

CONDIZIONI GENERALI DI PARTECIPAZIONE AI CONCORSI A PREMIO ABBINATI ALLA TRASMISSIONE TELEVISIVA "E' SEMPRE MEZZOGIORNO" ED. 2024-2025 IN ONDA SU RAIUNO DAL 9 SETTEMBRE 2024 AL 30 MAGGIO 2025

Rai-Radiotelevisione Italiana Spa attraverso la società STAND BY ME titolare del relativo format realizza dal 9 settembre 2024 al 30 MAGGIO 2025 un programma televisivo dal titolo "E' SEMPRE MEZZOGIORNO" diffuso, salve diverse esigenze editoriali e di palinsesto, su RAIUNO dal lunedì al venerdì dalle ore 12.00 alle ore 13.25 circa.

Alla trasmissione, a decorrere dalla prima puntata in onda il 9 settembre 2024 saranno alternativamente abbinati i concorsi a premi riservati ai telespettatori denominati: "SCOSTA E VINCI", "PENTOLA O DISPENSA", "QUANTE FOGLIE HA L'ALBERO", "I 5 INDIZI", "LA FUNGAIA", "LA RICETTA DEL MEZZOGIORNO", "LA MUCCA LOLA", IL TABELLONE (MEMORY)" e "CASSETTO O SCHERZETTO" disciplinati dalle presenti condizioni generali di partecipazione e da quelle previste nei documenti allegati.

I premi in palio nel concorso denominato: "SCROSTA E VINCI" sono offerti da "ZWILLING BALLARINI SRL" e consistono in un kit di pentole del valore di euro 255,75 cad.; i premi in palio nei concorsi denominati "PENTOLA O DISPENSA", "QUANTE FOGLIE HA L'ALBERO?", "I CINQUE INDIZI", "LA FUNGAIA", "LA RICETTA DEL MEZZOGIORNO" "LA MUCCA LOLA" E "IL TABELLONE (MEMORY)" sono offerti da MD SPA nell'ammontare indicato nelle relative schede descrittive; I premi in palio nel concorso denominato "CASSETTO O SCHERZETTO" consistono in buoni acquisto Chateau d'AX del valore di euro 1.000 cad.

Le particolari caratteristiche e modalità di svolgimento delle manifestazioni a premio soggette sia all'alea sia alla sorte non permettono di predeterminare dall'origine il montepremi che sarà effettivamente ed eventualmente vinto.

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

ULTIME MODIFICHE/INTEGRAZIONI:

Si comunica che a decorrere dalla puntata di "E' sempre mezzogiorno" di lunedì 28 ottobre 2024 il premio in palio nel concorso denominato "CASSETTO O SCHERZETTO" consisterà in un divano CHATEAU d'AX del valore di € 1.000 cad.

Si comunica che la registrazione della puntata di “E’ sempre mezzogiorno” che andrà in onda venerdì 8 novembre 2024 sarà effettuata mercoledì 6 novembre 2024, invece che martedì 5 novembre, e gli aspiranti concorrenti saranno individuati, in ordine di estrazione, tra i prenotati di martedì 5 novembre 2024.

Sarà ripristinata l’estrazione di giovedì 7 novembre 2024, pertanto le prenotazioni acquisite mercoledì 6 novembre 2024 parteciperanno all’estrazione di giovedì 7 novembre 2024, invece che all’estrazione di lunedì 11 novembre 2024.

La puntata registrata martedì 12 novembre 2024 andrà in onda giovedì 14 novembre 2024 invece che venerdì 15 novembre 2024.

Le numerazioni estratte mercoledì 13 novembre 2024, dal bacino delle prenotazioni acquisite martedì 12 novembre 2024, saranno utilizzate sia per la puntata in diretta il giorno stesso che, in ordine di estrazione, per la puntata successivamente registrata che sarà trasmessa venerdì 15 novembre 2024.

L’estrazione di giovedì 14 novembre 2024 sarà annullata pertanto le prenotazioni acquisite mercoledì 13 novembre 2024 parteciperanno all’estrazione di lunedì 18 novembre 2024 insieme alle prenotazioni acquisite giovedì 14 e venerdì 15 novembre 2024.

Le numerazioni estratte lunedì 2 dicembre 2024, dal bacino delle prenotazioni acquisite giovedì 28 e venerdì 29 novembre 2024, saranno utilizzate sia per la puntata in diretta il giorno stesso che, in ordine di estrazione, per la puntata successivamente registrata che sarà trasmessa giovedì 5 dicembre 2024.

Le numerazioni estratte martedì 3 dicembre 2024, dal bacino delle prenotazioni acquisite lunedì 2 dicembre 2024, saranno utilizzate sia per la puntata in diretta il giorno stesso che, in ordine di estrazione, per la puntata successivamente registrata che sarà trasmessa venerdì 6 dicembre 2024.

Mercoledì 4 dicembre 2024 non ci sarà registrazione di puntata.

L’estrazione di giovedì 5 dicembre 2024 sarà annullata. Le prenotazioni acquisite mercoledì 4 dicembre 2024 parteciperanno all’estrazione in programma lunedì 9 dicembre 2024, insieme alle prenotazioni pervenute giovedì 5 e venerdì 6 dicembre 2024.

Nei periodi compresi rispettivamente dal 14 al 25 ottobre 2024, dal 4 al 22 novembre 2024 e dal 9 al 13 dicembre 2024 la registrazione della puntata

di “E’ sempre mezzogiorno” che sarà trasmessa il venerdì sarà anticipata dal mercoledì al martedì precedente, pertanto i relativi aspiranti concorrenti ai concorsi telefonici a premio saranno individuati, per ordine di estrazione delle numerazioni, tra tutti coloro che si sono prenotati il lunedì precedente.

Le numerazioni estratte lunedì 4 novembre 2024 saranno utilizzate per individuare gli aspiranti concorrenti ai concorsi telefonici a premio della puntata di “E’ sempre mezzogiorno” trasmessa in diretta il giorno stesso e, in ordine di estrazione, della puntata successivamente registrata che sarà diffusa giovedì 7 novembre 2024.

Le prenotazioni acquisite mercoledì 6 novembre 2024 parteciperanno all'estrazione di lunedì 11 novembre 2024 unitamente a quelle acquisite giovedì 7 e venerdì 8 novembre 2024.

ART.1

Le regole di prenotazione ai concorsi a premio abbinati al programma “E’ SEMPRE MEZZOGIORNO” sono dettagliatamente descritte nel documento allegato alle presenti condizioni generali di partecipazione denominato “Regole di prenotazione ai concorsi a premi abbinati al programma “E’ SEMPRE MEZZOGIORNO ” ed. 2024-2025” (di seguito anche “Regole di prenotazione”).

Per partecipare ai concorsi telefonici realizzati durante la prima puntata, prevista il 9 settembre 2024, i telespettatori potranno prenotarsi da sabato 7 settembre a domenica 8 settembre 2024 dalle ore 0.00 alle ore 24.00 conformemente a quanto stabilito al primo paragrafo del documento allegato “*Regole di prenotazione al concorso a premio abbinato al programma “E’ sempre mezzogiorno” ed. 2024-2025*”.

Nel corso della prenotazione dovrà essere indicato esclusivamente il numero telefonico di un impianto fisso/mobile cui essere richiamati.

Potrà prendere parte al concorso telefonico la persona che avrà effettuato la prenotazione – telefonica o web – nel corso della quale avrà manifestato il consenso al trattamento dei dati, rilasciato tutti i dati personali richiesti, ed accettato i termini del regolamento; pertanto se la persona non avrà manifestato il consenso, rilasciato i dati richiesti e/o dichiarerà all'atto dell'eventuale chiamata della RAI di non essere la stessa che ha effettuato le operazioni di prenotazione, non potrà essere ammessa a partecipare al concorso e sarà necessario procedere con la numerazione successiva”.

L'estrazione e la raccolta prenotazioni saranno disattivate il 25 dicembre 2024 poiché il programma non andrà in onda, pertanto le prenotazioni pervenute martedì 24 dicembre parteciperanno all'estrazione di giovedì 26 dicembre 2024.

ART. 2

Le modalità di svolgimento dei concorsi sopra citati, sono dettagliatamente descritte nei relativi regolamenti allegati alle presenti condizioni generali di partecipazione che saranno pubblicate, successivamente all'espletamento degli adempimenti prescritti dal D.P.R. del 26 ottobre 2001, n. 430, sul sito internet www.rai.it unitamente alle presenti condizioni.

ART. 3

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

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

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

ART. 4

Ogni fase dell'assegnazione dei premi è effettuata alla presenza del notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio che ne redige apposito verbale e che provvederà inoltre alla stesura del verbale di chiusura della manifestazione a premio, secondo lo schema tipo predisposto dal Ministero delle Imprese e del Made in Italy. Detto verbale verrà successivamente trasmesso al predetto Ministero.

ART. 5

(relativo ad eventuali puntate registrate del programma)

La Produzione, nell'ipotesi in cui si verificassero nello svolgimento dei concorsi o nella realizzazione tecnica delle riprese, situazioni tali da determinare il mancato raggiungimento degli standard qualitativi, tecnici, artistici o contenutistici previsti in conformità alla natura ed alle caratteristiche qualitative e di adeguatezza del programma rispetto alle attese, potrà decidere di non mandare in onda le eventuali relative registrazioni del programma.

Nel caso in cui la Produzione decidesse di non trasmettere una registrazione, al concorrente che vi avrà telefonicamente partecipato

sara' comunque attribuito il premio eventualmente vinto senza che questi acquisisca il diritto alla diffusione della trasmissione a cui ha partecipato ne' a partecipare a successive puntate e senza che il medesimo possa avanzare pretese in merito alla mancata messa in onda.

La Produzione si riserva altresì la facoltà per proprie insindacabili esigenze di non trasmettere eventuali puntate o parti di esse.

Nel caso in cui non fosse possibile, per forza maggiore, per caso fortuito o per qualunque altro accadimento impeditivo indipendente dalla volontà della Produzione, portare a termine la registrazione di una singola puntata, sara' facoltà della Produzione medesima decidere se terminare o meno la suddetta registrazione, secondo le modalità dalla stessa ritenute più opportune o procedere ad una nuova registrazione con i medesimi e/o con diversi concorrenti, senza che nulla sia dovuto ai medesimi.

ART.6

Nel caso in cui ragioni di carattere tecnico od organizzativo impediscano che, in tutto o in parte, lo svolgimento dei concorsi abbia luogo con le modalità e nei termini previsti dalle presenti condizioni generali e dal Regolamento allegato, RAI prendera' gli opportuni provvedimenti dandone comunicazione al Ministero delle Imprese e del Made in Italy e notizia al pubblico.

RAI si riserva a suo discrezionale e insindacabile giudizio inoltre la facoltà di non realizzare i concorsi di cui al presente regolamento nel corso di una o più puntate anche consecutive del programma.

La partecipazione telefonica al programma non conferisce al concorrente alcun diritto in ordine alla messa in onda della puntata o parti di essa alla quale ha preso parte.

ART.7

I premi non richiesti o non assegnati nei concorsi denominati PENTOLA O DISPENSA", QUANTE FOGLIE HA L'ALBERO?", "I CINQUE INDIZI", "LA FUNGAIA", "LA RICETTA DEL MEZZOGIORNO", "LA MUCCA LOLA" E "IL TABELLONE (MEMORY)" saranno devoluti alla ONLUS: "Fondazione ARCHE"- Via Card. C. M. Martini n. 12 – 20026 Novate M.se (Milano). Tel: 02/603603; c.f. 97105280156

I premi non richiesti o non assegnati nel concorso denominato "SCROSTA E VINCI" saranno devoluti alla ONLUS "Fondazione Ariel - Via Alessandro Manzoni, 56 – 20089 Rozzano (MI) Tel: 02/82242315 C.F. 03999760964

I premi non richiesti o non assegnati nel concorso denominato "Cassetto o Scherzetto" saranno devoluti a F.A.V.O. Federazione Italiana delle

Associazioni di volontariato in oncologia – Piazza Barberini n. 47 – 00187 Roma
Tel: 06/42989576 C.F. 97320000587

Qualora ricorrano tali condizioni, l'assegnazione dei suddetti premi sarà effettuata nel termine di sei mesi dalla conclusione della manifestazione

ART. 8

Sono esclusi dalla partecipazione ai concorsi: i dipendenti, ex dipendenti ed i collaboratori della RAI e delle società del Gruppo e della “Zwilling Ballarini srl”, della “MD SPA” E della “Chateau d’Ax” e le persone aventi un rapporto di parentela, affinità o coniugio con i soggetti suindicati nonché coloro che hanno precedenti penali e/o procedimenti penali pendenti.

Sono inoltre esclusi dalla partecipazione coloro che abbiano già conseguito un premio nel corso di precedenti puntate dell'edizione in corso del programma. Pena l'esclusione dalla partecipazione, non può essere utilizzato - anche se da un altro concorrente - uno stesso numero telefonico già utilizzato in una precedente vincita nell'ambito della stessa edizione del programma.

Nelle predette ipotesi la (eventuale) vincita del premio si considera annullata, impregiudicato il risarcimento del danno subito dalla RAI.

ART. 9

I concorrenti nel corso delle telefonate dovranno tenere un comportamento corretto e dovranno rispettare i principi del Codice etico della RAI, disponibile sul sito Istituzionale della Rai.

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

ART. 10

Nel corso dello svolgimento del concorso telefonico il conduttore, sentito il notaio o il responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio avrà la facoltà a propria esclusiva discrezione di annullare alcune fasi dei concorsi qualora si siano verificati eventuali disguidi o irregolarità (a titolo esemplificativo ma non esaustivo di natura grafica o elettronica) tali da compromettere il regolare svolgimento del concorso stesso. In tale ipotesi, a insindacabile giudizio della Produzione, il concorso potrà essere ripreso, oppure potrà essere eventualmente ripetuta la manche di gioco o una o più fasi della stessa. La Produzione a suo discrezionale e insindacabile giudizio, inoltre, al termine del programma avrà la facoltà di annullare una o più fasi dei concorsi qualora accerti che si siano verificati i predetti disguidi o irregolarità -.

In tal caso si considereranno annullati i risultati conseguiti dai concorrenti durante i concorsi ed eventuali montepremi a essi connessi e i concorrenti

nulla potranno pretendere a qualsiasi titolo fatti salvi i diritti acquisiti dai partecipanti non interessati dalle accertate irregolarità.

ART. 11

La Produzione del programma si riserva a suo insindacabile giudizio, la possibilità di modificare in qualsiasi momento la formula dei concorsi, i premi e il valore dei premi a esso associati dandone adeguata preventiva pubblicità. I premi modificati saranno, in ogni caso analoghi a quelli sostituiti e comunque mai di valore inferiore a quello originariamente stabilito .

ART.12

La partecipazione al concorso implica la piena ed integrale accettazione delle presenti disposizioni.

ART. 13

Gli interessati potranno richiedere copia del presente regolamento a RAI Radiotelevisione Italiana - V.le Mazzini, 14 - 00195 Roma ovvero consultare il sito Internet www.rai.it

INFORMATIVA SUL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI AI SENSI DELL'ART.13 DEL REGOLAMENTO (UE) 2016/679 (RGPD)

La Rai - Radiotelevisione Italiana Spa, in qualità di titolare del trattamento (con sede in Viale Mazzini 14 - 00195, Roma, PEC: raispa@postacertificata.rai.it, Centralino: 06 38781), tratterà i dati personali (nome, cognome, indirizzo, numero di telefono, luogo e data di nascita, e-mail, codice fiscale) da Lei spontaneamente conferiti con modalità prevalentemente informatiche e telematiche, per le finalità di seguito indicate.

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

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

I dati personali conferiti sono trattati per l'espletamento delle operazioni necessarie allo svolgimento delle attività relative:

- 1) alla prenotazione via telefonica e/o web per la partecipazione ai concorsi telefonici abbinati al programma "E' SEMPRE MEZZOGIORNO";
- 2) per la partecipazione ai concorsi telefonici al programma "E' SEMPRE MEZZOGIORNO";
- 3) all'assegnazione e alla consegna dei premi eventualmente vinti a seguito della partecipazione ai concorsi telefonici abbinati al programma "E' SEMPRE MEZZOGIORNO";
- 4) ad eventuali verifiche in merito alla regolarità delle attività sopra citate.

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

Il conferimento dei dati è necessario poiché la mancanza degli stessi comporta l'impossibilità di svolgere le attività sopra indicate.

Destinatari dei dati personali

I dati personali forniti come sopra indicato, potranno essere comunicati ad eventuali soggetti che forniscano a RAI prestazioni o servizi strumentali alle finalità sopra indicate quali, a mero titolo esemplificativo, società controllate, partecipate e/o collegate a RAI; soggetti, enti e/o società che gestiscono e/o partecipano alla gestione e/o alla manutenzione degli strumenti elettronici e/o telematici utilizzati, fornitori, appaltatori, subappaltatori, designati dalla Rai, ai sensi dell'art. 28 del RGPD, Responsabili del trattamento.

I dati personali raccolti sono, inoltre, trattati dal personale della Rai che opera sulla base di specifiche istruzioni fornite in merito a finalità e modalità del trattamento.

I dati personali inoltre saranno trattati dalla controllata Rai Pubblicità e dagli sponsor dei giochi, quali titolari autonomi, per l'esecuzione dell'attività relativa all'assegnazione e consegna del premio eventualmente conseguito.

Ad eccezione di queste ipotesi, i dati personali non saranno comunicati a terzi, se non nei casi specificamente previsti dalla normativa nazionale e dell'Unione Europea.

Base giuridica

La base giuridica del trattamento dei dati è:

- il consenso da parte dell'interessato alle finalità sopra rappresentate.

Periodo di conservazione dei dati personali

I dati personali saranno conservati fino al termine della produzione televisiva "E' SEMPRE MEZZOGIORNO" fermo restando eventuali obblighi di conservazione per fini amministrativi e/o di gestione di eventuali reclami o contenziosi e per disposizioni di legge.

I dati personali forniti, inoltre, saranno conservati per il tempo necessario per la gestione di eventuali reclami o contenziosi, legali, fiscali, gestionali e/o di difesa dei diritti di RAI e/o del Gruppo Societario.

Diritti degli interessati

Lei ha il diritto di chiedere al Titolare del trattamento l'accesso ai dati personali e la rettifica o la cancellazione degli stessi o la limitazione del trattamento che La riguarda. (artt. 15 e ss. del RGPD). Il vincitore potrà sempre revocare il consenso fornito...

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

- rispondendo alla e-mail dalla quale ha ricevuto conferma di avvenuta prenotazione da parte del responsabile del trattamento;
- utilizzando la procedura disponibile attraverso il risponditore automatico del numero 06.37722090;
- Le precisiamo, tuttavia, che, ricorrendone i presupposti e dandone informazione all'interessato, l'esercizio di tali diritti può essere ritardato, limitato o escluso in conformità con quanto disposto dal comma 3 dell'art. 2 undecies del D.Lgs. n. 196/2003 come modificato dal D.Lgs. n. 101/2018.

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

CONCORSI A PREMIO INSERITI NEL PROGRAMMA

“È SEMPRE MEZZOGIORNO”

EDIZIONE 2023-2024

PREMESSE e NOTE GENERALI:

I concorrenti possono partecipare attenendosi esclusivamente alle modalità di iscrizione. I concorsi realizzati nel corso del programma sono classificati e si dividono nei c.d. “GIOCHI ORIZZONTALI”, la cui durata si sviluppa in più puntate, e nei c.d. “GIOCHI VERTICALI” che si esauriscono nel corso della stessa puntata del programma così come previsto nei paragrafi che seguono.

Nel caso dei giochi VERTICALI, quindi, il concorso si conclude in ciascuna puntata in cui il concorso medesimo viene realizzato sia nel caso in cui il concorrente indovini la risposta sia nel caso in cui la risposta non venga fornita da alcuno dei concorrenti.

Nel caso in cui nessuno indovina, il premio in palio può essere messo in gioco nelle puntate successive.

Il tempo a disposizione per il gioco ed il numero di concorrenti per ciascuna sessione sono decisi ad insindacabile giudizio degli autori e della produzione.

Ciascun concorso potrà essere modificato o trasformato in verticale o orizzontale ad esclusiva e insindacabile discrezione degli autori o della produzione in qualsiasi momento dando tempestiva informazione delle variazioni effettuate.

È facoltà della Produzione riutilizzare a distanza di tempo i giochi verticali non vinti, ovvero riproporre gli stessi giochi aventi le stesse soluzioni o alterandoli in qualche loro forma.

È facoltà della Produzione interrompere un gioco verticale di puntata (ad esempio, a causa dello spostamento di una pubblicità o altri motivi editoriali) e ricominciarlo in un secondo momento nella puntata stessa o in quella successiva mantenendone le caratteristiche ovvero i progressi avvenuti fino a quel momento o aggiornando gli stessi, previa tempestiva comunicazione al notaio o al funzionario camerale.

CONCORSI E PIANIFICAZIONE SETTIMANALE

Tutti i concorsi realizzati nell'ambito del programma "È sempre Mezzogiorno" non sono legati ad un giorno specifico della settimana, ma potranno essere effettuati in ciascun giorno a discrezionale ed insindacabile giudizio della Produzione.

GIOCO 1: SCROSTA E VINCI

Gioco verticale

Premio: **KIT PENTOLE ZWILLING BALLARINI del valore 255,75**

Lo scopo del gioco è trovare il simbolo vincente nascosto sul fondo di una pentola incrostata.

Il gioco inizia con 6 pentole diverse che sono state “usate” cioè appaiono sporche ed incrostate così tanto da non riuscire a vederne il fondo.

Sul fondo di una o più pentole, le cosiddette pentole vincenti, è stampato il logo del programma, mentre sul fondo delle rimanenti non è raffigurato nulla. Il numero di pentole vincenti potrà variare di sessione in sessione e sarà comunicato al notaio in regime di massima segretezza prima dell’inizio della sessione di gioco e al pubblico alla prima telefonata della sessione stessa.

Per vincere il montepremi dedicato, il concorrente deve scegliere e indovinare una pentola vincente ovvero quella sotto la quale è raffigurato il logo della trasmissione.

La pentola scelta dal concorrente e “pulita” dal cast, a prescindere dall’esito, viene eliminata dalle telefonate successive.

Le procedure di oscuramento del fondo di tutte e 6 le pentole che saranno mostrate nel corso del gioco (comprese le pentole vincenti contenenti il logo del programma) nonché la relativa conservazione sino al momento della realizzazione del concorso saranno effettuate in regime di massima segretezza alla presenza del notaio o del funzionario camerale.

Esempio di svolgimento:

Le 6 pentole “incrostate” sono schierate in evidenza, contrassegnate ciascuna da un colore, oppure un numero da 1 a 6 o una lettera.

Un elemento del cast è pronto con la giusta “spugnetta” a grattar via l’incrostatura per cercare il logo che darà diritto alla vittoria.

Il conduttore comunica il numero di pentole vincenti e accetta la 1^a telefonata.

Il 1° concorrente indica il numero della pentola sotto la cui incrostazione è nascosto, secondo lui, il logo vincente.

L’elemento del cast dedicato si adopera per grattare via dalla padella indicata dal concorrente l’incrostazione e verificare se è presente il logo.

Se sotto l’incrostazione della pentola scelta dal concorrente appare il logo della trasmissione allora il concorrente vince il premio.

Se sotto l'incrostazione della pentola scelta dal concorrente non appare nulla oltre il fondo della pentola stessa allora il concorrente al telefono non vince nulla.

Il conduttore lo saluta e passa ad ascoltare (se c'è tempo) una chiamata telefonica ed un concorrente successivo.

Il concorso termina quando i concorrenti trovano tutte le pentole vincenti (ovvero quelle che riportano il logo del programma sotto l'incrostazione) oppure quando il tempo dedicato al concorso si esaurisce ed il conduttore non accetta altre telefonate.

Se nel tempo stabilito non è stato individuato nessun logo, i premi non vengono assegnati

VERIFICA PENTOLE VINCENTI

Nel caso in cui il/i premio/i in palio nella sessione di gioco non venga/vengano assegnati, si procederà alla verifica delle pentole vincenti tramite svelamento con grafica, mostrando il numero delle pentole vincenti a schermo".

GIOCO 2: PENTOLA O DISPENSA

Gioco orizzontale/verticale

Premio: **BUONO ACQUISTO MD del valore di 150€**

Lo scopo del concorso è individuare tra gli ingredienti proposti dal conduttore in un tempo limitato soltanto quelli che tra questi compongono una “ricetta univoca” e precedentemente dichiarata, scartando quindi gli ingredienti che non compongono la ricetta.

Per l'univocità della ricetta farà fede la ricetta brevettata o un testo o una fonte ufficiale dichiarata dal conduttore all'inizio della sessione di gioco (ad esempio: “secondo l'Artusi, quali sono gli ingredienti dei Tortellini in Brodo?” oppure “secondo la ricetta brevettata, quali sono gli ingredienti dei Tortellini in Brodo?”).

Il conduttore ha un “mazzo” di cartoncini: su ognuno è riportato un ingrediente che compone la ricetta.

Il conduttore, all'inizio della sessione di gioco, comunicherà al concorrente quanti degli ingredienti inseriti sui cartoncini finiscono in pentola (ovvero sono gli ingredienti utili alla realizzazione della ricetta secondo il testo o la fonte ufficiale di riferimento) e/o quanti finiscono in dispensa (ingredienti “fake” non utili alla realizzazione della ricetta secondo il testo o la fonte ufficiale di riferimento).

Il conduttore, alla partenza del tempo, enuncia l'ingrediente riportato sul primo cartoncino.

Il concorrente deve dire se l'ingrediente è in “pentola” (ovvero fa parte degli ingredienti che compongono la ricetta) o è in “dispensa” (ovvero non fa parte degli ingredienti che compongono la ricetta).

Se il concorrente dà la risposta giusta, si passa al cartoncino e all'ingrediente successivo. Se il concorrente dà la risposta sbagliata la manche del gioco finisce e il concorrente termina la sua partecipazione.

Alla telefonata successiva, il conduttore ricomincerà dal 1° cartoncino.

Vince il Premio in palio il concorrente che indovina l'*esatta collocazione* (pentola o dispensa) di tutti gli ingredienti proposti entro il tempo limite.

Il tempo limite a disposizione del concorrente è 1 minuto (scanditi da un timer in grafica): se il tempo a disposizione del concorrente finisce prima che abbia risposto correttamente a tutti i cartoncini, la manche del gioco finisce e si passa alla telefonata successiva (se prevista).

La produzione ha la facoltà, previamente alla realizzazione del concorso, di poter variare il numero di ingredienti di cui indovinare la collocazione (Pentola/Dispensa) a seconda della difficoltà della ricetta. Ovvero: stabilita la ricetta di puntata e stabiliti il numero dei cartoncini necessari al gioco, tutte le telefonate delle sessioni di quel gioco dovranno collocare correttamente lo stesso numero di ingredienti.

È altresì facoltà della produzione utilizzare la ricetta non “indovinata” nelle puntate successive o cambiarla con una non ancora proposta.

Il premio, in BUONI ACQUISTO MD, ha il valore di 150€.

GIOCO 3: QUANTE FOGLIE HA L'ALBERO? (IL GIOCO DEL BONSAI)

Gioco orizzontale

Premio: **BUONO SPESA MD: 1000€ + 50€ ogni concorrente che non indovina**

Lo scopo del concorso è indovinare l'esatto numero di foglie che compongono la chioma dell'**Albero Magico** presente in scena.

Sarà possibile utilizzare "Alberi magici" dove l'elemento da conteggiare sia costituito da elementi di diversa tipologia rispetto alle foglie – ad esempio fiori, pigne, frutti o altro.

Tale elemento verrà dichiarato dal conduttore prima della prima sessione di gioco e rimarrà lo stesso fino alla fine del concorso stesso – ovvero all'assegnazione del Premio.

Per semplicità di lettura del regolamento, questo elemento verrà da ora chiamato "foglia".

Il numero effettivo delle foglie che compongono la chioma dell'albero previamente alla realizzazione del concorso sarà trascritto osservando la massima segretezza su un cartoncino che sarà poi consegnato al notaio o al funzionario camerale che provvederà a inserirlo in una busta timbrata e sigillata.

Nel caso in cui il concorrente fornisca la risposta esatta la "voce dell'albero", e/o effetti di luci e jingle di vittoria, esclamerà: "esatto!!" o frase simile.

Il concorrente in questo caso vince il premio accumulato fino a quel momento ed il gioco, per quella puntata, termina; non saranno accettate telefonate successive.

In caso di risposta errata invece, la "voce dell'albero", e/o tristi effetti di luce e Jingle di sconfitta, esclamerà: "Mi dispiace, non è esatto!", o frase simile.

In questo caso il concorrente che non ha indovinato non vince nulla ed il premio aumenta di 50€.

Il conduttore saluta il concorrente e, se c'è tempo, accetta la telefonata successiva.

Ogni concorrente ha diritto ad un solo tentativo.

Il montepremi partirà alla prima telefonata da un valore di buoni d'acquisto MD pari a 1000€ e aumenterà di 50€ per ogni risposta errata fornita.

Al raggiungimento della soglia di € 1.500 di Montepremi, la Produzione, attraverso la voce dell'Albero, potrà fornire al pubblico una indicazione relativa al numero di foglie, con frasi tipo "Un po' di più" oppure "un po' di meno", offrendo così un aiuto ai concorrenti successivi.

L'indicazione avverrà solo a conclusione della telefonata e solo nel caso di risposta errata. Le frasi riportate sono meramente esemplificative della dinamica.

Il Premio è in buoni d'acquisto MD a partire da 1.000€. Il valore cresce per ogni telefonata di 50€. La soglia per i suggerimenti è di 1.500€

GIOCO 4: I CINQUE INDIZI

Gioco verticale

Premio: **BUONO SPESA MD del valore di 150€**

Scopo del concorso è indovinare un oggetto, una parola, un luogo, un personaggio, un ingrediente, o “qualcosa” che abbia attinenza con 5 indizi che saranno comunicati durante la puntata dal conduttore o da altro elemento del cast.

Ogni indizio sarà divulgato a sorpresa: in un momento qualsiasi della puntata, definito precedentemente in accordo tra gli autori, un avviso evidente segnerà il momento dell'indizio.

Dopo l'enunciazione di tutti e 5 gli indizi, ovvero nel momento dedicato, il conduttore accetterà una o più telefonate a cui è data la possibilità di indovinare la risposta esatta e vincere il premio in palio.

Se il concorrente darà la risposta esatta allora vincerà il premio dedicato.

Se il concorrente darà la risposta sbagliata il conduttore potrà accettare altre telefonate o chiudere il gioco e rivelare la risposta esatta.

Il premio, in BUONI ACQUISTO MD, ha il valore di 150€.

GIOCO 5: LA FUNGAIA

Gioco verticale

Premio: **BUONO SPESA MD DA 50, 100, 150 e 200 EURO**

SCOPO DEL GIOCO:

Scopo del gioco è quello di trovare un fungo vincente tra 8 funghi presenti in scena. Ogni fungo, alla sua base (o all'interno, in base alle esigenze scenografiche), riporta il valore del premio attribuito a quel determinato fungo (da 0 a 200€).

L'indicazione del premio alla base o all'interno di ciascun fungo e il relativo abbinamento con il fungo abbinato saranno effettuati in regime di massima segretezza e non saranno visibili fino a quando ciascuno non sarà svelato nel corso dello svolgimento del gioco.

All'inizio della sessione di gioco, una grafica a schermo elencherà il numero dei funghi disponibili e anticiperà il totale dei vari premi nascosti sotto i funghi:

es grafica: **1,2,3,4,5,6,7,8,9,10** **“TOTALE IN PALIO: 200€”**

In questa sessione di esempio, il TOTALE di 200€ sarà suddiviso a discrezione degli autori e della produzione su un numero X degli 8 funghi o attribuito ad uno solo degli 8 funghi:

es suddivisione montepremi:

F1-0€	F6-0€,
F2-0€	F7-50€,
F3-50€	F8-0€,
F4-0€	
F5-100€	

In questo caso sono 3 i funghi vincenti:

fungo3 con il valore di 50€
fungo5 con il valore di 100€
fungo7 con il valore di 50€
(totale premi messi in palio: 200€).

Svolgimento:

Il gioco inizia con 8 funghi posizionati in una zona preposta della scena. Una volta ricevuta la telefonata in studio, il conduttore, o altro membro del cast e/o ospite di puntata preposto alla realizzazione del concorso, chiederà al concorrente di scegliere uno dei funghi (numerati da 1 a 8).

Una volta scelto il numero, il membro preposto alla realizzazione del gioco raccoglierà il fungo e procederà allo svelamento del valore del fungo, mostrando il valore trovato.

La grafica aggiornerà la situazione dei funghi disponibili ancora ed il rimanente montepremi totale.

Ogni concorrente ha diritto ad un unico e solo tentativo.

Il gioco termina dopo una o più telefonate a seconda del tempo a disposizione per la realizzazione del gioco.

Nel caso in cui ci fossero più sessioni di gioco durante la trasmissione/registrazione del programma, solo a fine dell'ultima, si procederà alla verifica dei funghi vincenti tramite svelamento con grafica, mostrando il numero e il valore di tutti i funghi a schermo.

Il numero dei funghi vincenti e il valore dei singoli saranno dichiarati di volta in volta al notaio o al funzionario camerale presente in studio prima della realizzazione del concorso.

Per esigenze di messa in scena, a discrezione della produzione del programma, potranno essere utilizzati anche altre tipologie di oggetti per sostituire i funghi (ad esempio pupazzi di neve, fiori, miniature di altri oggetti ecc...).

Il cambio degli oggetti di scena non influisce sulla dinamica di gioco e lascia invariato il funzionamento del gioco stesso.

GIOCO 6: “La ricetta del Mezzogiorno”

Gioco verticale

Premio: **BUONO SPESA MD da 150€**

Lo scopo del gioco è indovinare quale tra le tre ricette proposte in grafica sarà quella eseguita in puntata dallo chef presente in studio durante l'esecuzione del gioco.

Svolgimento:

Durante l'anteprima (o in un altro momento del programma) uno o più componenti del cast sono affiancati da un cuoco che cucinerà una ricetta nella puntata (o, nel caso in cui il gioco avvenga durante il programma, che dovrà cucinare una ricetta nel corso del resto della puntata).

All'inizio della sessione di gioco, verranno presentate tre ricette in grafica. Queste ricette saranno numerate o contrassegnate da numeri (es. 1,2,3) per facilitare la scelta del concorrente.

Dopo aver accettato la telefonata del concorrente in studio, il membro del cast preposto alla realizzazione del concorso chiederà al concorrente di scegliere una delle tre ricette proposte in grafica.

Il concorrente dovrà scegliere quale ricetta, tra le tre proposte, sarà eseguita successivamente durante la realizzazione della puntata.

Una volta fatta la domanda, partirà un timer della durata di 10". Sarà il tempo che il concorrente ha a disposizione per rispondere.

es di gioco:

Cuoco presente in studio: Gianpiero Fava

Le ricette che appaiono in grafica sono:

1. “Coda alla vaccinara”
2. “Carciofi saltati”
3. “Profitterol”

“Quale sarà la ricetta che più tardi cucinerà Fava? La 1, la 2 o la 3?”

Dopo che il concorrente avrà dato la sua risposta, uno dei membri del cast preposto alla realizzazione del gioco, scriverà il nome e la risposta del concorrente su di un foglio che verrà poi conservato in una busta (o altro elemento scenico) in scena.

Congedato il primo concorrente, se ci dovesse essere tempo, verranno accettate eventuali altre telefonate di gioco.

Finita la fase di “ricezione delle telefonate”, il cast darà l’appuntamento a dopo per scoprire il vincitore del concorso.

Lo svelamento del vincitore avverrà soltanto nel momento immediatamente precedente alla realizzazione della ricetta in studio da parte dello Chef legato al concorso.

In quel momento, il conduttore (o altro elemento del cast) procederà alla lettura della risposta del concorrente precedentemente scritta in studio e alla verifica del titolo vincente assieme allo Chef.

Ogni concorrente ha diritto a un solo tentativo per ogni sessione di gioco.

Nel caso in cui nessun concorrente indovini la ricetta esatta, il premio non verrà assegnato.

Nel caso in cui nella fase di “ricezione delle telefonate” fossero state accettate 2 telefonate e ci dovesse essere un ex-aequo con due vincitori, entrambi vincono il premio messo in palio.

Nel caso in cui la trasmissione dovesse essere interrotta per qualsiasi motivo prima dello svelamento della risposta esatta, la risposta medesima verrà comunicata nella prima puntata utile successiva.

GIOCO 7: LA MUCCA LOLA

Gioco verticale

Premio: **BUONO SPESA MD del valore di 150€**

Scopo del gioco è quello di indovinare quale tra 5 barattoli (o oggetti alternativi utilizzabili ai fini della messa in scena) è quello vincente.

Esempio di svolgimento:

I 5 barattoli sono schierati in evidenza, contrassegnati da un colore, oppure un numero da 1 a 5 o una lettera.

Una volta ricevuta la telefonata e conosciuto il concorrente, il conduttore (o altro membro del cast preposto) chiederà al telespettatore di scegliere uno dei “barattoli”.

I contenitori hanno una caratteristica: una volta rovesciati, emettono un effetto audio.

- 4 barattolini emettono come effetto audio il verso della mucca
- 1 barattolino non emette l’effetto audio del verso della mucca, ma un effetto audio diverso (ad esempio: una frase di un membro del cast, un’esclamazione, un jingle musicale o altro deciso ai fini della messa in scena). Questo è il barattolino vincente.

Ogni concorrente ha diritto ad un unico tentativo.

Dopo la scelta si passa alla verifica. Se il “barattolo” emette l’effetto audio vincente, il concorrente vince il montepremi indicato per il gioco, in caso contrario non vince nulla e si passa alla telefonata successiva (se prevista).

Una volta scelto il barattolo, quest’ultimo, verrà eliminato dalle possibili scelte successive.

Il gioco termina nel momento in cui un concorrente risponde in modo corretto o se finisce il tempo a disposizione per il concorso. Se necessario, si passerà alla verifica del “barattolo” vincente.

Il numero dei barattoli vincenti potrà variare di sessione in sessione e sarà comunicato al notaio prima dell’inizio della sessione di gioco e al pubblico alla prima telefonata della sessione stessa

Il premio, in BUONI ACQUISTO MD, ha il valore di 150€.

GIOCO 8: IL TABELLONE (MEMORY)

Gioco verticale

Premio: **BUONO SPESA MD: 150€**

Scopo del gioco è quello di trovare una coppia di immagini uguali all'interno di un tabellone formato da 6 caselle contrassegnate da colore diverso e/o numero diverso.

Nelle singole caselle possono essere riportati:

foto/illustrazioni di un piatto, di un alimento, di un personaggio famoso, di un animale, di un monumento, di un oggetto ecc...

La condizione necessaria è che l'immagine raffigurata su di una cella sia riportata anche su una seconda, così formando sempre 3 coppie di immagini.

L'abbinamento dell'immagine alla casella che la conterrà è effettuato in regime di massima segretezza.

L'immagine contenuta nella casella non potrà essere visibile fino a quando non sarà scelta dal concorrente

Svolgimento

Un membro del cast preposto alla realizzazione del gioco porterà in scena il tabellone.

Una volta ricevuta la telefonata del concorrente in studio, si chiederà di scegliere un numero da 1 a 6 corrispondente a una delle 6 caselle del tabellone.

Dopo la scelta si procederà subito allo svelamento della casella, mostrando l'immagine nascosta dietro.

A questo punto, si chiederà al concorrente di scegliere subito un'altra casella.

Se l'immagine sotto la seconda casella è la stessa della prima, il concorrente vince.

Se l'immagine sotto la seconda casella è diversa rispetto alla prima, il concorrente perde, si ricoprono entrambe le celle e si passa alla telefonata successiva laddove prevista dal tempo a disposizione.

Il gioco termina nel momento in cui un concorrente trova una coppia di immagini o se scade il tempo a disposizione per la realizzazione del gioco, in tal caso, si procederà alla verifica delle caselle svelando tutte le 6 immagini.

Il montepremi previsto per la vittoria è un Buoni Spesa MD del valore di 150€.

Il notaio o funzionario camerale presente in studio verificherà di volta in volta la presenza delle 3 coppie di immagini sul tabellone.

GIOCO 9: CASSETTO o SCHERZETTO

Gioco verticale

Premio: **BUONO SPESA CHATEAUX d'AX da 1.000€**

Scopo del concorso è indovinare la giusta collocazione del/dei buono/i messi in palio nascosti in una struttura formata da quattro cassette.

La collocazione del/dei buono/i vincenti nei cassette avverrà previamente alla realizzazione del concorso e sarà effettuata di volta in volta in regime di massima segretezza.

Svolgimento:

Nella cucina (o in un altro elemento scelto ai fini della messa in scena) sono presenti 4 cassette, numerati in ordine da 1 a 4.

Uno o più cassette della struttura contengono il premio (un buono spesa di Chateaux d'AX del valore di 1000€), nei cassette restanti, invece, saranno nascosti degli "scherzetti" (ad esempio dello "slime", stelle filanti, coriandoli, un campione audio che verrà fatto ascoltare o altri elementi a impatto scenico).

Una volta accettata la prima telefonata, il conduttore o un membro del cast preposto alla realizzazione del gioco chiederà al concorrente di scegliere il numero di un cassetto.

Scelto il cassetto, un elemento del cast procederà all'apertura dello stesso.

Se il concorrente indovina il cassetto vincente (contenente il buono spesa in palio) vince. Se il concorrente non sceglie il cassetto vincente, il personaggio in studio "subisce lo scherzetto", il concorrente non vince e si passerà alla telefonata successiva (se prevista).

Di volta in volta, ogni cassetto scelto viene escluso dal gioco per i successivi concorrenti.

Ogni concorrente ha diritto ad un unico tentativo.

Il gioco avrà termine nel momento in cui il/i concorrente/i trovano il/i buono/i messi in palio o se finirà il tempo a disposizione per l'esecuzione del gioco. In questo secondo caso, il Montepremi non verrà assegnato.

Se il Montepremi in palio non dovesse essere assegnato, si passerà alla verifica, aprendo il/i cassetto/i vincenti o in alternativa verifica a schermo tramite grafica.

REGOLE DI PRENOTAZIONE AI CONCORSI A PREMI ABBINATI AL PROGRAMMA

“E’ SEMPRE MEZZOGIORNO 2024-2025”

Gli utenti interessati a partecipare ai concorsi abbinati al programma “E’ SEMPRE MEZZOGIORNO - ed. 2024-2025” descritti nei relativi regolamenti, potranno prenotarsi fatte salve diverse esigenze editoriali e di palinsesto a partire dal 9 settembre 2024 dal lunedì al mercoledì dalle 12:00 alle 13:25, il giovedì e venerdì continuativamente dalle ore 12:00 del giovedì alle ore 13:25 del venerdì. Per partecipare ai concorsi della prima puntata, che andrà in onda il 9 settembre 2024, gli interessati potranno prenotarsi da sabato 7 settembre 2024 a domenica 8 settembre 2024 dalle ore 00:00 alle ore 24:00:

1. chiamando da linea fissa e/o mobile il numero 06.37722090 (zero-sei-tre-sette-sette-due-due-zero-nove-zero), e seguendo le istruzioni fornite dal risponditore automatico

1.1. per la prenotazione telefonica, i telespettatori potranno chiamare lo 06.37722090 da utenze private nazionali, non sarà pertanto possibile raggiungere la suddetta numerazione telefonica chiamando da telefoni pubblici e da utenze estere.

1.2. per ciascuna chiamata andata a buon fine – indipendentemente dall’esito della stessa – all’utente verrà addebitato l’importo previsto dal piano tariffario applicato dal proprio operatore telefonico. L’utente interessato potrà comunque contattare il proprio operatore telefonico per ricevere le specifiche informazioni relative al piano tariffario praticato dal medesimo.

2. collegandosi all’indirizzo www.giocherai.it e compilando il form disponibile al link “Giochi telefonici” (accessibile anche dall’area Contact Center del portale www.rai.it)

Il servizio è dedicato ai maggiorenni, pertanto se nel corso della telefonata l’utente dichiarasse di non essere maggiorenne, digitando da tastiera telefonica la relativa opzione, sarebbe avvertito da un messaggio vocale, che la prenotazione non potrà essere acquisita; analogo controllo verrà effettuato sul web, in fase di compilazione del modulo dedicato al servizio.

Il numero massimo di prenotazioni esperibile giornalmente, provenienti sia da utenza telefonica che web, è pari a 1 nel caso in cui l’utente tentasse di effettuare più di una prenotazione per la stessa puntata verrebbe automaticamente riconosciuto dal sistema ed informato circa l’impossibilità di candidarsi più di una volta. I vincitori verranno inseriti in una “black list” e non potranno più partecipare per il periodo specificato nel regolamento di gioco.

Nel corso della mattinata in cui andrà in onda ciascuna puntata tra tutti coloro che, nel rispetto delle disposizioni previste dalle presenti regole di prenotazione, avranno effettuato la prenotazione nel giorno precedente la puntata nella quale è effettuato il gioco (ad eccezione del lunedì in cui i concorrenti saranno individuati tra coloro che hanno effettuato la prenotazione il giovedì e il venerdì precedenti e ad eccezione del venerdì in cui i concorrenti verranno individuati tra coloro che avranno effettuato la prenotazione il martedì precedente) – sia telefonicamente che via web - sarà effettuato un sorteggio, in modo casuale mediante l’attivazione di un meccanismo automatico, alla presenza di un notaio o del responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio, che designerà una lista di n. 50 potenziali concorrenti che, in ordine di estrazione, potranno essere ricontattati per partecipare ad uno dei

concorsi, il cui meccanismo è descritto nel regolamento dei giochi ferme restando le esigenze di programmazione sopra rappresentate.

Il sorteggio del lunedì sarà effettuato sulle prenotazioni complessivamente pervenute il giovedì e venerdì precedenti; il sorteggio del mercoledì produrrà una lista di 50 estratti, che, in ordine di estrazione, sarà utilizzata per individuare sia i concorrenti che parteciperanno alla diretta del mercoledì mattina che i concorrenti che parteciperanno alla puntata registrata il mercoledì pomeriggio e che andrà in onda il venerdì successivo.

Il sorteggio sarà effettuato da un unico bacino nel quale saranno convogliate e contestualmente contenute tutte le prenotazioni andate a buon fine effettuate tramite telefonia fissa/mobile e/o web. RAI non assume alcuna responsabilità in ordine ad inconvenienti di qualsiasi genere eventualmente derivanti da interruzioni od interferenze delle linee telefoniche o guasti e disservizi della rete internet.

Gli utenti estratti saranno ricontattati nella mattinata del giorno in cui andrà in onda la puntata. Per la puntata in onda il venerdì, registrata il mercoledì, gli estratti potranno essere ricontattati anche il mercoledì pomeriggio.

Per entrambe le modalità di prenotazione dovrà essere indicato esclusivamente il numero telefonico di un impianto fisso/mobile cui essere richiamati.

“La lista delle numerazioni estratte per la puntata del programma trasmessa in diretta sarà utilizzata anche per individuare, in ordine di estrazione, i concorrenti ai concorsi telefonici a premio dell’eventuale successiva puntata registrata nello stesso giorno”.

L’estrazione e la raccolta prenotazioni saranno disattivate il 25 dicembre 2024 poiché il programma non andrà in onda, pertanto le prenotazioni pervenute martedì 24 dicembre parteciperanno all’estrazione di giovedì 26 dicembre 2024.

Nel caso in cui nella lista delle utenze estratte risultasse un’utenza fissa e un’utenza mobile aventi quali intestatario la stessa persona la redazione del programma escluderà dalla predetta lista l’utenza che nell’ordine cronologico risulterà essere stata sorteggiata dopo.

Le prenotazioni - sia telefoniche che via web - nonché la successiva eventuale chiamata da parte di RAI, non danno diritto alla partecipazione effettiva al gioco. Per esigenze di programmazione la RAI si riserva la facoltà di procedere a ridurre il numero dei partecipanti o nel caso in cui vengano soppresse una o più manches del gioco. Resta inteso che essere stati estratti e/o ricontattati come potenziali concorrenti ai concorsi di cui al presente regolamento non implica la reale possibilità di partecipare in diretta ai concorsi stessi.

Qualora in fase di richiamata da parte della redazione del programma del titolare dell’utenza mobile estratta dal sistema dovesse risultare che il nominativo del soggetto medesimo fosse indicato nella c.d. “black list” (ossia nella lista dei soggetti che già’ abbiano partecipato e vinto ad uno dei concorsi a premio abbinati all’edizione di “E’ sempre mezzogiorno” 2024-2025) il concorrente medesimo sarà avvisato ed escluso dalla partecipazione al concorso. Le prenotazioni effettuate da telefono cellulare confluiscono dello stesso bacino in cui sono raccolte le prenotazioni degli utenti tramite telefonia fissa

Partecipa/partecipano al concorso il/i concorrente/i tra quelli estratti che risponde/rispondono quando RAI procederà a ricontattarli in ordine di estrazione, secondo il seguente meccanismo:

1. verrà contattata la prima utenza estratta, se al quinto squillo telefonico l'utente non risponderà si provvederà a contattare l'utenza successiva risultante sempre sulla lista prodotta dal sistema informatico e così via fino a quando non sarà individuato, nel rispetto delle modalità stabilite dalle presenti regole di prenotazione, il concorrente che verrà passato in studio per giocare con il conduttore alla manche del gioco;
2. qualora alla chiamata effettuata risponda una segreteria telefonica RAI provvederà a contattare l'utenza successiva;
3. nel caso in cui l'utenza fosse occupata o, per qualsiasi causa o ragione non imputabile a RAI risultasse irraggiungibile o non contattabile, RAI medesima effettuerà un secondo tentativo. Qualora all'esito di detto secondo tentativo, la linea medesima fosse nuovamente occupata, non contattabile o irraggiungibile si provvederà a contattare l'utenza successiva. Al termine di ciascuna trasmissione le utenze telefoniche risultanti sulla predetta lista non utilizzate saranno eliminate secondo le modalità indicate nel regolamento.

I dati che il sistema è in grado di visualizzare saranno soltanto quelli relativi agli utenti estratti dal sistema medesimo e che verranno eventualmente ricontattati da Rai per partecipare al gioco. In caso di vincita gli stessi dati saranno poi utilizzati esclusivamente per l'assegnazione del premio.

Nel caso in cui l'utente di telefonia mobile estratto dal sistema e ammesso a partecipare a uno dei concorsi a premi abbinati al programma non potesse per qualsiasi causa e/o motivo interagire in tempo reale con il programma e quindi giocare lo stesso sarà escluso dalla partecipazione e non avrà nulla a che pretendere nei confronti della RAI.

Nel caso di interruzione di qualsiasi natura del servizio (a titolo meramente esemplificativo per: sospensione del programma per eventi straordinari, mancanza di energia elettrica, imprevisti tecnici, ecc.) la prenotazione effettuata non andrà perduta in quanto gli utenti che si sono prenotati parteciperanno di diritto all'estrazione prevista per la puntata successiva unendosi a tutti coloro che si saranno prenotati nei tempi previsti per tale puntata.