

Nr. 2000062

“Via col venti”

Regolamento del gioco

Giugno 2020

1. IL PROGRAMMA

RSI Radiotelevisione svizzera di lingua italiana, succursale della Società svizzera di radiotelevisione e per essa il Dipartimento Cultura e Società (in seguito RSI), propone il seguente gioco a premi (in seguito “*game show*”) intitolato “Via col venti”.

La diffusione avrà luogo da lunedì a venerdì, dalle ore 20:40 alle ore 21:00 circa su LA1, a partire dal 8 giugno 2020 e sino al 3 luglio 2020, Le repliche di ogni puntata andranno in onda su LA2 alle ore 9:50 il giorno successivo alla prima diffusione. Le puntate saranno pre-registrate. Gli orari previsti per i giorni di registrazione sono compresi tra le ore 17:00 e le 22:00 circa, a discrezione delle esigenze della Produzione e, più in generale, dell’azienda.

La Produzione si riserva in ogni caso espressamente la facoltà di modificare e/o sostituire il gioco, interamente o parzialmente e ciò anche nel corso della medesima stagione.

2. IL GAME SHOW

A. Struttura

Il *game show* “Via col venti” fa riferimento al racconto, basato su nozioni di cultura generale, di un viaggio virtuale che, in ogni singola puntata, prende avvio in una nazione straniera per poi concludersi in Svizzera. Nel corso delle diverse tappe (in seguito fasi) di cui si compone il singolo viaggio, ai concorrenti verranno poste domande riguardanti gli ambiti più disparati di uno specifico Paese o meta turistica: dall’ arte alla cucina, dalla musica alla letteratura, dallo sport alla geografia.

Il gioco è suddiviso in 2 (due) fasi preliminari, nel corso delle quali i concorrenti rispondono a domande provviste di diverse opzioni di risposta (*multiple choice*), opzioni di risposta alle quali può essere altresì collegata la visione di fotografie o filmati e di una fase finale “Destinazione Svizzera”.

Più in dettaglio il gioco si articola come segue:

Fase 1 *In giro per il mondo*
Fase 2 *Tappa in Europa*
Fase Finale *Destinazione Svizzera*

B. I concorrenti

Partecipano ad ogni puntata 2 (due) coppie di concorrenti per un totale, quindi, di 4 (quattro) persone. I concorrenti di ciascuna coppia devono essersi iscritti congiuntamente al *game show*. Le 2 (due) coppie gareggiano preliminarmente per acquisire il diritto di accedere alla fase finale. La coppia che prevale nelle 2 (due) fasi preliminari, accede, da sola, alla fase finale, dove concorre per aggiudicarsi il montepremi in palio.

La coppia che prende parte alla fase finale (Fase 3 (tre) - Destinazione Svizzera) del *game show*, è preclusa da ulteriori partecipazioni al *game show* nel corso della stagione corrente.

La coppia che soccombe al termine delle prime 2 (due) tappe del *game show* (Fase 1 (uno) – In giro per il mondo, Fase 2 (due) – Tappa in Europa) e che non può quindi accedere alla Fase 3 (tre)

– Destinazione Svizzera- della puntata, è tuttavia ammessa di diritto alla puntata successiva, fino ad arrivare a un massimo di 3 (tre) puntate, compresa la prima.

Nell'eventualità in cui uno o entrambi i membri della coppia soccombente fossero impossibilitati, per qualsiasi ragione, a prendere parte alla puntata successiva del *game show*, oppure dovessero essere esclusi dal gioco in quanto non qualificatisi per la fase finale di gioco entro 3 (tre) puntate, RSI, per il tramite della Produzione, si riserva espressamente la facoltà di procedere, a proprio insindacabile giudizio, alla relativa sostituzione.

Il/i concorrente/i sostituito/i potrà/anno essere riammesso/i da RSI in un secondo momento, in funzione delle esigenze produttive e a discrezione di RSI.

All'interno della coppia i due concorrenti avranno ruoli diversi in relazione della postazione che andranno ad occupare. Uno dei due concorrenti (il portavoce) sarà seduto in studio e il secondo concorrente sarà in una postazione separata dal compagno (in cabina).

(vedi “**Ruoli dei concorrenti nella coppia**” nelle singole fasi di gioco)

La Produzione si riserva in ogni caso, a proprio insindacabile giudizio, la facoltà/prerogativa di limitare ulteriormente il numero di partecipazioni di ogni coppia a seconda delle necessità produttive, nonché del numero di coppie partecipanti, rispettivamente di quelle iscritte al *game show*.

C. Svolgimento

Fase 1: *In giro per il mondo*

Prendono parte a questa fase del *game show* 2 (due) coppie di concorrenti che si sfidano l'una contro l'altra.

A ognuna delle coppie viene assegnato un montepremi di partenza di CHF 2'000.00 (duemila).

Alle 2 (due) coppie viene assegnato direttamente da parte della Produzione, un ipotetico viaggio (soggetto di gioco) sul quale verteranno le domande secondo le modalità stabilite dal Regolamento.

Le coppie devono rispondere a 4 (quattro) domande totali, ovvero 2 (due) a testa. Le domande vengono poste in alternanza, iniziando dalla coppia “esordiente” (ovvero la coppia che non ha partecipato alla puntata precedente del *game show*), che deve quindi rispondere a 1 (una) domanda scegliendo all'interno di 2 (due) diverse proposte di risposta (cosiddetto *multiple choice*), che possono a loro volta essere abbinare a un filmato o a una fotografia riguardanti il soggetto di gioco su cui verte la domanda.

Il meccanismo è identico per la seconda coppia, che deve rispondere alla seconda domanda. Successivamente, viene posta la terza domanda alla prima coppia e lo schema si ripete identico fino alla fine della manche (fase).

Ogni risposta corretta comporta l'incremento di un importo pari a CHF 2'000.00 (duemila) del montepremi della coppia che ha risposto correttamente alla domanda. L'eventuale risposta errata, non comporta penalità di sorta e non incide quindi sull'ammontare del montepremi.

Il tempo a disposizione della coppia per dare la risposta è gestito dal/la conduttore/trice.

Al termine della prima fase le due coppie accedono alla seconda con il montepremi accumulato.

Ruoli dei concorrenti nella coppia – Fase Mondo:

In questa fase di gioco i due concorrenti potranno sentirsi, vedersi e consultarsi liberamente. In caso di disaccordo su una risposta, verrà presa in considerazione come risposta definitiva quella data dal concorrente in studio.

Fase 2: *Tappa in Europa*

Alla seconda fase prendono parte entrambe le coppie, che, nuovamente, competono l'una contro l'altra.

Tutte le domande di questa fase riguardano un viaggio in Europa (soggetto di gioco), scelto dalla Produzione a proprio insindacabile giudizio.

Nel corso di questa fase vengono sottoposte alle coppie concorrenti 4 (quattro) domande totali alle quali verranno abbinata 3 (tre) diverse opzioni di risposta (cosiddetto *multiple choice*), che, a loro volta, possono essere associate ad una o più fotografie.

Prima che vengano svelate le 3 (tre) opzioni di risposta in questione, le coppie in gara devono prenotarsi mediante pulsante. Acquisisce il diritto di rispondere la coppia che si prenota per prima. In caso di risposta corretta da parte della coppia che si è prenotata, il montepremi di cui quest'ultima è titolare, viene incrementato di CHF 2'000.00 (duemila), per quanto concerne la prima domanda, di CHF 3'000.00 (tremila) per la seconda, di CHF 4'000.00 (quattromila) per la terza e di CHF 5'000.00 (cinquemila) per la quarta. L'errata, rispettivamente la mancata risposta da parte della coppia che si è aggiudicata la prenotazione non ha effetti negativi sul montepremi di quest'ultima, ma la somma pari al valore della domanda in questione, viene assegnata al montepremi della coppia avversaria.

Il tempo a disposizione della coppia per dare la risposta è gestito dal/la conduttore/trice.

La prenotazione alla risposta prima che il conduttore abbia terminato di leggere la domanda comporta l'interruzione della lettura della domanda da parte del conduttore del *game show*. A quel punto le coppie concorrenti avranno diritto di vedere unicamente le 3 (tre) opzioni di risposta, mentre i telespettatori a casa avranno la possibilità di leggere il testo integrale della domanda sullo schermo (sottopancia).

La mancata prenotazione entro il tempo limite (10 (dieci) secondi) dal termine della lettura della domanda da parte del conduttore comporta a sua volta la deduzione dell'importo di CHF 2'000.00 (duemila) dal montepremi di entrambe le coppie concorrenti.

Nel caso in cui una o entrambe le coppie di concorrenti giungessero ad un montepremi pari allo zero, non si procederebbe ad alcun decremento ulteriore del/dei rispettivo/i montepremi.

Nel caso in cui il saldo del montepremi di entrambe le coppie concorrenti al termine della seconda fase dovesse essere pari allo zero, si procederà allo spareggio secondo le modalità che verranno indicate in seguito.

Qualora il montepremi della coppia qualificatasi alla fase finale fosse pari a zero, alla coppia finalista verrà assegnato d'ufficio, a titolo di montepremi, un importo pari a CHF 2'000.00 (duemila).

Al termine della seconda fase, la coppia che ha raccolto il montepremi inferiore, perde il montepremi accumulato e lascia la puntata del *game show* ed è automaticamente ammessa a partecipare alla puntata successiva del *game show*, fino a un massimo di 3 (tre) puntate in totale, compresa la prima. La coppia che, per contro, ha prevalso dal profilo dell'ammontare del montepremi raccolto, accede alla fase finale (fase 3 (tre)).

Parità e spareggio

In caso di parità al termine della seconda fase, si procede ad effettuare un'unica domanda di spareggio al pulsante (con prenotazione).

La domanda di spareggio sarà una domanda aperta con prenotazione mediante pulsante che verterà sul soggetto di gioco della seconda fase.

Si aggiudica lo spareggio la coppia che risponde per prima, purché esattamente. Una risposta errata, come pure la mancata risposta entro il tempo disponibile, comporta l'ammissione alla fase finale dell'altra coppia concorrente.

Il tempo a disposizione della coppia per dare la risposta è gestito dal/la conduttore/trice.

La mancata prenotazione alla risposta da parte di entrambe le coppie partecipanti al *game show* comporta la lettura di una nuova domanda che verrà sottoposta contemporaneamente ad entrambe le coppie partecipanti. Le modalità di prenotazione alla risposta permangono invariate.

Si procede nel pieno rispetto delle modalità appena descritte, sino a che una delle 2 (due) coppie non prevalga sull'altra, qualificandosi in tal modo per la finale.

Ruoli dei concorrenti nella coppia – Fase Europa:

In questa fase di gioco sarà il concorrente in studio (portavoce) a doversi prenotare. La prenotazione potrà avvenire anche su indicazione del compagno e i due concorrenti potranno comunque sentirsi, vedersi e consultarsi liberamente. In caso di disaccordo su una risposta, verrà presa in considerazione come risposta definitiva quella data dal concorrente in studio.

Questa procedura vale anche in caso di spareggio per accedere alla fase finale.

Fase Finale – *Destinazione Svizzera*

La coppia che prevale nella fase 2 (due) accede all'ultima fase del *game show*, denominata "Destinazione Svizzera".

Essa mantiene intatto il montepremi sin lì accumulato nel corso delle due fasi di gioco precedenti.

Alla coppia finalista verranno sottoposte 8 (otto) domande che verteranno sulla Svizzera.

Alle prime 3 (tre) domande saranno abbinati 2 (due) diverse opzioni di risposta (cosiddetto *multiple choice*). Seguiranno 2 (due) domande a 3 (tre) opzioni di risposta, seguite a loro volta da 2 (due) domande a 4 (quattro) opzioni di risposta e dall'ultima domanda a 5 (cinque) opzioni di risposta.

Il tempo complessivo per questo gioco è di 2 minuti (120 secondi). Questi saranno sufficienti per la lettura delle 8 (otto) domande e delle relative opzioni di risposta, per mostrare una o più immagini su cui si basano una o più domande e per dare tutte e 8 (otto) le risposte.

La mancata risposta entro il tempo a disposizione è considerata come una risposta errata.

Le 8 (otto) domande verranno poste in ordine crescente di opzioni di risposta. Le risposte alle domande dovranno essere date secondo l'ordine in cui verranno poste (da 1 a 8).

Ruoli dei concorrenti nella coppia – Fase Svizzera:

In questa fase di gioco i due concorrenti potranno sentirsi, vedersi e consultarsi liberamente. In caso di disaccordo su una risposta, verrà presa in considerazione come risposta definitiva quella data dal concorrente in studio (portavoce). Per poter procedere con la domanda successiva, quest'ultimo dovrà esplicitare in modo chiaro quale sia la sua risposta tra le opzioni date.

Evoluzione del Montepremi a seconda del numero di risposte corrette date nella fase finale

Rispondendo correttamente a tutte e 8 (otto) le domande di questa fase di gioco, la coppia di concorrenti vince il montepremi accumulato nelle prime 2 (due) fasi.

Se la coppia sbaglia o non risponde ad 1 (una) domanda vince la metà del montepremi accumulato.

Se la coppia sbaglia o non risponde a 2 (due) domande vince un quarto del montepremi accumulato.

Se la coppia sbaglia o non risponde a 3 (tre) domande vince un premio di consolazione scelto dalla produzione a proprio insindacabile giudizio (ad es. un'esperienza di viaggio o dei biglietti d'ingresso per 2 o più persone per attività e visite di luoghi e attrazioni turistiche in Svizzera).

Se la coppia sbaglia o non risponde a 4 (quattro) o più domande riceverà unicamente il gadget del programma, consegnato a tutti i concorrenti.

Ammontare massimo del Montepremi conseguibile

Il montepremi massimo potenzialmente conseguibile con il *game show* è pari alla somma di CHF 20'000.00 (ventimila).

3. REGOLE GENERALI

A) CONCORRENTE

- i. Il concorrente è tenuto a rilasciare le sue esatte generalità, data di nascita e recapito.
- ii. Il concorrente garantisce che non vi sono procedimenti penali pendenti a suo carico.
- iii. Nel caso in cui un concorrente avesse fornito informazioni errate, incomplete o false sulla propria identità, la Produzione RSI ha il diritto di decidere se ammettere ugualmente il concorrente o di annullare l'iscrizione.
- iv. Al concorrente che avesse dichiarato il falso non rispettando il presente Regolamento, RSI potrà richiedere la restituzione della vincita attraverso le istanze legali.
- v. Qualora il partecipante fosse minorenne, dovrà far pervenire a RSI una dichiarazione sottoscritta da parte del rappresentante legale, che ne autorizza la partecipazione.
- vi. La scelta dei concorrenti è fatta secondo i criteri della Produzione RSI e contro di essa non è data facoltà di ricorso legale.

Non possono partecipare al gioco:

- I dipendenti della SRG SSR con contratto fisso (in CCL), contratto Quadro e i loro familiari (genitori, coniuge, figli, sorelle/fratelli);
- I parenti dei componenti del team di programma (produttori, registi, membri della redazione) del gioco stesso;
- Le persone che nel corso dei 60 giorni precedenti hanno vinto lo stesso gioco (sia esso telefonico, televisivo, online o da un App), proposto dalla RSI
- Le persone che nel corso di 30 giorni precedenti hanno vinto un altro gioco (sia esso telefonico, televisivo, online o da un App), proposto dalla RSI
- Le persone che hanno subito condanne penali passate rispettivamente sono oggetto di procedure penali pendenti;

- Le persone candidate o esponenti politici nel periodo di embargo preelettorale.

B) REGOLAMENTO

- Nessuna corrispondenza verrà tenuta in merito al gioco in oggetto.
- Il regolamento integrale del gioco è depositato presso RSI ed è distribuito, su richiesta, ai partecipanti; oppure consultabile sul sito internet del gioco stesso.
RSI si riserva di apportare modifiche al Regolamento.
- La partecipazione al gioco implica l'accettazione del relativo regolamento e delle Condizioni generali qui presenti.

C) PROTEZIONE DEI DATI (in particolare per l'ambito Online)

- Si rinvia alle direttive consultabili sul sito www.rsi.ch/protezionedeidati.

D) MODIFICHE, IMPREVISTI e ERRORI

- Nel caso in cui si verificassero cambiamenti, imprevisti e/o errori durante lo svolgimento del gioco, RSI ha il diritto di valutare ogni singolo caso e determinare di conseguenza l'assegnazione del premio e/o del punteggio.
- Se un concorrente dovesse trarre vantaggio o svantaggio da un errore commesso durante lo svolgimento dei giochi, la Produzione valuterà la situazione e indicherà al presentatore la procedura da seguire.
- Le decisioni prese durante le emissioni sono inappellabili e contro di esse non è data facoltà di ricorso.
- RSI ha il diritto di interrompere in qualsiasi momento la programmazione del programma.
- Le "domande" formulate sono insindacabili e incontestabili, come lo sono le risposte che il conduttore ha a sua disposizione, tratte da fonti che fanno fede.
- RSI si riserva di apportare in qualsiasi momento modifiche al regolamento.

E) INTERRUZIONE DEL GIOCO

- Il concorrente non può richiedere un risarcimento in caso di problemi tecnici o informatici che dovessero prodursi durante la registrazione o la diffusione del gioco.

F) PREMI

- I premi materiali non possono essere convertiti in denaro.

G) DISPOSIZIONI FINALI

- Le decisioni e i provvedimenti presi prima, durante e dopo la trasmissione sono inappellabili per cui contro le stesse non è data facoltà di ricorso legale.
- Per ragioni di semplicità, il regolamento è redatto in forma maschile, ma si riferisce in maniera equivalente sia a persone di genere femminile che a quelle di genere maschile.
- I partecipanti al Gioco confermano con l'iscrizione allo stesso di accettare interamente le condizioni esposte nel presente regolamento. I partecipanti prendono altresì atto che le decisioni prese da RSI prima, durante e dopo il Gioco in merito allo stesso sono inappellabili, per cui contro queste non è data facoltà di impugnazione legale.



Radiotelevisione
svizzera

rsi.ch

CH-6903 Lugano
Telefono +41 (0)91 803 51 11
Fax +41 (0)91 803 53 55

Comano, 16 giugno 2020.

RSI - Radiotelevisione svizzera di lingua italiana

Responsabile Settore
Cultura e Società

Produttore
Cultura e Società

Chiara Tomasoni

Massimo Puglisi

Raffaele De Vecchi
16/06/2020, 11:08
VERIFICATO
Note: