

AFFARI TUOI

Edizione 2023-2024

REGOLAMENTO

Parteciperanno al programma "Affari Tuoi" (di seguito "Programma") 20 concorrenti, ciascuno rappresentante una Regione d'Italia (di seguito "Concorrenti").

Ciascuna puntata del Programma avrà come protagonista una coppia formata da 1 dei 20 Concorrenti nel ruolo di c.d. "pacchista" (d'ora in avanti "Pacchista") selezionato, secondo i criteri specificati nella 1° fase del presente Regolamento, il quale giocherà insieme ad un partner (parente, convivente o facente parte della sua sfera affettiva).

Ciascuno dei 20 Concorrenti è custode di un pacco contenente un premio per un valore variabile da 0 euro a 300 mila euro. I premi saranno corrisposti al Pacchista dalla RAI in gettoni d'oro.

Ogni decisione ai fini degli esiti di gioco sarà il risultato di un accordo fra il Pacchista e il suo Partner. Resta inteso in ogni caso che solo il Pacchista è formalmente il titolare della partita e, pertanto, assume su di sé la responsabilità delle sue scelte e di quelle del suo Partner. In caso di disaccordo fra Pacchista e Partner, sarà sempre il Pacchista ad assumere le scelte definitive ai fini della partita.

Tabellone

Il Tabellone riporta il valore del premio in euro celato dentro ciascun pacco (i pacchi sono n. 20), senza però svelare il numero del pacco contenente il suddetto valore. Si precisa che l'abbinamento *pacco – premio* viene svolto da un Notaio in regime di massima segretezza prima dell'inizio di ciascuna partita e rimane segreto sino a quando, a partita iniziata, i suddetti abbinamenti vengono comunicati in busta chiusa al "Dottore", il quale partecipa al Programma come previsto nella SECONDA FASE, al punto 2.II), da una postazione (c.d. "gabbiotto") isolata e inaccessibile ai non addetti ai lavori. Si precisa che le figure professionali presenti nel "gabbiotto", una volta entrate, non potranno uscirne sino al termine della partita.

Il valore dei premi varia da 0 a 300.000 euro come riportato in Tabella 1.

TABELLA 1:

<i>colonna a</i>	<i>colonna b</i>
0 €	5.000 €
1 €	10.000 €
5 €	15.000 €
10 €	20.000 €
20 €	30.000 €
50 €	50.000 €
75 €	75.000 €
100 €	100.000 €
200 €	200.000 €
500 €	300.000 €

Alcuni pacchi potrebbero contenere un oggetto. Le posizioni degli oggetti nel tabellone possono variare ad ogni partita.

In caso di vincita di un oggetto, la RAI riconoscerà al Pacchista che gioca la partita un equivalente in gettoni d'oro pari all'importo che l'oggetto ha sostituito nella sopra citata tabella.

Per vincite da 1 ai 50 euro, al Pacchista verrà comunque corrisposto un premio di 50 euro in gettoni d'oro (se il Pacchista vince 0 euro, non verrà corrisposto alcun premio).

All'apertura di alcuni dei pacchi contenenti oggetti, potrà coincidere l'entrata in studio di ospiti a sorpresa e oggetti che raffigurino materialmente quelli espressi nel tabellone o di altro genere con finalità esclusivamente di spettacolo.

La corrispondenza tra oggetto e valore in euro è puramente indicativa. Sarà cura della Produzione mantenere gli abbinamenti oggetto/valore più verosimili possibili. In caso contrario o in generale per oggetti particolari o di difficile valutazione, la Produzione si riserva il diritto di provvedere all'abbinamento oggetto/valore che più si adatta alle proprie esigenze di spettacolo.

La Regione Fortunata

Oltre ai 20 pacchi contenenti i 20 premi indicati nella tabella 1, prima dell'inizio di ogni partita, il Notaio estrae n. 1 Regione, che dovrà essere indovinata dal Pacchista fra le 20 rappresentate in ogni puntata. **La Regione Fortunata** potrà entrare in gioco nel Finale della partita (vedi punto 3) secondo quanto previsto all'Allegato n.1.

1A FASE

A) Si rimanda al documento **REPERIMENTO E CRITERI DI SELEZIONE DEI CONCORRENTI - PACCHISTI PER IL PROGRAMMA AFFARI TUOI** allegato al presente regolamento.

B) SELEZIONE DEL CONCORRENTE CHE GIOCHERÀ LA PARTITA.

IL PACCHISTA:

Il notaio procederà ad apposito sorteggio volto ad individuare per ciascuna puntata del programma la Regione il cui titolare giocherà la partita. Il concorrente che rappresenta la Regione sorteggiata giocherà la partita in qualità di "Pacchista" insieme al suo Partner.

Il predetto sorteggio notarile sarà effettuato secondo i tempi e modalità stabilite insindacabilmente dalla produzione. L'ordine di estrazione corrisponde all'ordine delle registrazioni.

La prima regione estratta a giocare sarà quella risultante in sospenso dall'ultima estrazione effettuata dal notaio per l'edizione 2023 di Affari Tuoi in data 31 marzo 2023. Si andrà quindi a proseguire il sorteggio tra le altre 19 Regioni rimanenti, in modo tale che nelle prime 20 puntate possano giocare tutte e 20 le regioni italiane. L'estrazione per le successive puntate procederà poi con il medesimo meccanismo, quindi ogni Regione estratta non potrà più uscire fino al completamento del sorteggio di tutte le altre.

2A FASE

2.1) ATTRIBUZIONE DEL PACCO AL PACCHISTA

L'attribuzione casuale pacco/pacchista e pacco/concorrenti viene svolta alla presenza del Notaio.

I 20 pacchi, abbinati precedentemente ai 20 premi, saranno presentati in studio anonimi (pertanto identici fra loro, senza alcun numero che li possa distinguere l'uno dall'altro) attraverso un packaging ad hoc e posizionati in una struttura ad essi dedicata. Al momento opportuno, tutti i 19 Concorrenti e il Pacchista, secondo un ordine idoneo alla scaletta della puntata e stabilito a discrezionale e insindacabile giudizio dalla Produzione, sceglieranno autonomamente i pacchi senza sapere il numero del pacco scelto (ognuno prenderà 1 pacco). Il Conduttore invita il Pacchista a scegliere per primo il suo pacco fra i 20 pacchi suddetti e, una volta scelto, invita il Pacchista a recarsi in postazione. In seguito il Conduttore invita i 19 Concorrenti ad andare a scegliere il loro Pacco. Il suddetto ordine di scelta potrà variare a seconda delle esigenze televisive relative ai tempi e all'impaginazione del Programma che potrà subire variazioni nel corso del periodo di messa in onda (es. puntata con anteprima, senza anteprima, variazione della durata dell'anteprima, ecc.)

I Concorrenti, una volta in possesso dei propri pacchi, raggiungeranno la loro postazione.

Solo nel momento in cui tutti sono posizionati e in possesso del loro pacco, possono essere svelati i numeri dei 20 pacchi fin lì celati.

2.II) PROSECUZIONE DEL GIOCO

A) Il Pacchista, interpellato dal conduttore, apre – secondo il suo istinto e comunque secondo il suo libero arbitrio – via via n. 1 pacco alla volta fino a rimanere con 2 pacchi chiusi, il suo e quello di uno dei Concorrenti.

B) Per aprire 1 pacco, il Pacchista, di volta in volta, dovrà chiamare il numero identificativo e/o la regione corrispondente al pacco che intende aprire. Nel caso in cui, per errore, numero identificativo e regione non coincidessero, sarà presa in considerazione la sola indicazione del numero.

C) Il pacco viene aperto e annullato dal Tabellone: il suo contenuto non potrà più essere vinto.

D) Il Concorrente che erroneamente apre il proprio pacco senza che il Pacchista abbia espresso chiaramente la volontà di farlo, nel rispetto delle modalità previste nel presente regolamento, elimina il premio in esso contenuto e come tale non potrà più essere vinto dal Pacchista. Tale pacco si aggiungerà alla relativa sequenza e sarà considerato come ulteriore pacco della sequenza stessa, ferme restando le eventuali verifiche del notaio in rapporto alle previsioni del presente regolamento.

Pertanto i Concorrenti sono obbligati a svolgere nella maniera più corretta il loro ruolo nel rispetto del Regolamento e del buon esito del Programma.

L'apertura dei pacchi si svolgerà secondo le indicazioni del conduttore e di norma avverrà secondo la seguente sequenza: 6 pacchi; 3 pacchi; 3 pacchi; 3 pacchi; 3 pacchi;

Si precisa sin da ora che la suddetta sequenza di apertura dei pacchi può essere modificata in qualsiasi momento dal conduttore (o dal Dottore) durante la partita. Per la Fase Finale e la fine della partita si rinvia alla 3° Fase.

2.III) COSA SI PUO' E COSA NON SI PUO' FARE

A) IL CONDUTTORE PUÒ:

A.1) chiedere, per conto del Dottore, al Pacchista di aprire uno o più Pacchi (per le modalità di apertura si veda punto 2.II lettera B e C)

A.2) contrattare, per conto del Dottore, sul valore da offrire al Pacchista in cambio del suo Pacco

A.3) offrire, per conto del Dottore, al Pacchista un importo in cambio del suo Pacco (di seguito "Offerta"); se il Pacchista accetta si applica quanto previsto al punto 3b.

A.4) chiedere, per conto del Dottore, al Pacchista, di sostituire il proprio Pacco con quello di uno dei concorrenti ancora in gioco, cioè ancora in possesso del loro pacco chiuso (di seguito "Cambio"); si precisa che il Cambio del pacco dovrà essere proposto almeno una volta nella partita. La facoltà di effettuare il Cambio può essere data al Pacchista anche prima di chiamare il primo pacco, ovvero a inizio partita. Il Conduttore può anche chiedere al Pacchista, per conto del Dottore, di scegliere se preferisce ricevere un'Offerta o un Cambio. Se il Pacchista decide di ricevere l'Offerta, rifiuta il Cambio, che pertanto, potrà non essere più offerto nel corso della partita.

A.5) rispondere al telefono per essere informato dal Dottore per qualunque segnalazione ritenga necessaria.

A.6) offrire al Pacchista di consultare uno o più "personaggi" – se presenti in studio o tra il pubblico - per avere consigli sulla partita.

B) IL PACCHISTA PUÒ:

B.1) accettare o meno di cambiare il proprio pacco con un altro ancora in gioco (si veda punto 2.III A.4), nel solo caso in cui, il conduttore o il Dottore offrissero tale possibilità.

B.2) accettare l'offerta del conduttore (si veda punto 2.III A.3) rinunciando al contenuto del proprio Pacco (vai al punto 3b);

B.3) rifiutare l'offerta del conduttore (vedi 2.III A.3) e continuare la partita con il proprio pacco;

B.4) chiedere un premio al conduttore per rinunciare al proprio Pacco. Se la proposta del Pacchista viene accettata dal Dottore, la stessa viene considerata ai fini del gioco come un'offerta implicitamente accettata dal Pacchista;
(vai al punto 3b)

B.5) rilanciare sulle offerte che il conduttore gli propone in cambio del proprio Pacco;

B.6) consultare uno o più "personaggi" - se presenti in studio o fra il pubblico - solo con l'avallo del conduttore (vedi 2.III A.6) e/o tenere in considerazione l'eventuale opinione manifestata dal pubblico - se presente - fermo restando il libero arbitrio del Pacchista nell'assumere ogni decisione relativa all'apertura dei pacchi ed in generale per ogni decisione relativa alla partita;

C) IL PACCHISTA NON PUÒ:

C.1) partecipare a successive puntate del Programma;

C.2) agire senza l'avallo del conduttore.

D) I CONCORRENTI DEVONO:

D.1) una volta entrati come titolari di una Regione, partecipare al Programma anche per le puntate successive (della presente edizione) a meno che non diventino "Pacchista".

Vista la particolare organizzazione del Programma, in caso di impegni improrogabili e/o di forza maggiore da parte di un Concorrente, la Produzione si riserva a suo discrezionale e insindacabile giudizio il diritto di decidere, caso per caso o a seconda della natura dell'impedimento, se sostituire temporaneamente o definitivamente il Concorrente, come meglio specificato nel paragrafo successivo, con un "Concorrente di Riserva" della medesima Regione. Qualora si verificasse l'assenza di un Concorrente e fosse sorteggiata la Regione a lui assegnata, sarà il Concorrente di Riserva a giocare come Pacchista. Qualora invece non fosse presente neanche il Concorrente di Riserva, si procederà con l'attribuzione del ruolo di Pacchista al Concorrente della Regione successiva risultante da sorteggio notarile.

Ad ogni modo ciascun Concorrente è obbligato al rispetto dell'orario di convocazione richiesto dalla Produzione. Nell'ipotesi di mancato rispetto di tale orario da parte di uno o più Concorrenti, la Produzione avrà facoltà a suo discrezionale e insindacabile giudizio - a seconda delle esigenze produttive e a sua esclusiva discrezione - a sostituire il/i Concorrente/i in ritardo e/o non presente/i, con altro/i Concorrente/i della medesima Regione. Come tutti i Concorrenti, anche il Concorrente di Riserva è stato selezionato con le medesime modalità di cui all'allegato "REPERIMENTO E CRITERI DI SELEZIONE DEI CONCORRENTI PER IL PROGRAMMA AFFARI TUOI" del presente Regolamento. Il Concorrente di Riserva, eventualmente chiamato in sostituzione del Concorrente assente, dovrà partecipare a tutte le puntate del Programma fino a quando la Produzione non deciderà il rientro del Concorrente titolare; qualora durante la sua partecipazione il Concorrente di Riserva avesse giocato la partita come Pacchista, non potrà partecipare a nessun'altra puntata del Programma (vedi articolo n. 2 punto III - C.1). Fermo restando quanto sopra, la partecipazione al Programma del Concorrente di Riserva cesserà quando il Concorrente titolare sarà nuovamente disponibile e la Produzione acconsentirà, a sua discrezione, al suo rientro. Il Concorrente di Riserva che abbia partecipato temporaneamente al Programma sarà il primo ad entrare al posto del Concorrente titolare una volta che quest'ultimo abbia giocato in veste di Pacchista.

D.2) intervenire solo se chiamati dal conduttore;

D.3) aprire il proprio pacco correttamente (vedi punto 2.II lettera B, C e D) e solo dopo l'avallo del Conduttore.

E) Il Partner può:

- consigliare il Pacchista in merito ad ogni decisione da prendere nel corso del gioco, fermo restando che in caso di disaccordo sarà il Pacchista, in quanto titolare della partita, ad assumere ogni scelta definitiva.

3A FASE

3) FINALE E FINE DELLA PARTITA

Sono possibili 3 ipotesi di Finale:

3a) in gioco ci sono ancora 2 pacchi non aperti, quello del Pacchista e uno di quelli dei Concorrenti; il Pacchista decide di aprire quello in suo possesso – considerando eventualmente anche la possibilità di Cambio di cui ai punti 2.III A4 e 2.III B1 - e vincerà il premio in esso contenuto. Tale premio sarà corrisposto da Rai in gettoni d'oro.

La partita finisce quando vengono aperti il pacco del Pacchista e l'altro pacco rimasto in gioco.

3b) il Pacchista accetta l'Offerta del Conduttore; la partita continua con l'apertura dei pacchi ancora chiusi.

La partita finisce quando viene aperto il pacco del Pacchista - svelando così il contenuto del pacco al quale il Pacchista ha rinunciato in cambio dell'Offerta - e anche l'altro pacco in gioco.

3c) Il Pacchista accetta di giocare al "**La Regione Fortunata**" di cui all'Allegato 1, a seguito della richiesta del conduttore.

4A FASE

LA VINCITA

Il premio vinto dal Pacchista viene in ogni caso disciplinato ed erogato dalla Rai in gettoni d'oro. Il Pacchista dichiara di accettare irrevocabilmente la vincita conseguita o il controvalore in gettoni d'oro attribuito all'oggetto vinto. Si ricorda che per vincite di valore da 1 a 50 euro, al PACCHISTA verrà comunque corrisposto un premio di 50 euro in gettoni d'oro

MODIFICHE REGOLAMENTARI

Esigenze di produzione potrebbero comportare in qualsiasi momento modifiche alle regole sopraesposte, in tal caso tali modifiche verranno tempestivamente comunicate.

ALLEGATO 1

La Regione fortunata

Il presente Allegato disciplina il Finale della partita quando il Pacchista di turno decide di giocare con **La Regione Fortunata**.

Prima dell'inizio di ogni partita Il NOTAIO estrae n.1 REGIONE fra le 20 rappresentate nel gioco: se il Pacchista accetta di giocare con **La Regione Fortunata**, deve indovinare il nome della REGIONE estratta.

Si precisa che il Conduttore potrà chiedere al Pacchista di indicare la sua scelta in qualunque momento della partita.

Arrivati al Finale della Partita (vedi punto 3 del Regolamento), il Conduttore può chiedere ufficialmente al Pacchista se vuole rinunciare ai 2 premi contenuti nei 2 pacchi ancora in gioco, per giocare con **La Regione Fortunata**. Si precisa che il Conduttore è libero di non formulare tale proposta al Pacchista in considerazione del valore dei due premi ancora in gioco. Si precisa inoltre che nel Finale della partita spetta al Pacchista scegliere se giocare con **La Regione Fortunata**, rendendo esplicita la propria volontà prima dell'ultima telefonata del Dottore.

Nel caso in cui il Pacchista accetti di giocare al Gioco de "La Regione Fortunata", il conduttore verifica la corrispondenza con la Regione estratta dal Notaio:

- se il Pacchista ha indovinato la Regione estratta dal notaio vince €100.000 e la partita termina.
- se invece il Pacchista ha sbagliato, non si aggiudica i € 100.000 e la REGIONE indicata dal Pacchista viene eliminata.

A questo punto il Conduttore concede al Pacchista una seconda possibilità, elimina altre 9 Regioni e chiede al Pacchista di indovinare la Regione estratta indicandone 1 fra le 10 ancora in gioco. Il Pacchista comunica la sua scelta e:

- se il Pacchista ha indovinato la Regione estratta vince €50.000 e la partita termina.
- se invece ha sbagliato, non si aggiudica nulla e il Conduttore svela la Regione esatta (e tutte le altre Regioni secondo un ordine e secondo modalità di spettacolo decise dalla Produzione).

La REGIONE estratta è conosciuta solo dal notaio e viene comunicata al conduttore tramite una busta chiusa (o altra soluzione scenografica), il cui contenuto sarà svelato solo dopo che il Pacchista avrà comunicato la sua scelta finale.

Le scelte del Pacchista saranno sempre visualizzate in studio attraverso la grafica e il Conduttore ne verificherà l'esattezza mostrando al momento opportuno il contenuto della busta del Notaio.

I PREMI della **Regione Fortunata** sono da intendersi in gettoni d'oro.