioni proposte corrisponde alla risposta esatta.

In caso di risposta esatta il montepremi del concorrente viene incrementato dalla cifra in palio legata alla domanda.

In caso di errore la cifra legata alla domanda non viene assegnata ma l'intero montepremi del concorrente che ha sbagliato passa al rivale.

Questo avviene ogni volta che i due sfidanti commettono un errore.

Ovviamente, una volta che una casella è stata scelta, si considera "bruciata" e non potrà più essere scelta per quella puntata.

Il tempo per rispondere alle domande è illimitato, salvo quello deciso dalla Regia per esigenze di tempi di scaletta. In questo caso il Conduttore inviterà semplicemente il Concorrente a concludere il suo ragionamento e a dare la sua risposta.

I concorrenti si alterneranno, a partire dal concorrente con il montepremi inferiore, nella scelta degli argomenti e delle domande correlate (in caso di parità varrà l'ordine del sorteggio iniziale).

Nel caso in cui l'entità della cifra dell'ultima domanda non consentisse al concorrente di superare il suo avversario, in nessun caso verrà formulata. Si aggiudicherà la qualificazione al gioco della Ghigliottina il concorrente con il montepremi più alto fino a quel momento guadagnato.

In caso di parità si procederà a delle domande di spareggio. Saranno delle domande secche (senza scelta dell'Argomento e senza opzioni di risposta preparate), in cui non c'è aumento del montepremi in caso di risposta esatta e in cui verrà eliminato il primo che, a parità di domande proposte, commette un errore (con il meccanismo dei "rigori" nel calcio).

IL GIOCO FINALE: LA GHIGLIOTTINA

Il concorrente partecipa al gioco finale con il montepremi accumulato nel gioco precedente.

Il conduttore propone per cinque volte una coppia di termini ed ogni volta il concorrente deve scegliere uno dei due termini cercando di individuare, affidandosi all'intuito ed 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 abbiamo riferito, per nostra libera associazione, i 5 indizi.

Ciascuna delle 5 scelte del concorrente potrà risultare giusta o sbagliata: se la scelta è giusta mantiene il

montepremi, se sbagliata viene dimezzata la sua vincita.

Naturalmente il concorrente verrà, in ogni caso, a conoscenza dell'indizio giusto.

Per vincere il montepremi a sua disposizione alla fine del gioco (tutto quello 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 (30" o quello comunicato dal conduttore) il termine nascosto, ovvero a cosa si riferiscono, secondo la nostra logica di gioco, 5 indizi da lui conquistati scrivendo la risposta su un cartoncino che viene consegnato al conduttore.

3) Regole comuni a tutti i giochi.

L'ordine dei concorrenti e le loro posizioni per il primo gioco verranno estratti a sorte fuori onda prima della puntata, alla presenza del notaio, eccetto per il campione che occuperà la postazione n° 6 (sempre che nella puntata precedente non abbia realizzato l'en plein); Per tutti gli altri giochi, il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato.

1. Se dopo la formulazione di una domanda, per causa di forza maggiore, o caso fortuito, dovesse essere interrotta una fase di gioco, la stessa riprenderà con la formulazione di una nuova domanda ritenuta dagli autori, a loro insindacabile giudizio, di pari livello. Il caso fortuito 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 dal conduttore.
2. Nel corso del programma la produzione può decidere in qualsiasi momento ed a suo 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. Il montepremi in gettoni d'oro, vinto al termine di ciascuna puntata si intende al lordo delle ritenute (20% IRPEF);
4. Al termine della registrazione della puntata n. 0 della trasmissione, la produzione e gli autori, a loro insindacabile giudizio, decideranno se mandare in onda o meno tale registrazione. Qualora si decidesse di non mandarla in onda, il concorrente vincitore, di conseguenza, non riceverà la somma eventualmente vinta, ma sarà invitato a partecipare al programma in una puntata successiva.
5. Qualora il campione, per causa di forza maggiore e comunque non imputabili a qualsiasi titolo alla RAI e alla Magnolia S.p.A., non possa partecipare alla registrazione delle puntate successive del programma, nei giorni stabiliti dalla produzione a suo insindacabile giudizio, decadranno automaticamente dal diritto di partecipare a nuove puntate dell'Eredità, senza pretendere alcunché dalla Rai e dalla Magnolia S.p.A.

4) 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 tra le alternative proposte.

5) Norme generali

PREMESSA:

- a) La MAGNOLIA S.p.A. è stata incaricata dalla RAI di produrre il programma dal titolo "L'EREDITA'", che la RAI si riserva di trasmettere tramite le proprie reti (Raiuno, Raidue, Raitre) nei giorni e nelle ore che riterrà più idonei alla messa in onda. Nell'ambito dell'incarico di produrre il programma, la RAI ha affidato alla MAGNOLIA S.p.A. l'incarico di selezionare i concorrenti per il gioco a premi;
- b) Il sottoscritto _____ (di seguito denominato concorrente) dichiara che ha presentato domanda per telefono o via e-mail o tramite richiesta scritta alla MAGNOLIA S.p.A., e ha preso parte alle prove di selezione dei concorrenti e le ha superate;
- c) Il concorrente e' a conoscenza che sono ammessi a partecipare al Gioco solo coloro che abbiano compiuto il 18° anno di età alla data della partecipazione e dichiara di essere in possesso di regolare documento di riconoscimento, carta d'identità o passaporto, e che lo avrà con sé al momento del gioco;
- d) Il concorrente si impegna a manlevare MAGNOLIA S.p.A. qualora la situazione di fatto in cui il medesimo si trovasse non fosse – o in toto o in parte – corrispondente a quella dichiarata alla MAGNOLIA S.p.A.;
- e) Il concorrente e' a conoscenza che la partecipazione al Gioco e' a titolo gratuito;
- f) Sono esclusi dalla partecipazione al Gioco i dipendenti ed i collaboratori della RAI, della MAGNOLIA S.p.A. e delle loro controllate e collegate nonché coloro che vi abbiano già preso parte. (fatta salva la riammissione conseguente alla decisione della "Commissione Ricorsi", di cui al successivo punto 14 del Regolamento di gara e l'eventuale partecipazione alla prima puntata di una nuova serie del programma del concorrente risultato campione nell'ultima puntata della serie precedente, fatto salvo quanto previsto al punto 10 del presente Regolamento).
- g) La produzione si riserva la possibilità di realizzare delle puntate "speciali" del programma, richiamando a partecipare come concorrenti, a suo insindacabile giudizio, quei concorrenti che, pur avendo già partecipato, si siano distinti dagli altri per bravura e per il montepremi vinto.
- 1) Le premesse appena rappresentate a codeste norme generali formano parte integrante e sostanziale del presente Regolamento così come integrato dalle disposizioni concernenti i meccanismi di svolgimento del gioco.
- 2) Il concorrente ha preso parte alla selezione così come indicato in premessa e dichiara di possedere i requisiti sopra richiesti.
- 3) Un notaio sarà presente in studio, verbalizzerà lo svolgimento del Gioco e giudicherà, ove necessario, la validità delle risposte fornite.
- 4) Le eventuali vincite in gettono d'oro sono di esclusiva pertinenza RAI Radio Televisione Italiana e disciplinate dalle allegate "norme di partecipazione ai giochi a premi RAI", in alcun modo la MAGNOLIA S.p.A. risponderà di eventuali contestazioni in merito. I vincitori acquisiranno il diritto al premio solo dopo la verifica da parte della RAI della regolarità di partecipazione al gioco e ne riceveranno comunicazione a mezzo lettera raccomandata. Nella suddetta lettera saranno specificate le modalità di invio del premio

che avverrà entro 180 giorni dalla data della lettera stessa.

- 5) Il concorrente dovrà farsi trovare pronto, all'orario comunicatogli dalla MAGNOLIA S.p.A. presso gli studi DEAR della RAI, via Ettore Romagnoli, 30 Roma.
- 6) La corresponsione eventuale di premi in gettono d'oro, al netto delle ritenute di legge, sarà fatta unicamente a cura della RAI Radiotelevisione Italiana (secondo quanto stabilito al precedente punto 4), per la quale il programma è stato prodotto e sotto la responsabilità esclusiva della medesima, senza che in nessun modo MAGNOLIA S.p.A. possa essere dai concorrenti chiamata a rispondere al riguardo.
- 7) E' condizione comunque per l'ottenimento dei premi che il gioco sia completato dal concorrente in modo conforme alle disposizioni di cui al presente Regolamento.
- 8) La partecipazione al programma non conferisce al concorrente alcun diritto in ordine alla messa in onda della puntata alla quale ha preso parte. MAGNOLIA e la RAI si riservano la facoltà di non mandare in onda le puntate del programma, fermo restando il diritto al premio del concorrente, fatto salvo quanto sopra previsto sub art. 3.4. in caso di vincita.
- 9) Nel caso in cui non fosse possibile, per forza maggiore, caso fortuito o per qualunque altro accadimento impeditivo, portare a termine la registrazione di una singola puntata, sarà facoltà discrezionale di MAGNOLIA S.p.A. e della RAI se terminare o meno la suddetta registrazione, secondo le modalità ritenute più opportune, o procedere ad una nuova registrazione con i medesimi e/o con diversi concorrenti. Nel caso in cui si proceda a una nuova registrazione, anche se con i medesimi concorrenti i montepremi accumulati dai concorrenti saranno azzerati.
- 10) Il concorrente campione dell'ultima puntata (come specificato nella descrizione del gioco finale), non acquisisce il diritto di tornare alla eventuale prima puntata di una nuova serie del programma. La produzione si riserva tuttavia, la facoltà di contattare lo stesso al fine di riammetterlo come concorrente-campione alla prima puntata di un nuovo ciclo del programma.
- 11) Il concorrente assume a proprio carico ogni responsabilità nei confronti di terzi per frasi dette o atteggiamenti assunti nel corso della trasmissione e solleva inoltre MAGNOLIA e la RAI da ogni responsabilità in merito e da ogni conseguente pregiudizio. Il concorrente solleva altresì MAGNOLIA e la RAI da ogni responsabilità in relazione a qualsiasi incidente dovesse occorrergli o dovesse provocare in occasione degli spostamenti necessari per raggiungere il luogo di registrazione e in occasione della partecipazione al programma, salvo eventuali sinistri che dipendessero da dolo o colpa grave di MAGNOLIA. Conseguentemente manleva Magnolia e i suoi aventi causa da qualsiasi pretesa che possa essere mossa da terzi in relazione a quanto precede.
- 12) Il concorrente dovrà in genere tenere un comportamento corretto secondo le regole della buona fede sia durante la realizzazione del programma che durante le eventuali prove o, comunque, durante la permanenza nello studio della RAI o nei locali di MAGNOLIA.
- 13) Ai fini della formulazione delle domande e della valutazione dell'esattezza delle relative risposte, saranno utilizzate esclusivamente le fonti fornite dagli autori del programma al notaio. Le suddette fonti dovranno essere portate a conoscenza dei concorrenti e del notaio medesimo- di volta in volta- prima dell'inizio della registrazione della puntata.
- 14) Il concorrente che ne abbia diretto interesse può ricorrere avverso le decisioni adottate circa

l'interpretazione ed applicazione del regolamento nonché il superamento delle prove, la formulazione delle domande, la tempestività e l'esattezza delle risposte. Il ricorso deve, a pena di inammissibilità:

- essere inviato a mezzo fax (numero: 06/37350645) alla RAI Radiotelevisione Italiana, Redazione "L'EREDITA'" – via Ettore Romagnoli, 30, Roma
- pervenire entro le ore 21 del giorno successivo alla registrazione cui si riferisce;
- contenere le motivazioni del ricorso stesso suffragate dalla relativa documentazione da allegare al medesimo;
- riportare in modo chiaro e leggibile la data e l'ora di trasmissione del ricorso medesimo alla suddetta utenza fax, mediante impressione meccanica di detti elementi, ad opera dell'apparecchio trasmittente.

Il ricorso verrà valutato entro 10 giorni lavorativi dal termine sopraindicato da una commissione composta da funzionari e dirigenti della RAI. A tale commissione i concorrenti, per il fatto stesso di partecipare al gioco, conferiscono espressamente la facoltà di dirimere ogni controversia relativamente alle materie di cui al primo comma del presente articolo decidendo la Commissione in funzione di arbitro libero secondo equità e con lodo non impugnabile, sicché la decisione valga come volontà della parti. Nel caso in cui il ricorso venga accolto, il concorrente sarà ammesso a partecipare – a scelta della Magnolia S.p.A.- ad una delle puntate successive del programma, iniziando una nuova partita. Sempre in caso di accoglimento, qualora il ricorso si riferisca all'ultima puntata dell'edizione in corso del programma, o a puntate realizzate fuori dal tempo massimo consentito dal calendario delle registrazioni per poter riammettere la partecipazione del ricorrente a una nuova puntata della trasmissione, al concorrente sarà riconosciuto, tenuto conto della fase di gioco alla quale il ricorso stesso si riferisce, un importo la cui entità sarà, di volta in volta, determinata dalla Commissione di cui sopra e comunque non superiore all'equivalente di 3.000,00 euro in gettoni d'oro.

15) Il concorrente dichiara di aver preso visione del Regolamento sopra riportato, delle annesse norme generali di partecipazione e delle regole del gioco, nonché di conoscere e di accettare integralmente le sopra descritte norme e condizioni per la partecipazione al programma e al gioco in esso inserito. Il concorrente dichiara altresì di aver ricevuto copia del presente Regolamento e delle regole del gioco.

DATA_____ FIRMA_____

Il sottoscritto dichiara di conoscere e approvare specificatamente, ai sensi degli artt. 1341 e 1342 C.C. le disposizioni di cui al punto 14 (ricorso avverso le decisioni adottate nel corso del programma)

DATA_____ FIRMA_____

Informativa ai sensi dell'Art.13 del decreto legislativo 196/2003
(codice in materia di protezione dei dati personali)

La MAGNOLIA S.p.A. La informa, anche per conto della RAI, che i dati personali da Lei forniti saranno utilizzati per consentirLe di prendere parte alle selezioni per il gioco - disciplinato dalle disposizioni di cui al presente regolamento - abbinato alla trasmissione "L'EREDITA'" e per farLe usufruire del premio che Lei

eventualmente si aggiudicherà ove venisse chiamata a partecipare al programma.

I dati personali, il cui conferimento e' necessario per la suddetta finalità, verranno trattati manualmente e con mezzi elettronici.

La MAGNOLIA S.p.A., Le comunica altresì che Le competono i diritti di cui all'art.7 del decreto legislativo 196/2003 tra i quali quelli di ottenere la cancellazione, l'aggiornamento, la rettifica e l'integrazione dei dati nonché di opporsi, per motivi legittimi, al trattamento degli stessi.

Contitolari del trattamento sono la MAGNOLIA S.p.A., con sede in Largo Adua 1, 24100 Bergamo e la RAI, Radiotelevisione Italiana, con sede in Roma, Viale Mazzini 14 – 00195 ROMA.

Responsabile del trattamento e' il direttore pro-tempore di RAIUNO c/o V.le Mazzini 14 - 00195 Roma.

DATA_____

FIRMA_____