



“ In famiglia ” - Edizione 2007/08

Fascia del “ Mezzogiorno ”

Regolamento di gioco

In famiglia - Edizione 2007/08 - Fascia del "mezzogiorno"
Regolamento di gioco

Versione 26/03/2008

Indice

1. Descrizione generale	Pag. 4
1.1 - La "gara" tra i comuni	Pag. 4
1.2 - Selezione dei comuni partecipanti	Pag. 4
1.3 - Luogo di svolgimento della gara	Pag. 4
1.4 - Composizione delle squadre in gioco	Pag. 4
1.5 - Presenza dei "padrini" e/o delle "madrine"	Pag. 4
2. Struttura del gioco	Pag. 5
2.1 - Numero e concatenazione dei giochi	Pag. 5
2.2 - Funzionamento della classifica e modalità di vincita della gara tra due comuni	Pag. 5
2.3 - Tipologia dei giochi tra i paesi e prove "di recupero"	Pag. 6
2.4 - Partecipazione dei telespettatori alla trasmissione	Pag. 6
2.5 - Verifica dell'andamento della gara	Pag. 6
3. Descrizione dei giochi in studio	Pag. 7
3.1 - Realtà o fantasia?	Pag. 7
3.2 - Prima o dopo?	Pag. 7
3.3 - Si fa o non si fa?	Pag. 8
3.4 - Giusto o sbagliato?	Pag. 8
3.5 - Vola o non vola?	Pag. 8
3.6 - Nome e cognome	Pag. 9
3.7 - I personaggi illustri	Pag. 9
3.8 - Protagonista per un giorno	Pag. 10
3.9 - Grazie dei fiori	Pag. 10
3.10 - Quanto costa?	Pag. 11
3.11 - Vero o falso?	Pag. 11
3.12 - La cyclette	Pag. 12
3.13 - Il ribaltone	Pag. 12
3.14 - Le mani musicali	Pag. 13
3.15 - Lo strappacoppa	Pag. 14

4. Descrizione generale delle prove di recupero	Pag. 15
5. Descrizione dei giochi dalla piazza	Pag. 16
5.1 - Gioco sportivo	Pag. 16
5.2 - Per chi suona la campana	Pag. 16
5.3 - Il gioco dell'artigiano	Pag. 16
5.4 - Il pronostico di Marcello	Pag. 17
6. Sviluppo temporale della sfida tra i comuni	Pag. 18
6.1 - Partecipazioni successive per i comuni vincitori	Pag. 18
6.2 - Classifica generale dei comuni vincitori	Pag. 18
6.3 - Svolgimento della prima fase del programma	Pag. 18
6.4 - Fase finale del programma: individuazione degli 8 comuni finalisti	Pag. 19
6.5 - Proclamazione del comune vincitore e premio in palio	Pag. 20
7. Partecipazione dei telespettatori alla trasmissione	Pag. 21
7.1 - Concorso a premi "La senti questa voce"	Pag. 21
7.2 - Partecipazione al televoto	Pag. 21
7.3 - Concorso a premi relativo al televoto	Pag. 22
8. Modalità di prenotazione telefonica per il concorso a premi	Pag. 23
9. Modalità di partecipazione telefonica alle operazioni di televoto e al concorso a premi relativo	Pag. 25

1. Descrizione generale

1.1 - La "gara" tra i comuni

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

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

1.2 - Selezione dei comuni partecipanti

I comuni saranno scelti a insindacabile giudizio degli autori del programma in virtù della storia, delle tradizioni e delle bellezze che li caratterizzano tra tutti quelli che avranno manifestato la loro disponibilità a partecipare al programma con una loro squadra.

1.3 - Luogo di svolgimento della gara

Una parte dei giochi in cui si articolerà il doppio appuntamento del sabato e della domenica si svolgerà presso lo studio televisivo della trasmissione, sito a Roma in via Teulada 66; la parte restante avrà luogo nelle due piazze di volta in volta scelte dagli autori del programma tra quelle offerte dai due paesi in gara (una piazza per paese).

1.4 - Composizione delle squadre in gioco

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

Alle due squadre andranno inoltre ad aggiungersi, in numero variabile di puntata in puntata, alcuni concorrenti che parteciperanno ai giochi che si svolgeranno nelle due piazze in collegamento con lo studio. Anche in questo caso i concorrenti saranno scelti a insindacabile giudizio degli autori tra quei residenti nei comuni in gioco che avranno manifestato la loro disponibilità a partecipare al programma.

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

Ognuna delle due squadre avrà come "padrino" o "madrina" un personaggio famoso presente in studio che prenderà parte ai giochi insieme alla squadra che supporta.

L'abbinamento dell'uno o dell'altro personaggio famoso all'una o all'altra squadra sarà effettuato a insindacabile giudizio degli autori del programma.

2. Struttura del gioco

2.1 - Numero e concatenazione dei giochi

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

Quello che segue non è quindi uno schema immutabile, valido per l'intera stagione televisiva del programma (dal 22 settembre 2007 al 1 giugno 2008), ma una descrizione ragionata:

- a) dei giochi che potranno essere effettuati durante il programma;
- b) del sistema di punteggio che regolerà gli incontri tra i paesi;
- c) dei giochi che prevedono la partecipazione di telespettatori;
- d) del calendario che determinerà alla fine della stagione il paese vincitore assoluto.

Le descrizioni che seguiranno nei successivi capitoli 3, 4 e 5 hanno quindi semplice valore di esempio. Gli autori del programma si riservano la possibilità di modificare o eliminare i giochi che seguono o di aggiungerne di nuovi.

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

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

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

Questa norma potrà variare a discrezione degli autori del programma in quei casi in cui, a causa di cambiamenti nella durata e/o nella struttura del programma, sarà necessario modificare il numero di giochi previsti.

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

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

Il numero di punti complessivi con cui le due squadre arriveranno al gioco finale della puntata della domenica determinerà la situazione di partenza del gioco in questione: la squadra che avrà accumulato più punti partirà in situazione di vantaggio rispetto a quella con meno punti.

Al termine del gioco finale della domenica il paese vincitore verrà proclamato vincitore "potenziale". Il paese "potenzialmente" sconfitto avrà la possibilità di ribaltare la situazione

attraverso il gioco de "Lo strappacoppa" (vedi successivo punto 3.13). In base all'esito de "Lo strappacoppa" verrà proclamato il paese vincitore.

2.3 - Tipologia dei giochi tra i paesi e prove "di recupero"

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

Ad alcuni giochi potranno inoltre essere associate delle prove definite "di recupero" che permetteranno - se necessario - a ogni squadra di migliorare il risultato ottenuto in quello specifico gioco.

Per una descrizione puntuale dei giochi e delle prove di recupero si vedano i successivi capitoli 3, 4 e 5.

2.4 - Partecipazione dei telespettatori alla trasmissione

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

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

Il televoto darà inoltre ai telespettatori la possibilità ulteriore di partecipare all'estrazione di un premio.

Le modalità di partecipazione al concorso e al televoto sono descritte nei successivi capitoli 8 e 9.

2.5 - Verifica dell'andamento della gara

Il corretto andamento dei singoli giochi in studio di cui si compone ogni puntata e della sfida tra i paesi nel suo complesso sarà supervisionato da uno degli autori del programma, che vestirà i panni di "giudice di gara".

Il corretto andamento dei giochi che si svolgeranno in collegamento sulle piazze dei due paesi sarà garantito da un rappresentante della comunità stessa in qualità di "giudice di gara".

Un funzionario della Camera di Commercio di Roma presente in studio al momento della trasmissione verificherà l'esatta corrispondenza tra domande effettuate dai conduttori e risposte fornite dai concorrenti per tutti quei giochi basati su dei quiz.

3. Descrizione dei giochi in studio

3.1 - Realtà o fantasia?

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

A ogni paese verrà elencata in successione una serie di personaggi (da un minimo di 2 a un massimo di 30). I concorrenti dovranno dire se si tratta di personaggi realmente esistiti (o esistenti) o frutto di fantasia.

Per ogni errore o insieme di errori commessi dai concorrenti questi (o un altro giocatore della loro squadra) dovranno cercare di porre rimedio attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo svolgimento della stessa, per poi riprendere subito dopo dal personaggio successivo a quello che ha generato l'errore (*si veda al riguardo il paragrafo 4.1 - Funzionamento generale delle prove di recupero*).

Si aggiudicherà il gioco la squadra il cui concorrente avrà individuato correttamente il maggior numero di personaggi reali e fantastici.

3.2 - Prima o dopo?

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

A ogni paese verrà elencata in successione una serie di eventi storici, di costume, sportivi o altro (da un minimo di 2 a un massimo di 30). A ogni evento è associata una data.

I concorrenti dovranno specificare di volta in volta se l'evento citato si è verificato prima o dopo la data in questione.

Per ogni errore o insieme di errori commesso dai concorrenti questi (o un altro giocatore della loro squadra) dovranno cercare di porre rimedio attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo svolgimento della stessa, per poi riprendere subito dopo dall'evento successivo a quello che ha generato l'errore (*si veda al riguardo il paragrafo 4.1 - Funzionamento generale delle prove di recupero*).

Si aggiudicherà il gioco la squadra il cui concorrente avrà fornito il maggior numero di risposte corrette.

3.3 - Si fa o non si fa?

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

A ogni paese verranno elencati in successione una serie di gesti o modi di fare (da un minimo di 2 a un massimo di 30). I concorrenti dovranno dire se si tratta di gesti o modi di fare consentiti dal galateo o meno.

Per ogni errore o insieme di errori commesso dai concorrenti questi (o un altro giocatore della loro squadra) dovranno cercare di porre rimedio attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo svolgimento della stessa, per poi riprendere subito dopo dal gesto o dal modo di fare successivo a quello che ha generato l'errore (*si veda al riguardo il paragrafo 4.1 - Funzionamento generale delle prove di recupero*).

Si aggiudicherà il gioco la squadra il cui concorrente avrà fornito il maggior numero di risposte corrette.

Per la scrittura delle domande necessarie allo svolgimento di questo gioco farà fede quanto riportato nel libro "Il Galateo".

3.4 - Giusto o sbagliato?

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

A ogni paese verranno elencate in successione una serie di affermazioni di cultura generale (inerenti alla storia, alla geografia, alla matematica, alle scienze, ecc. - da un minimo di 2 a un massimo di 30). I concorrenti dovranno dire se si tratta di affermazioni giuste o sbagliate.

Per ogni errore o insieme di errori commesso dai concorrenti questi (o un altro giocatore della loro squadra) dovranno cercare di porre rimedio attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo svolgimento della stessa, per poi riprendere subito dopo dall'affermazione successiva a quello che ha generato l'errore (*si veda al riguardo il paragrafo 4.1 - Funzionamento generale delle prove di recupero*).

Si aggiudicherà il gioco la squadra il cui concorrente avrà fornito il maggior numero di risposte corrette.

3.5 - Vola o non vola?

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

A ogni paese verranno elencati in successione una serie di nomi di animali (da un minimo di 2 a un massimo di 30). I concorrenti dovranno dire se si tratta di animali in grado di

volare o meno. Nel primo caso dovrà rispondere "*Vola.*". Nel secondo caso dovrà rispondere "*Non vola.*".

Per ogni errore o insieme di errori commesso dal concorrente questo (o un altro giocatore della sua squadra) dovrà cercare di porre rimedio attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo svolgimento della stessa, per poi riprendere subito dopo dal punto in cui sarà stato interrotto.

Dopo ogni errore (e conseguente prova di recupero) l'elenco degli animali sarà ripreso dall'animale successivo a quello che ha generato l'errore (*si veda al riguardo il paragrafo 4.1 - Funzionamento generale delle prove di recupero*).

Si aggiudicherà il gioco la squadra il cui concorrente avrà individuato correttamente il maggior numero di animali.

3.6 - Nome e cognome

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

A ogni paese verranno elencati in successione una serie di cognomi di persone famose del mondo della cultura, della musica, dello sport, dell'arte, ecc. (da un minimo di 2 a un massimo di 30). I concorrenti dovranno associare al cognome della persona famosa il relativo nome di battesimo.

Per ogni errore o insieme di errori commesso dal concorrente questo (o un altro giocatore della sua squadra) dovrà cercare di porre rimedio attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo svolgimento della stessa, per poi riprendere subito dopo dal punto in cui sarà stato interrotto.

Dopo ogni errore (e conseguente prova di recupero) l'elenco dei cognomi dei personaggi famosi sarà ripreso dal cognome successivo a quello che ha generato l'errore (*si veda al riguardo il paragrafo 4.1 - Funzionamento generale delle prove di recupero*).

Si aggiudicherà il gioco la squadra il cui concorrente avrà abbinato correttamente il maggior numero di nomi di battesimo ai cognomi.

3.7 - I personaggi illustri

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

I due paesi avranno un certo intervallo di tempo a disposizione per raccontare la vita e le gesta di un personaggio illustre legato alla regione in cui si trova il loro paese (per nascita o per "adozione").

Quando entrambi i concorrenti avranno terminato il loro racconto i conduttori lanceranno un "televoto", chiedendo agli spettatori a casa di esprimere la loro preferenza nei confronti di un personaggio o dell'altro.

Allo scadere dell'intervallo di tempo prefissato i conduttori dichiareranno chiuso il televoto. Si aggiudicherà il gioco la squadra il cui personaggio avrà raccolto il maggior numero di preferenze.

3.8 - Protagonista per un giorno

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

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

Quando entrambi i concorrenti si saranno esibiti i conduttori lanceranno un "televoto", chiedendo agli spettatori a casa di esprimere la loro preferenza nei confronti di una esibizione o dell'altra.

Allo scadere dell'intervallo di tempo prefissato i conduttori dichiareranno chiuso il televoto. Si aggiudicherà il gioco la squadra il cui concorrente avrà raccolto il maggior numero di preferenze.

3.9 - Grazie dei fiori

A questo gioco i due paesi in gara partecipano in successione, ognuno con 6 concorrenti.

I sei giocatori di ogni gruppo saranno contraddistinti da una delle 6 note del pentagramma musicale, ad eccezione del "Si" (e quindi: Do, Re, Mi, Fa, Sol, La).

I sei giocatori saranno allineati e seduti ognuno su una sedia.

A ogni squadra verranno poste in successione una serie di domande (da un minimo di 2 a un massimo di 30). La risposta corretta a ognuna di queste domande sarà una parola le cui lettere iniziali compongono il nome di una delle 7 note ("Si" compreso).

Di volta in volta il giocatore contraddistinto dalla nota "relativa" alla risposta esatta dovrà alzarsi in piedi e dire ad alta voce la sua "nota".

Nel caso la risposta fosse relativa alla nota "Si" tutti e 6 i giocatori della squadra dovranno alzarsi in piedi e dire ad alta voce "Si!".

Per ogni errore o insieme di errori commesso da un concorrente questo stesso concorrente (o un'altro giocatore della stessa squadra) dovrà cercare di porre rimedio attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo svolgimento della

stessa, per poi riprendere subito dopo dalla domanda successiva a quella che ha generato l'errore (*si veda al riguardo il paragrafo 4.1 - Funzionamento generale delle prove di recupero*).

Si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà risposto correttamente al maggior numero di domande.

3.10 - Quanto costa?

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

Ognuno dei due paesi illustrerà gli ingredienti e le modalità di preparazione necessari per preparare un tipico piatto locale del suo paese.

Al termine di entrambe le dimostrazioni il conduttore del programma chiederà a ognuno dei due concorrenti di indovinare il costo complessivo della ricetta del paese avversario (con riferimento agli ingredienti e alle quantità appena descritte).

Questo costo sarà riportato per iscritto dai rappresentanti di entrambe le squadre su una lavagnetta e dagli stessi rappresentanti mostrato a un preciso segnale del conduttore.

Si aggiudicherà il gioco la squadra il cui rappresentante si sarà avvicinato maggiormente al costo della ricetta del paese avversario.

3.11 - Vero o falso?

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

Questo gioco si basa su una serie di domande di cultura generale e attualità costruite sul meccanismo del "*vero/falso*".

La modalità di prenotazione per la risposta potrà variare da puntata a puntata.

I conduttori porranno ai concorrenti le domande. Il concorrente più veloce nel prenotarsi avrà diritto a dare per primo la sua risposta.

In caso di risposta esatta la sua squadra riceverà un punto (nota: i punti di cui si parla si riferiscono solo a un meccanismo interno a questo gioco e non hanno nulla a che fare con il sistema di punti che regola la sfida tra i due comuni descritto al precedente punto 2.2.). In caso di risposta errata il punto andrà alla squadra avversaria.

Si aggiudica il gioco la squadra che, al termine della serie delle domande, avrà collezionato il maggior numero di punti.

3.12 - La cyclette

A questo gioco i due paesi partecipano contemporaneamente.

Ogni paese avrà a disposizione una cyclette dotata di contachilometri. Al segnale di "Via!" del conduttore un concorrente per ogni squadra comincerà a pedalare sulla sua cyclette.

In base a quanto preventivamente comunicato dagli autori del programma, per tutta la durata del gioco le due squadre potranno partecipare con un solo concorrente oppure alternare alla guida della loro cyclette più concorrenti.

Al segnale di "Stop!" i concorrenti in quel momento intenti a pedalare dovranno immediatamente arrestare la loro azione e scendere dalla cyclette.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che nell'intervallo di tempo a disposizione sarà riuscita a percorrere la distanza più lunga certificata dal contachilometri.

3.13 - Il ribaltone

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

"Il ribaltone" si disputerà al termine della puntata del sabato e permetterà alla squadra che si aggiudicherà questo gioco di cominciare la puntata della domenica con 1 punto di vantaggio. La squadra sconfitta comincerà invece con la puntata della domenica con 0 punti.

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

Il lanciatore indosserà davanti agli occhi una benda coprente che gli impedirà di vedere la situazione di gioco.

Davanti al lanciatore, con indosso dei costumi da "birillone", si troveranno tanti giocatori della squadra avversaria quanti saranno i punti accumulati da questa nel corso della puntata. Davanti al lanciatore ci sarà inoltre una palla gigante sospesa al centro del campo di gioco attraverso una fune.

Al "Via!" del conduttore del programma il lanciatore bendato, grazie alle indicazioni del suo "suggeritore", dovrà manovrare e lanciare la palla gigante per cercare di abbattere il maggior numero di concorrenti avversari (i "birilloni"). Per riuscire in questo intento il lanciatore avrà un certo intervallo di tempo a disposizione.

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

Il numero massimo di birilli con cui una squadra potrà partecipare a questo gioco è di 8 (otto), anche nel caso in cui sia riuscita ad accumulare più punti.

Nel caso in cui una delle due squadre in gara non sia riuscita ad aggiudicarsi nemmeno uno dei giochi precedenti gli verrà attribuito d'ufficio un punto, in modo da rendere comunque possibile lo svolgimento del gioco in questione.

Al termine delle due sessioni di "lancio" si aggiudicherà il gioco la squadra che sarà riuscita a far rimanere in piedi il maggior numero di suoi concorrenti ("birilloni").

3.14 - Le mani musicali

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

"Le mani musicali" si disputerà al termine della puntata della domenica e decreterà il vincitore "potenziale" della sfida tra i due paesi, in attesa di scoprire se il successivo (e ultimo) gioco dello "Strappacoppa" riuscirà a sovvertire l'esito finale della gara.

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

Nel caso in cui una delle due squadre in gara non sia riuscita ad aggiudicarsi nemmeno uno dei giochi precedenti verrà attribuito d'ufficio un punto a ognuna delle due squadre, in modo da rendere comunque possibile lo svolgimento del gioco in questione.

I concorrenti saranno allineati dietro a una linea di partenza.

Davanti ai concorrenti delle due squadre si troveranno sparpagliate sul suolo delle enormi immagini (o simboli). A ognuna di queste immagini sarà associato un brano musicale.

Al via del gioco verrà eseguito o diffuso uno di questi brani. Non appena riconosciuto il brano (o al "Via!" del conduttore del programma) i concorrenti dovranno lanciarsi sul simbolo relativo.

A questo punto potranno verificarsi le seguenti situazioni:

1. tutti i concorrenti di entrambe le squadre si sono lanciati correttamente sul simbolo associato al brano appena eseguito. In questo caso verrà eliminato dal gioco il concorrente lanciato per ultimo sul simbolo in questione e che quindi si troverà in cima alla "pila" di "manone" che si sarà venuta a creare;
2. uno o più concorrenti si sono lanciati correttamente sul simbolo associato al brano appena eseguito, mentre uno o più concorrenti si sono lanciati su uno o più simboli diversi da quello richiesto: saranno eliminati dal gioco tutti i concorrenti che si sono lanciati su simboli diversi da quello associato al brano appena eseguito;
3. tutti i concorrenti di entrambe le squadre si sono lanciati su uno o più simboli diversi da quello associato al brano appena eseguito. In questo caso la manche verrà ripetuta con un nuovo brano musicale.

A tale riguardo va specificato che il caso in cui una "manona", trascorso un certo intervallo di tempo dopo l'esecuzione di un brano musicale, continua a rimanere in piedi o per qualsiasi altro motivo non si posiziona chiaramente sopra nessuno dei simboli in gioco verrà equiparata a una "manona" che si è lanciata sopra il simbolo sbagliato.

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

3.15 - Lo strappacoppa

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

"Lo strappacoppa" si disputerà al termine della puntata della domenica e consentirà - in caso di riuscita - di sovvertire in modo radicale e definitivo l'esito della sfida tra i due paesi. In studio si troverà una cabina-doccia. Sopra la cabina, collegato a un timer, ci sarà un contenitore con un certo quantitativo d'acqua. Il concorrente dovrà posizionarsi all'interno della cabina.

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

Per superare questa prova il concorrente - dopo averlo azionato - dovrà riuscire a fermare il timer al termine esatto dell'intervallo di tempo comunicatogli dal conduttore del programma. Il conduttore comunicherà al concorrente anche il margine di errore in eccesso (misurato in decimi di secondo) tollerato per considerare riuscita la prova.

Una volta azionato il timer, qualunque azione esercitata sul dispositivo prima o dopo l'intervallo di tempo comunicato (comprensivo del margine d'errore in eccesso) azionerà la caduta dell'acqua all'interno della doccia, facendo bagnare il concorrente e portando al fallimento della prova.

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

4. Descrizione generale delle prove di recupero

Ad alcuni dei giochi precedentemente descritti sarà abbinata una prova definita "di recupero" (o "punizione") che permetterà di migliorare il risultato ottenuto da ogni squadra nel corso del gioco stesso.

La prova di recupero sarà effettuata all'interno dello stesso gioco a cui è associata e scatterà nel momento in cui il concorrente (o i concorrenti) in gioco avrà compiuto un errore.

Il concorrente soggetto al recupero si troverà davanti ad alcuni oggetti (o persone). Il concorrente (o un altro rappresentante della squadra) dovrà sceglierne uno. Tra questi oggetti (o persone) ce ne saranno alcuni "positivi" che permetteranno di considerare riuscita la prova di recupero ("recupero" riuscito) e altri "negativi" che invece porteranno all'errore ("recupero" non riuscito).

Se il concorrente supererà la prova di recupero potrà riprendere il gioco dalla domanda immediatamente successiva a quella che ha determinato l'errore.

Se il concorrente non supererà la prova di recupero potrà riprendere il gioco dalla domanda immediatamente successiva a quella che ha determinato l'errore per un massimo di una volta.

Al secondo errore compiuto durante una prova di recupero (relativa a uno stesso gioco) il concorrente non sarà più autorizzato a riprendere il gioco.

Nella valutazione del risultato finale, il gioco sarà considerato terminato nel momento in cui sarà stato commesso l'errore che ha fatto scattare la seconda prova di recupero fallita.

5. Descrizione dei giochi dalla piazza

5.1 - Gioco sportivo

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

Le due squadre saranno impegnate in una prova sportiva (di precisione e/o di forza e/o di destrezza).

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

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

5.2 - Per chi suona la campana

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

Le due squadre saranno impegnate in una prova di velocità e di abilità. Alla base di questa prova c'è una corsa, al termine della quale dovrà essere suonata una campana.

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

Si aggiudicherà il gioco la squadra che nel più breve tempo possibile porterà a termine la corsa secondo le modalità richieste dagli autori del programma suonando la campana.

5.3 - Il gioco dell'artigiano

In questo gioco i due paesi in gara si affrontano "a distanza", rappresentati da due artigiani (o gruppi di artigiani) presenti nelle piazze collegate con lo studio.

Gli artigiani saranno impegnati in una prova di abilità e/o di velocità.

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

Si aggiudicherà il gioco quell'artigiano che nel più breve tempo possibile avrà portato a termine la prova richiesta dagli autori del programma o che, secondo il loro insindacabile giudizio, lo avrà fatto nel modo ritenuto migliore.

5.4 - Il pronostico di Marcello

Nel corso di ogni puntata del sabato di "Mezzogiorno in famiglia" dalle piazze dei due comuni in gara si potrà svolgere un gioco incentrato sul concorso pronostici del Totocalcio (o del Totogol) organizzato dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato. Nel corso di ogni puntata della domenica il gioco potrà invece vertere sulle scommesse calcistiche del tipo organizzato dalla A.A.M.S..

Prima che abbia inizio la trasmissione del sabato verranno formulati da Marcello Cirillo tre pronostici relativi ai concorsi del Totocalcio (o del Totogol) organizzati dalla A.A.M.S. relativamente al giorno in cui va in onda la trasmissione. Prima che abbia inizio la trasmissione della domenica verranno formulati da Marcello Cirillo tre pronostici relativi alle scommesse organizzate dalla A.A.M.S. relativamente al giorno in cui va in onda la trasmissione.

Il gioco del sabato potrà essere incentrato su 3 pronostici relativi al "Totocalcio" (pronostici del tipo "1", "X" o "2") o al "Totogol" (pronostici tipo "0/1", "2", "3" o "4+").

Il gioco della domenica sarà incentrato su 3 scommesse (a mero titolo di esempio: risultato finale o parziale degli incontri ["1" - "X" - "2"], risultato fisso finale o parziale degli incontri, [ad esempio: 2 - 0, 1 - 1, ecc.] ecc.).

Durante lo specifico collegamento con le piazze dedicato al gioco del "pronostico di Marcello" un rappresentante per ognuno dei due paesi sarà chiamato dai conduttori a indovinare i 3 pronostici forniti dal personaggio famoso prescelto per la puntata.

I 3 pronostici saranno forniti contemporaneamente da entrambi i concorrenti e verificati con quelli forniti da Marcello Cirillo.

Si aggiudicherà il gioco quel paese che avrà indovinato il maggior numero di pronostici.

6. Sviluppo temporale della sfida tra i comuni

6.1 - Partecipazioni successive per i comuni vincitori

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

Il comune "campione" parteciperà alla trasmissione fino a quando non uscirà sconfitto da un comune "sfidante". Questo principio prevede quindi la possibilità per uno stesso comune di partecipare a più puntate di "Mezzogiorno in famiglia".

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

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

6.2 - Classifica generale dei comuni vincitori

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

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

6.3 - Svolgimento della prima fase del programma

Dal sabato 22 settembre 2007 alla domenica 6 aprile 2008 i comuni si affronteranno secondo le modalità "campione/sfidante" descritte al precedente punto 6.1.

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

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

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

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

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

Dal sabato 12 aprile 2008 alla domenica 1 giugno 2008 gli 8 comuni così individuati si affronteranno in un torneo a eliminazione diretta organizzato in:

- 4 quarti di finale;
- 2 semifinali;
- 1 finale per il 3° e il 4° posto (*eventuale, in base alle possibilità del palinsesto*);
- 1 finale per il 1° e il 2° posto.

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

- 12/13 aprile 2008 - Quarto di finale A: *Paese 1° classificato vs. Paese "sorteggiato"*
- 19/20 aprile 2008 - Quarto di finale B: *Paese 4° classificato vs. Paese 5° classificato*
- 26/27 aprile 2008 - Quarto di finale C: *Paese 3° classificato vs. Paese 6° classificato*
- 3/4 maggio 2008 - Quarto di finale D: *Paese 2° classificato vs. Paese 7° classificato*
- 10/11 maggio 2008 - Semifinale A: *Paese vincitore quarto di finale A vs. Paese vincitore quarto di finale B*
- 17/18 maggio 2008 - Semifinale B: *Paese vincitore quarto di finale C vs. Paese vincitore quarto di finale D*
- 24/25 maggio 2008 - Finale per il 3° e 4° posto: *Paese sconfitto semifinale A vs. Paese sconfitto semifinale B (eventuale, in base alle possibilità del palinsesto)*
- 31 maggio/1 giugno 2008 - Finale per il 1° e 2° posto: *Paese vincitore semifinale A vs. Paese vincitore semifinale B*

IMPORTANTE: a causa dei cambiamenti di palinsesto che possono intercorrere nel corso della stagione televisiva questo calendario è da intendersi come indicativo. In base a questi cambiamenti e a imprevisti sviluppi del programma gli autori avranno la piena facoltà di modificarlo.

In particolar modo si evidenzia l'eventualità che non venga disputata la finale per il 3° e il 4° posto: in tal caso gli incontri che la precedono potranno scalare di una settimana rispetto al calendario sopra delineato o - in alternativa - la finale per il 1° e il 2° posto potrà anticipare di una settimana.

6.5 - Proclamazione del comune vincitore e premio in palio

Il comune che si aggiudicherà la finale di "Mezzogiorno in famiglia" sarà proclamato vincitore dell'edizione 2007/08 del programma e si aggiudicherà il premio in palio.

Il premio in palio consiste in uno scuolabus.

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

7. Partecipazione dei telespettatori alla trasmissione

7.1. - Concorso a premi "La senti questa voce"

"La senti questa voce" è un concorso a premi dedicato ai telespettatori di "Mezzogiorno in famiglia".

Attraverso l'ausilio della videografica verrà visualizzata una scacchiera di nove caselle.

A ogni casella, contrassegnata con un numero da 1 a 9, sarà segretamente abbinato uno spezzone di frase pronunciato da un famoso personaggio dello spettacolo, dello sport, della cultura o altro.

A ogni casella sarà inoltre segretamente abbinato un premio in gettoni d'oro, secondo lo schema seguente:

- 3 caselle con un premio da euro 100,00 (cento/00);
- 3 caselle con un premio da euro 150,00 (centocinquanta/00);
- 2 caselle con un premio da euro 200,00 (duecento/00);
- 1 casella con un premio da euro 500,00 (cinquecento/00).

Al concorrente da casa, collegato telefonicamente con lo studio, verrà chiesto di scegliere una casella. Una volta effettuata la scelta verrà diffusa in audio la frase corrispondente.

A questo punto il concorrente avrà un certo intervallo di tempo per riuscire a riconoscere il personaggio famoso che ha pronunciato la frase prescelta.

In caso di risposta corretta il concorrente si aggiudicherà il premio corrispondente alla casella prescelta.

In caso di risposta errata il concorrente non si aggiudicherà nessun premio e lo spezzone di frase potrà eventualmente essere indovinato da un successivo telespettatore.

Le modalità di svolgimento di questo concorso sono descritte nel successivo capitolo 8 ("Modalità di prenotazione telefonica per il concorso a premi "La senti questa voce"), che costituisce parte integrante del regolamento.

I premi messi in palio in questo gioco sono offerti dalla RAI - Radiotelevisione Italiana.

7.2 - Partecipazione al televoto

I telespettatori potranno determinare l'esito di alcuni giochi tra i due paesi in gara esprimendo la loro preferenza attraverso il meccanismo del televoto.

Il conduttore del programma annuncerà i momenti a partire dai quali i telespettatori potranno partecipare a un televoto.

Per esprimere la propria preferenza bisognerà chiamare il numero telefonico evidenziato in sovrimpressioni sullo schermo e seguire le indicazioni vocali offerte dal sistema.

Dopo un certo intervallo di tempo il conduttore del programma annuncerà la fine del televoto in atto. A partire da questo momento non sarà più possibile telefonare per partecipare a questo specifico televoto.

Nel corso di ogni puntata potrà essere lanciato più "televoti", consecutivi l'uno all'altro. Di ognuno verranno sempre comunicati l'inizio e la fine.

7.3 - Concorso a premi relativo al televoto

Dopo aver espresso la propria preferenza, a tutti i telespettatori che avranno partecipato al televoto verrà offerta la possibilità di partecipare a un concorso a premi.

Al termine di ogni puntata di "Mezzogiorno in famiglia" che ha ospitato almeno una operazione di televoto, tra tutti i telespettatori che avranno accettato questa offerta verrà estratto il vincitore di un premio.

Il premio consiste in un videotelefono cellulare del valore commerciale di euro 150 (centocinquanta/00).

Le modalità di individuazione del vincitore del premio sono quelle già descritte all'art. 2 del regolamento.

I premi messi in palio in questo gioco sono offerti dalla RAI - Radiotelevisione Italiana.

Le modalità di svolgimento di questo concorso sono dettagliatamente descritte nel successivo capitolo 9 ("Modalità di partecipazione telefonica alle operazioni di televoto di "Mezzogiorno in famiglia" e al concorso a premi relativo"), che costituisce parte integrante del regolamento.

8. Modalità di prenotazione telefonica per il concorso a premi **"La senti questa voce"**

Nel corso delle puntate del programma ci sarà, nel periodo compreso dal 22 Settembre 2007 al 1 Giugno 2008 la possibilità di richiedere da telefono fisso la partecipazione al concorso a premi "La senti questa voce" all'interno della trasmissione, disciplinata dalle seguenti disposizioni.

Per partecipare al gioco i telespettatori possono chiamare il numero 0769.73940 collegato con lo studio presso il quale la trasmissione viene realizzata.

Tra tutti coloro che si saranno prenotati nello stesso giorno della trasmissione chiamando il numero suddetto, verranno estratti, alla presenza del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica, i potenziali concorrenti che in base al tempo disponibile riservato al concorso in questione prenderanno parte, secondo l'ordine di sorteggio, ai relativi giochi. Le telefonate di prenotazione saranno raccolte dalle ore 10.30 alle ore 12.00.

La Rai non assume nessuna responsabilità in ordine a inconvenienti di qualsiasi genere eventualmente derivanti da interruzioni o interferenze delle linee telefoniche.

Nelle telefonate di prenotazione dovrà essere indicato esclusivamente il numero telefonico di un impianto fisso presso cui essere richiamati.

Le telefonate di prenotazione saranno registrate su audiocassette. Dette registrazioni saranno conservate per 90 giorni e poi inviate al macero.

Il servizio è riservato ai clienti maggiorenni degli operatori che aderiscono al servizio.

La telefonata del telespettatore da casa ha una durata media di 4/5 minuti al massimo, non superando quindi la soglia di costo di euro 1,00 (IVA inclusa).

La RAI a suo discrezionale e insindacabile giudizio si riserva la facoltà di non realizzare il concorso a premi previsto dal presente regolamento nel corso di una o più puntate (anche consecutive) del programma.

Nel caso in cui il programma, per qualsiasi ragione o motivo, non dovesse essere realizzato o diffuso, la prenotazione non troverà svolgimento.

Alla prima utenza estratta risultante dalla lista di cui sopra, ove ricorrano le condizioni di seguito descritte, verrà assegnato il diritto di partecipare per primo al concorso a premi "La senti questa voce" della puntata giornaliera.

In famiglia - Edizione 2007/08 - Fascia del "mezzogiorno"
Regolamento di gioco

Modalità di individuazione dei concorrenti

Sulla base della lista di cui sopra, verrà contattata la prima utenza ivi riportata.

a) Se al quinto squillo telefonico l'utente non risponderà si provvederà a contattare l'utenza successiva risultante dall'estrazione sopra descritta e così via fino a quando non sarà individuato, nel rispetto delle modalità stabilite dal presente regolamento, il partecipante al concorso a premi;

b) qualora alla chiamata effettuata risponda una segreteria telefonica la RAI non lascerà alcun messaggio e, al fine di individuare il partecipante del concorso a premi, provvederà a contattare l'utenza successiva risultante sulla lista di cui sopra e così via fino a quando non sarà individuato, nel rispetto delle modalità stabilite dal presente regolamento, il partecipante;

c) nel caso in cui l'utenza fosse occupata o, per qualsiasi causa o ragione non imputabile alla RAI risultasse irraggiungibile o non contattabile, la RAI medesima provvederà a contattare l'utenza successiva risultante sulla lista di cui sopra e così via fino a quando non sarà individuato, nel rispetto delle modalità stabilite dal presente regolamento, il partecipante.

Al partecipante potrà, a discrezione della RAI – Radiotelevisione italiana Spa, essere chiesto di subentrare telefonicamente e colloquiare con il conduttore del programma.

Nel rispetto delle condizioni previste dal presente Regolamento i vincitori del concorso a premi all'interno del programma saranno i soggetti titolari delle utenze di telefonia fissa, estratti secondo le modalità sopra descritte.

Pertanto, ai fini dell'individuazione del vincitore, si terrà conto dell'intestatario dell'utenza chiamante e non di chi materialmente si è avvalso della stessa utenza al fine di partecipare ai giochi del programma.

A tal fine, il premio, sarà assegnato, come suddetto, all'intestatario dell'utenza chiamante.

La RAI declina ogni responsabilità derivante da qualsiasi pretesa e/o contestazione avanzata da chicchessia a qualsiasi titolo e per qualsiasi causa e/o ragione relativamente all'assegnazione del premio in palio, atteso che il vincitore dello stesso è solo ed esclusivamente il soggetto individuato in base alle modalità sopra descritte.

9. Modalità di partecipazione telefonica alle operazioni di televoto e al concorso a premi relativo

TELEVOTO "IN FAMIGLIA" - Edizione 2007/08 - fascia del "Mezzogiorno"
- *Info Operatori, costi e Privacy* -

In ciascuna votazione, i telespettatori possono esprimere le proprie preferenze a mezzo del telefono, da utenze fisse site nella propria abitazione o in altro luogo di loro appartenenza.

Il servizio di Televoto è commissionato dalla RAI - RADIOTELEVISIONE ITALIANA SPA - alla TELECOM ITALIA SPA, con sede in Milano, alla piazza degli Affari n. 2, per quanto attiene alle chiamate telefoniche da utenza fissa.

DINAMICHE E REGOLE DEL TELEVOTO via CHIAMATA TELEFONICA

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

Esso si effettua mediante digitazione del numero telefonico 164782 (uno-sei-quattro-sette-otto-due) per il TELEVOTO, attesa che il messaggio telefonico di risposta pre-registrato richieda di dare la propria adesione a partecipare al concorso mediante rilascio esplicito consenso ai sensi della Art.13 del Codice della Privacy, (nel caso in cui non venga dato il consenso verrà richiesto di chiudere la telefonata senza nessun addebito), successivamente al consenso verrà chiesto di digitare il numero di identificazione della squadra scelta, secondo l'esemplificazione seguente:

- digitazione del numero 164782;
- attesa del messaggio di risposta pre-registrato;
- digitazione di 01 se si intende scegliere la squadra n° 01, di 02 se si intende scegliere la squadra n° 02, e così a seguire, fino a digitazione di n° squadre (se ci sono).

Dopo aver espresso la propria preferenza un messaggio pre-registrato chiederà al telespettatore se desidera partecipare al concorso a premi. Tra tutti i telespettatori che

avranno espresso il proprio assenso verrà estratto il vincitore, secondo le modalità descritte all'art. 2 del regolamento.

Per le chiamate da utenza fissa, all'utente verrà addebitato, indipendentemente dalla distanza, dall'orario e dalla durata della chiamata un importo di € 0,60 IVA inclusa per ciascuna chiamata con la quale effettivamente si esprima un voto valido.

Il numero massimo di preferenze effettuabili è pari a 3 per puntata.

PRIVACY

Ai sensi dell'art. 13 del D. Lgs. 196/2003, rendiamo noto che con la partecipazione al televoto per il "MEZZOGIORNO IN FAMIGLIA 2007", l'utente presta il suo consenso al trattamento dei propri dati personali (ai sensi del D. Lgs. 196/2003) ai rispettivi gestori di Telefonia, che rimarranno ciascuno Titolare dei dati dei propri clienti, e che li tratteranno nel rispetto di quanto previsto dalla vigente normativa (D. Lgs. 196/2003 e sue successive modifiche e/o integrazioni) per i soli fini connessi all'espletamento delle operazioni necessarie allo svolgimento dell'attività di voto. I dati dei partecipanti non saranno comunicati a terzi né diffusi, ad eccezione del personale incaricato allo svolgimento delle attività necessarie per le finalità di cui sopra. Il trattamento sarà effettuato con strumenti idonei a garantire la sicurezza e la riservatezza anche attraverso strumenti automatizzati. L'utente, in ogni momento, ha comunque la facoltà di esercitare tutti i diritti di accesso previsti dall'art. 7 del Codice in materia di protezione dei dati personali (D. Lgs. n. 196/2003) scrivendo rispettivamente a:

Telecom Italia Spa - Customer Care - Via di Torrerosa, 66 - 00100 Roma

RAI – Viale Mazzini, 14 – Roma. Responsabile del trattamento è il Direttore pro-tempore di RAIDUE c/o Viale Mazzini, 14 Roma.