COPIA NOSTRA



"Mezzogiorno in famiglia"
Edizione 2017/18

Regolamento di gioco "Gara dei Comuni"

Versione del 18/10/2017

Indice

1. Descrizione generale **Pag. 4**
1.1 - La "gara" tra i comuni Pag. 4
1.2 - Scelta 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 "strappapunto" Pag. 5
2.4 - Partecipazione dei telespettatori alla trasmissione Pag. 6
2.5 - Verifica dell'andamento della gara Pag. 6

3. Descrizione dei possibili giochi in studio **Pag. 7**
3.1 - Conosciamoli meglio Pag. 7
3.2 - Chi l'ha cantata? Pag. 7
3.3 - Ditelo a Friscia Pag. 8
3.4 - La prova artistica Pag. 9
3.5 - Le canzoni remixate Pag. 9
3.6 - Corri in città Pag. 10
3.7 - Quante ne so! Pag. 11
3.8 - La partita di pallone Pag. 12
3.9 - Sempre più su Pag. 12
3.10 - Chi è nato prima? Pag. 13
3.11 - Facciamo il gonfalone Pag. 14
3.12 - Un sacco di parole Pag. 14
3.13 - Le cabine Pag. 15
3.14 - I mulini Pag. 16
3.15 - Lo strappacoppa Pag. 17

3.16 - Il gioco dell'alfabeto Pag. 17
3.17 - Nomi e cognomi Pag. 18
3.18 - Il tris Pag. 18
3.19 - Parole in ordine Pag. 19

4. Descrizione generale delle prove "strappapunto" Pag. 21
4.1 - Lo scoppio dei palloncini Pag. 21
4.2 - Il tiro al bersaglio Pag. 21
4.3 - Legati per la vita Pag. 22

5. Descrizione generale dei giochi dalla piazza Pag. 23
5.1 - Cogli la prima mela Pag. 23
5.2 - I palleggi Pag. 24
5.3 - Il palloncino Pag. 24
5.4 - Il salto della corda Pag. 25
5.5 - La traversata Pag. 26
5.6 - Lo stendipanni Pag. 27
5.7 - Tiri liberi al contrario Pag. 28
5.8 - Un sacco tira l'altro Pag. 28
5.9 - Le uova col cucchiaio Pag. 29
5.10 - Carte al bacio Pag. 30
5.11 - La corsa dell'imbuto Pag. 31

6. Sviluppo temporale della sfida tra i comuni Pag. 33
6.1 - Partecipazioni successive per i comuni vincitori Pag. 33
6.2 - Classifica generale dei comuni vincitori Pag. 33
6.3 - Svolgimento della prima fase del programma Pag. 33
6.4 - Fase finale del programma: individuazione degli 8 comuni finalisti Pag. 33
6.5 - Proclamazione del comune vincitore e premio in palio Pag. 34

7. Televoto Pag. 35

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 - Scelta dei comuni partecipanti

I Sindaci dei Comuni, per poter prendere parte al programma, dovranno inviare la candidatura all'indirizzo mail mezzogiornoinfamiglia@rai.it o telefonare in redazione al numero 06.3724680 e saranno scelti dalla Rai, considerando la storia, le tradizioni e le bellezze che li caratterizzano.
Nel caso in cui alla redazione non pervenisse un numero sufficiente di richieste di partecipazione o tra tutte le richieste pervenute non ci fossero un numero sufficiente di paesi aventi i requisiti per poter partecipare, sarà la stessa redazione a cercare i comuni, che saranno scelti considerando la storia, le tradizioni e le bellezze che li caratterizzano.
La partecipazione è aperta a ogni comune, compresi quelli che hanno preso parte per una sola settimana a una delle precedenti edizioni di "Mezzogiorno in famiglia" (senza vincerla). Fanno eccezione a questa regola, per ragioni editoriali, i comuni che hanno partecipato alle ultime due edizioni del programma (2015/2016-2016/2017), che non potranno riproporre la loro candidatura.

1.3 - Luogo di svolgimento della gara

Una parte dei giochi in cui si articolerà la sfida 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 a insindacabile giudizio della Rai, anche attraverso i suoi autori, tra quelle offerte dai due paesi in gara (una piazza per paese). I collegamenti dalle due piazze potranno essere sia in diretta che registrati o, per esigenze di produzione, potranno essere uno in diretta e uno registrato.

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 circa, scelti a insindacabile giudizio della Rai, anche attraverso i suoi autori, tra tutti quelli - indicati dal comune in gara - 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 disputeranno i giochi che si svolgeranno nelle due piazze in collegamento con lo studio e altri che parteciperanno alle prove in studio soggette al giudizio del pubblico mediante il meccanismo del Televoto ("prove artistiche"). Nel caso in cui una squadra dovesse manifestare difficoltà nel reperire i concorrenti, su richiesta della squadra stessa, detti concorrenti potranno essere individuati dalla Rai, anche attraverso i suoi autori, effettuando opportune selezioni nella regione della squadra in questione.

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 della Rai, anche attraverso i suoi autori.

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.
In questo e nei successivi capitoli, a titolo esemplificativo, sono descritti:

a) i giochi che potranno essere effettuati durante il programma;
b) il sistema di punteggio che regolamenterà gli incontri tra i paesi;
c) i giochi che prevedono la partecipazione di telespettatori;
d) il "calendario" delle sfide tra i paesi, al termine del quale verrà incoronato il paese vincitore assoluto.

La Rai, anche attraverso i suoi autori, si riserva la possibilità futura di modificare o eliminare i giochi che seguono o di aggiungerne di nuovi, andando a integrare il presente regolamento.

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 tra i paesi - in studio o nelle piazze - a cui prenderanno parte uno o più concorrenti per ognuna delle due squadra in gara.
Ognuno di questi giochi, in caso di vittoria, permetterà di guadagnare 1, 2 o più punti a seconda della tipologia di gioco.
Il numero di punti in palio per ogni singolo gioco potrà variare di puntata in puntata (ad esempio 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 e il totale dei punti assegnati nel corso della puntata).
Nel caso in cui un gioco si concluda in situazione di parità verrà comunque decretato il paese 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 2 punti. La squadra sconfitta il sabato, invece, comincerà la puntata della domenica con 0 punti.
Il numero di punti complessivi con cui le due squadre arriveranno al gioco finale della puntata della domenica (o del sabato, qualora la sfida tra i due paesi si dovesse articolare in questo solo giorno per esigenze di palinsesto) 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 di questo gioco finale il paese vincitore verrà proclamato vincitore "potenziale". Il paese "potenzialmente" sconfitto avrà però al possibilità di ribaltare la situazione attraverso il gioco de "Lo strappacoppa" (vedi successivo punto 3.15). In base all'esito de "Lo strappacoppa" verrà proclamato il paese vincitore "ufficiale".

2.3 - Tipologia dei giochi tra i paesi e prove "strappapunto"

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 "*strappapunto*". Queste prove vedranno concorrere in egual modo e numero giocatori di entrambe le squadre e si disputeranno subito dopo il gioco al quale sono abbinate. Se i giocatori della squadra uscita perdente dal gioco appena disputato saranno più bravi dei loro avversari, riusciranno a "ribaltarne" l'esito e ad aggiudicarsi così il punto (o i punti) in palio in quello specifico gioco, sottraendolo/i ("strappandoli") all'altra squadra. Se, invece, il risultato della prova "strappapunto" dovesse essere favorevole ai giocatori della squadra uscita vincente dal gioco appena disputato, il punto (o i punti) in palio in quello specifico gioco rimarranno di loro spettanza. Se, ancora, la prova "strappapunto" dovesse concludersi con un risultato di parità, il punto (o i punti) in palio nel gioco appena disputato rimarranno di spettanza della squadra che questo gioco ha appena vinto.
Per una descrizione dei giochi e delle prove "strappapunto" si veda il successivo capitolo 4.

2.4 - Partecipazione dei telespettatori alla trasmissione

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

a) attraverso dei concorsi a premi a loro espressamente dedicati;
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.

Le modalità del Televoto sono descritte nel successivo capitolo 7.
Le modalità di partecipazione ai concorsi a premi sono descritte in un apposito regolamento allegato al presente.

2.5 - Verifica dell'andamento della gara

Per quanto riguarda le sfide che compongono la "prima fase" di "Mezzogiorno in famiglia" *(vedi punto 6.3)* il corretto andamento dei singoli giochi in studio e della sfida tra i paesi nel suo complesso è supervisionato dagli autori del programma e verbalizzato da un Funzionario della Camera di Commercio di Roma, responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica. Mentre, per i giochi dalle piazze dei due paesi, oltre che dagli autori collegati dallo studio, viene garantito da un rappresentante della comunità stessa in qualità di "giudice di gara" (laddove possibile tale figura viene ricoperta da un vigile).
Per quanto riguarda le sfide disputate durante la "fase finale" *(vedi punto 6.4)* la supervisione dei giochi (in studio e sulle piazze) è invece effettuata da un notaio e dagli autori del programma. Questo stesso notaio verbalizzerà il risultato della gara.
Qualora, durante lo svolgimento di una fase di gioco, dovesse verificarsi un problema tecnico o un'irregolarità tali da compromettere il corretto svolgimento del gioco stesso (a titolo esemplificativo ma non esaustivo: problemi di natura meccanica, grafica o elettronica, violazioni del regolamento da parte dei concorrenti o altro), la Rai, anche attraverso il notaio e gli autori del programma, avrà la facoltà di annullare il risultato conseguito dai concorrenti nel corso della fase in questione ed eventualmente, qualora possibile, di farla disputare nuovamente.

3. Descrizione dei possibili giochi in studio

Quello che segue è un elenco di tutti i possibili giochi che potranno essere svolti nel corso delle puntate del sabato o della domenica di "Mezzogiorno in famiglia". In ogni puntata i concorrenti delle due squadre in gioco saranno chiamati a cimentarsi solo su una parte di questi.

3.1 - Conosciamoli meglio

A questo gioco i due paesi in gara partecipano in successione, in due distinte manche, ognuno con un concorrente.
In ognuna di queste due manche al concorrente di volta in volta in gara verrà posta una serie di domande relative ai gusti, alle abitudini, al modo di pensare o altro del vip ("padrino" o "madrina", *vedi precedente punto 1.5*) abbinato alla squadra avversaria. Nella fattispecie, al concorrente della squadra A verranno poste domande relative al vip abbinato alla squadra B e, viceversa, al concorrente della squadra B verranno poste domande relative al vip abbinato alla squadra A.
Ognuna delle due manche si articola nello stesso numero di domande.
Al termine delle due manche, si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà risposto correttamente al maggior numero di domande.
In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.
Questo gioco potrà essere seguito da una prova "strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.
Il concorrente di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputa questo gioco nel corso di una puntata, dovrà aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.2 - Chi l'ha cantata?

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente, ognuno con un concorrente.
In studio verrà delineato un ideale percorso di gioco composto da un punto di partenza ed arrivo finale (definito da due poltrone, una per ognuna delle due squadre in gara, ciascuna dotata di un pulsante di prenotazione) e un punto di arrivo "intermedio".
Prima dell'inizio di ogni manche i due concorrenti in gara saranno posizionati in corrispondenza del punto di partenza, ciascuno seduto sopra la propria poltrona.
Davanti a ognuno dei due concorrenti, esattamente alla stessa distanza da loro, sarà posizionato un tavolo (o altra struttura d'appoggio). Sopra a ogni tavolo sarà disposta una serie di immagini. Ogni immagine raffigura un cantante (o un gruppo musicale). Le due serie di immagini presenti sui due tavoli saranno identiche (per numero e per artisti raffigurati). Ad alcune di queste immagini sarà associato un brano musicale.
Il gioco si articola in più manche. All'inizio di ognuna di queste verrà eseguito o diffuso in studio uno di questi brani. Non appena la musica sarà iniziata - e non prima - i due concorrenti potranno avanzare dal punto di partenza verso i rispettivi tavoli. In caso di "falsa partenza" da parte di un concorrente, un brano potrà essere annullato e il gioco procederà con il brano successivo. Ripetute "false partenze" da parte dello stesso giocatore potranno comportare l'assegnazione della manche nel corso della quale si è verificata l'ennesima "falsa partenza" al suo avversario.
Una volta arrivati al proprio tavolo, ognuno dei due concorrenti dovrà individuare l'immagine del cantante che quel brano ha lanciato (o comunque portato al successo), prelevarla e riportarla indietro tornando nuovamente al punto di partenza.

Una volta scelta una immagine (e, di conseguenza, una possibile risposta) e iniziato il viaggio di ritorno verso la propria postazione, non sarà più possibile tornare indietro per cambiarla.
Il concorrente che per primo - dopo essersi prenotato con il pulsante di cui è dotata la propria poltrona - sarà tornato con l'immagine giusta, si aggiudicherà la manche.
Se entrambi i concorrenti dovessero aver fatto ritorno alla propria postazione con un'immagine e il primo giocatore ad essersi prenotato dovesse aver scelto l'immagine sbagliata, si passerà a verificare l'immagine portata dal concorrente arrivato per secondo alla propria postazione. Se questa fosse quella giusta, sarà lui ad aggiudicarsi la manche.
Al termine delle manche previste, si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà riportato il maggior numero di immagini corrette prima dell'avversario.
In caso di parità, potrà essere effettuata secondo le stesse modalità sopradescritte una ulteriore manche "spareggio". Si aggiudicherà il gioco la squadra che prevarrà in questa manche. In caso di ulteriore parità, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.
Questo gioco potrà essere seguito da una prova "strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.
Il concorrente di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputa questo gioco nel corso di una puntata, dovrà aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.3 - Ditelo a Friscia

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente, ognuno con un concorrente.
In studio verrà delineato un ideale percorso di gioco composto da un punto di partenza (definito da due poltrone, una per ognuna delle due squadre in gara) e un punto di arrivo (definito da due grandi archi, uno per ognuna delle due squadre in gara; questi archi sono collegati a un dispositivo elettronico che fa sì che si illumini quello tra i due che viene attraversato per primo e per intero da una persona, lasciando così spento l'altro).
Prima dell'inizio di ogni manche i due concorrenti in gara saranno seduti sulle rispettive poltrone.
Il gioco si articola in una serie di manche. Nel corso di ogni manche i conduttori leggeranno una certa parola. Una volta enunciata questa parola, i concorrenti dovranno alzarsi dalla loro poltrona, correre e arrivare al punto di arrivo attraversando il proprio arco. In caso di "falsa partenza" da parte di un concorrente, una manche potrà essere annullata e il gioco procederà con la parola successiva. Ripetute "false partenze" da parte dello stesso giocatore potranno comportare l'assegnazione della manche nel corso della quale si è verificata l'ennesima "falsa partenza" al suo avversario.
Al concorrente che per primo attraverserà il proprio arco (facendolo così illuminare) saranno date 3 definizioni. Solo una di queste si riferirà correttamente alla parola oggetto di gioco in quella manche. Il concorrente dovrà indicare di quale si tratta.
Se il concorrente indicherà la definizione corretta, si aggiudicherà la manche. Se il concorrente indicherà una delle due definizioni sbagliate, dovrà subire una piccola "punizione" (tipo: indossare delle orecchie d'asino, portare dei pesi o altro).
In caso di errore, se anche il secondo concorrente dovesse aver attraversato il proprio arco (seppur in ritardo rispetto al suo avversario), verrà chiesto anche a questo di provare a rispondere. In caso di risposta esatta, sarà questo secondo concorrente ad aggiudicarsi la manche. In caso di risposta nuovamente errata, dovrà anche lui subire una "punizione".

Al termine delle manche previste, si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà fornito il maggior numero di risposte esatte.
In caso di parità, potrà essere effettuata secondo le stesse modalità sopradescritte una ulteriore manche "spareggio". Si aggiudicherà il gioco la squadra che prevarrà in questa manche. In caso di ulteriore parità, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.
Questo gioco potrà essere seguito da una prova "strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.
Il concorrente di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputa questo gioco nel corso di una puntata, dovrà aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.4 - Prova artistica

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.
I conduttori lanceranno un "Televoto" *(vedi al riguardo il successivo capitolo 7 - "Televoto edizione 2017-2018")* e chiederanno 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 nell'intervallo di tempo a disposizione. In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.5 - Le canzoni remixate

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente, ognuno con uno o più concorrenti.
Ogni squadra sarà dotata di una postazione con un pulsante di prenotazione per la risposta.
Il gioco si articola in una serie di manche. Nel corso di ogni manche sarà fatto ascoltare ai concorrenti delle due squadre un brano audio nel quale saranno mixate 3 canzoni.
Al termine di ogni brano audio i conduttori porranno ai concorrenti delle due squadre una domanda che prende spunto dalle canzoni appena ascoltate.
La squadra che si prenoterà per prima premendo il pulsante potrà rispondere. In caso di risposta errata, sarà data alla squadra avversaria la possibilità di rispondere a sua volta.
Al termine delle manche previste, si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà risposto correttamente (in prima battuta o a seguito di un errore iniziale da parte dei propri avversari) al maggior numero di domande.
In caso di parità, i conduttori porranno ai concorrenti delle due squadre una domanda "di spareggio" che prende spunto dalle canzoni dell'ultimo remix appena ascoltato. Si aggiudicherà il gioco la squadra che fornirà per prima la risposta corretta secondo le modalità sopradescritte.
Nel caso in cui nessuna delle due squadre dovesse fornire la risposta corretta, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.
Questo gioco potrà essere seguito da una prova "strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.
Il concorrente di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputa questo gioco nel corso di una puntata, dovrà aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane)

prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.6 - Corri in città

A questo gioco i due paesi in gara parteciperanno contemporaneamente, ognuno con due concorrenti.

In studio sarà presente una cartina geografica dell'Italia, sulla quale sarà possibile applicare delle calamite. Immediatamente a sinistra e a destra della cartina ci saranno due grandi archi (uno per ognuna delle due squadre in gara), collegati a un dispositivo elettronico che fa sì che si illumini quello tra i due che viene attraversato per primo e per intero da una persona (lasciando così spento l'altro).

Il gioco si articolerà in una serie di manche.

Nel corso di ogni manche i conduttori forniranno - uno alla volta - tre indizi che definiranno in modo sempre più circostanziato una città italiana.

L'obiettivo è quello di capire prima degli avversari di quale città si tratta sulla base di questi indizi.

I due concorrenti in gioco per ogni squadra si divideranno i ruoli: ci sarà un concorrente "corridore", che dovrà correre e passare fisicamente sotto il proprio arco prima di provare a rispondere, e un concorrente "suggeritore", che avrà il compito di aiutare il suo "corridore" nell'individuazione della soluzione.

Nel corso di ogni manche, non appena una delle due squadre penserà di sapere a quale città si sta facendo riferimento, potrà scattare con il proprio "corridore" verso il proprio arco e attraversarlo. Successivamente il "corridore" dovrà attaccare la sua calamita sulla cartina dell'Italia posizionandola all'interno della relativa regione e, subito dopo, dire l'esatto nome della città. Per essere considerata corretta, quindi, ogni "risposta" dovrà prevedere entrambe queste operazioni (calamita nella regione giusta + nome della città esatto).

Nel caso in cui entrambi i concorrenti "corridori" dovessero scattare e passare attraverso il proprio arco, verrà chiesto a tutti e due di posizionare la propria calamita sulla cartina. Successivamente, al "corridore" che sarà passato sotto l'arco per primo, sarà chiesto di dare una risposta. Soltanto nel caso in cui questa risposta dovesse essere sbagliata, verrà allora chiesto anche al "corridore" arrivato per secondo di dare la sua risposta.

Per ciascun indizio ogni concorrente "corridore" potrà provare a rispondere una sola volta.

Se, una volta forniti tutti gli indizi previsti, nessuna delle due squadre dovesse conoscere la risposta, questa verrà svelata direttamente dai conduttori. A questo punto si aggiudicherà la manche la squadra che (con il proprio concorrente "corridore") attraverserà prima dell'altra il proprio arco.

Al termine della serie di manche previste si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà individuato correttamente il maggior numero di città.

In caso di parità, i conduttori leggeranno un'ultima serie di informazioni relativa a una ulteriore città ("di spareggio"). Si aggiudicherà il gioco la squadra che individuerà per prima questa città secondo le modalità di gioco sopra descritte.

Questo gioco potrà essere seguito da una prova "strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.

Il concorrente di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputa questo gioco nel corso di una puntata, dovrà aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.7 - Quante ne so!

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente, ognuno con un concorrente.
Ognuno dei due concorrenti in gara si troverà in una postazione dotata di una tastiera alfanumerica (collegata a uno schermo video).
Il gioco si articola in 3 manche.
All'inizio di ogni manche ciascuno dei due concorrenti in gioco estrarrà da un contenitore una sillaba.
Al "Via!" dei conduttori - ed entro l'intervallo di tempo a loro disposizione - ognuno dei due giocatori dovrà cercare di individuare il maggior numero di parole possibili che iniziano con la sillaba da loro rispettivamente estratta (fino a un massimo di 10 parole). Per farlo dovranno trascrivere queste parole mano a mano che gli verranno in mente usando la tastiera di cui è dotata la loro postazione.
Qualora uno dei due giocatori dovesse arrivare a trascrivere 10 diverse parole prima dello scadere del tempo a disposizione, la manche di gioco si concluderà per entrambe le squadre.
Ai fini del punteggio di questo gioco saranno considerate valide tutte le parole normalmente contenute nei vocabolari e nei dizionari della lingua italiana, fatto salvo quanto segue:

a) i verbi saranno accettati solo se coniugati all'infinito presente (-are, -ere, -ire);
b) lo stesso sostantivo (o aggettivo) potrà essere indicato una sola volta, al singolare o al plurale, al maschile o al femminile; per lo stesso principio, non saranno accettate le forme "alterate" di un sostantivo o di un aggettivo (diminutivi, accrescitivi, vezzeggiativi, peggiorativi o altro, così come i superlativi) se di questo stesso sostantivo (o aggettivo) sarà già stata indicata la forma "normale", e comunque - se il concorrente dovesse indicare più di una di queste forme - ne sarà considerata valida solo una;
c) non saranno accettati nomi propri;
d) non saranno accettate sigle e parole che rappresentano marchi commerciali.

Faranno eccezione alle regole contenute nei punti a) e b) (e saranno conseguentemente considerati validi) quei verbi eventualmente coniugati e quei sostantivi e aggettivi eventualmente declinati in modo da costituire un lemma del vocabolario a sé stante. Analogamente, faranno eccezione alla regola contenuta nel punto c) quei nomi propri che, al tempo stesso, costituiscono un lemma del vocabolario a sé stante.
Allo scadere del tempo a disposizione (o al raggiungimento della 10ª parola da parte di uno dei due concorrenti), si aggiudicherà la manche la squadra che avrà individuato il maggior numero di parole corrette. In caso di parità, la manche non sarà assegnata a nessuna delle due squadre.
Vincerà la prova la squadra che si aggiudicherà il maggior numero di manche.
Se, dopo le 3 manche previste, dovesse esserci una situazione di parità, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.
Questo gioco potrà essere seguito da una prova "strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.
Il concorrente di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputa questo gioco nel corso di una puntata, dovrà aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.8 - La partita di pallone

Questo gioco conclude la puntata del sabato.

I punti accumulati dalle due squadre con i giochi precedenti si "trasformano" in gol. Questi gol formano il punteggio di partenza di una partita di calcio che sarà giocata in studio da uno stesso numero di concorrenti per ognuno dei due paesi in gara.

Ognuno dei concorrenti "indosserà" un costume composto da una speciale palla trasparente che lascerà loro libere solo le gambe e la testa.

Nello studio verrà riprodotto un piccolo campo di calcio dotato di due porte, una per ognuno dei due paesi in gara.

Scopo del gioco è quello di riuscire a segnare il maggior numero di gol nella porta avversaria. Questi gol si andranno progressivamente a sommare al punteggio di partenza della squadra che li avrà realizzati.

Allo scadere del tempo complessivamente a disposizione si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà concluso la partita con il punteggio complessivamente più alto.

In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

La squadra che vince questo gioco partirà nella successiva puntata della domenica in vantaggio per 2 punti a 0 (i gol eventualmente realizzati serviranno solo a decretare il vincitore di questa prova e non saranno in alcun modo considerati ai fini della classifica generale dei comuni partecipanti; *vedi punto 6.2*).

I concorrenti di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputano questo gioco nel corso di una puntata, dovranno aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.9 - Sempre più su

A questo gioco i due paesi in gara partecipano in successione, ognuna con 3 concorrenti.

In studio, per ognuna delle due squadre, sarà presente un certo (e identico) quantitativo di vasi disposti sopra un tavolo (o altro piano d'appoggio). Accanto a questo tavolo sarà presente il primo concorrente di ogni squadra. A una certa distanza da questo tavolo si troverà il secondo concorrente. Più lontano, proseguendo idealmente in linea retta, sarà presente il terzo concorrente.

I tre giocatori in gara per ogni squadra dovranno rispettare la loro posizione per tutta la durata della prova.

Obiettivo del gioco è quello di trasportare i vasi uno alla volta passandoseli con le mani. Nel farlo ogni vaso dovrà essere lanciato dal primo concorrente, passare (obbligatoriamente) per il giocatore "intermedio" e arrivare al terzo concorrente. Il secondo e il terzo concorrente dovranno recuperare ogni vaso "al volo", senza cioè fargli toccare il suolo. Una volta arrivato "a destinazione", ogni vaso dovrà poi essere impilato dal terzo concorrente, che li contrapporrà l'uno contro l'altro per cercare di formare la più alta colonna possibile. La colonna di vasi dovrà essere formata all'interno di un apposito spazio (un piccolo cerchio delimitato al suolo).

Qualunque vaso passato o impilato senza rispettare quanto sopra descritto non verrà considerato valido ai fini del risultato.

Nel caso in cui i vasi già impilati dovessero (in tutto o in parte) cadere a terra durante il gioco, il terzo concorrente potrà riprendere la formazione della colonna recuperando eventualmente i vasi caduti e ricominciando a impilarli a partire dall'ultimo di questi rimasto correttamente in piedi.

Ai fini della valutazione del risultato raggiunto, non verrà tenuto conto del vaso che avrà causato la caduta della colonna a questo sottostante.
Vince la squadra che, nel tempo a disposizione, sarà riuscita a impilare contrapponendoli il maggior numero di vasi (nel caso di più tentativi, sarà tenuto conto del miglior risultato ottenuto dalla squadra nell'intervallo di tempo a disposizione).
Se entrambe le squadre dovessero riuscire a impilare tutti i vasi disponibili prima dello scadere del tempo, si aggiudicherà la prova la squadra che ci sarà riuscita nel minor tempo possibile. In caso di altra parità, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.
Questo gioco potrà essere seguito da una prova "strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.
I concorrenti di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputano questo gioco nel corso di una puntata, dovranno aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.10 - Chi è nato prima?
A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente, ognuno con 1 concorrente.
Ogni squadra sarà dotata di una postazione con un pulsante di prenotazione per la risposta.
Il gioco si articola in una serie di manche. Nel corso di ogni manche, attraverso una apposita schermata grafica, saranno visualizzati una serie di 3 personaggi, oggetti, monumenti, eventi storici o altro.
Di volta in volta i conduttori enunceranno una domanda costruita sulla formula del "Chi è nato prima tra *[nome primo elemento], [nome secondo elemento] o [nome terzo elemento]?*".
Il concorrente che si prenoterà per primo con il suo pulsante potrà dare la sua risposta alla domanda appena enunciata, indicando quale tra i tre elementi proposti è nato (o ha avuto luogo) prima degli altri.
In caso di risposta esatta questo concorrente si aggiudicherà la manche. In caso di risposta errata verrà data al suo avversario la possibilità di rispondere. In caso di risposta esatta sarà questo secondo concorrente ad aggiudicarsi la manche. In caso di ulteriore risposta errata la manche sarà dichiarata nulla.
Al termine delle manche previste, si aggiudica il gioco la squadra che avrà fornito il maggior numero di risposte corrette.
In caso di parità, verrà effettuata secondo le stesse modalità sopradescritte una ulteriore manche "spareggio". Si aggiudicherà il gioco la squadra che prevarrà in questa manche. In caso di ulteriore parità, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.
Questo gioco potrà essere seguito da una prova "strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.
Il concorrente di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputa questo gioco nel corso di una puntata, dovrà aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.11 - Facciamo il gonfalone

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

Ognuna delle due squadre in studio avrà a disposizione un puzzle scomposto che, una volta formato, rappresenterà il gonfalone di "Mezzogiorno in famiglia". I puzzle delle due squadre sono uguali per numero e forma dei pezzi che li compongono.

Al "Via!" del conduttore ciascuna delle due squadre in gara dovrà cercare di ricomporre il più velocemente possibile il proprio puzzle nell'intervallo di tempo a disposizione.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che per prima riuscirà a ricomporre correttamente l'intero puzzle. Nel caso in cui nessuna delle due squadre dovesse riuscirci entro il tempo a disposizione, si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà posizionato correttamente in maggior numero dei suoi pezzi.

In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Questo gioco potrà essere seguito da una prova "strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.

I concorrenti di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputano questo gioco nel corso di una puntata, dovranno aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.12 - Un sacco di parole

A questo gioco i due paesi in gara partecipano in successione, in 2 distinte manche, ognuno con uno o più concorrenti.

In studio sarà presente una lavagna che, a comando, eserciterà (o meno) una capacità magnetica.

In studio saranno inoltre presente una serie di sacchi (o altro) numerati. Ognuno di questi sacchi conterrà un insieme di tessere. Su ciascuna di queste tessere saranno riportate una o più parole *(montate su un materiale metallico, e quindi suscettibili di poter essere attaccate alla lavagna di cui sopra)*. Alcune di queste parole, opportunamente riordinate, comporranno il ritornello o una strofa di una celebre canzone (o comunque una parte di questa).

All'inizio della prima manche un concorrente della squadra in gioco sceglierà un sacco tra quelli a disposizione, svuotandone il contenuto sopra un tavolo. Al concorrente (o ai concorrenti) in gioco verrà comunicato il titolo della canzone "contenuta" nel sacco. Al segnale di "Via!" del conduttore il tempo a disposizione per lo svolgimento della prova inizierà a scorrere.

Nell'intervallo di tempo a disposizione il concorrente (o i concorrenti) dovrà (dovranno) riordinare il più velocemente possibile le tessere e attaccarle sopra la lavagna magnetica, scegliendo quelle contenenti le parole che effettivamente fanno parte della strofa oggetto di gioco, trasportandole una alla volta e allineandole nel loro giusto ordine.

La prima tessera che compone la strofa sarà evidenziata con un tratto distintivo.

Ogni volta che sulla lavagna verrà attaccata una tessera "sbagliata" (cioè che contiene una parola che non appartiene al ritornello o alla strofa oggetto del gioco) oppure ogni volta che verrà attaccata una tessera "giusta" in una posizione "sbagliata" (cioè diversa da quella che, per la parola o le parole contenute, dovrebbe occupare all'interno della strofa oggetto del gioco), tutte le tessere attaccate sulla lavagna fino a quel momento cadranno automaticamente. Il concorrente (o i concorrenti) dovrà (dovranno) ricominciare da capo nel lavoro di scelta delle tessere e di loro riordino.

Se tutte le tessere richieste saranno riordinate correttamente prima dello scadere del tempo a disposizione, la prova verrà valutata in base al tempo impiegato. Se, allo scadere del tempo a disposizione, non tutte le tessere richieste saranno state riordinate correttamente, la prova verrà valutata in base al numero massimo di tessere correttamente allineate sulla lavagna nel corso della manche.
La seconda manche di gioco si svolgerà seguendo la stessa dinamica. In questo caso, però, il concorrente della seconda squadra non potrà scegliere lo stesso sacco contenente le parole con cui si è disputata la prima manche.
Si aggiudicherà la prova la squadra che sarà riuscita a completare la propria strofa nel minor tempo possibile. Nel caso in cui entrambe le squadre non fossero riuscite a completare la propria strofa, si aggiudicherà la prova la squadra che sarà riuscita ad allineare correttamente sulla lavagna il maggior numero di tessere.
In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.
Questo gioco potrà essere seguito da una prova "strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.
Il concorrente di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputa questo gioco nel corso di una puntata, dovrà aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.13 - Le cabine
A questo gioco i due paesi in gara partecipano in successione, ognuno con un concorrente.
Il gioco consiste in due distinte serie di domande di cultura generale e di attualità (composte dallo stesso numero di quesiti). I conduttori porranno una di queste serie di domande al primo dei due concorrenti in gara e l'altra al secondo.
Queste due serie di domande saranno contenute in due buste chiuse (contrassegnate rispettivamente con le lettere A e B). Prima che il gioco vero e proprio abbia inizio i conduttori chiederanno al concorrente della squadra in vantaggio nel punteggio generale di scegliere con quale busta vorrà giocare (e, di conseguenza, con quale busta giocherà il concorrente della squadra in svantaggio).
Ognuno dei due concorrenti avrà a disposizione un certo intervallo di tempo per rispondere alle domande contenute nella propria busta. Durante la prova, il concorrente in gioco potrà decidere - se insicuro sulle risposte da dare o altro - di "passare" una o più domande; questi quesiti potranno essere nuovamente sottoposti al concorrente dopo l'ultima domanda della serie, qualora a quel punto avanzasse ancora del tempo.
Inizierà a rispondere il concorrente della squadra in svantaggio nel punteggio generale.
Al termine delle due manche, si aggiudicherà la prova la squadra che avrà risposto correttamente al maggior numero di domande.
In caso di parità, ai due concorrenti in gara verrà posta una domanda "di spareggio". Ognuno dei due concorrenti sarà dotato di un pulsante di prenotazione. Il primo concorrente che si prenoterà potrà rispondere a questa domanda. In caso di risposta esatta, la sua squadra si aggiudicherà la prova. In caso di risposta errata, sarà data al concorrente della squadra avversaria la possibilità di rispondere a sua volta. In caso di risposta esatta, sarà questa seconda squadra ad aggiudicarsi la prova.

Se nessuno dei due concorrenti in gara dovesse riuscire a rispondere alla domanda di spareggio entro il tempo a disposizione, la squadra vincitrice della prova verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.
Questo gioco potrà essere seguito da una prova "strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.

3.14 - I mulini

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente, ognuno con un gruppo di concorrenti uguale per numero.
Questa prova si disputerà al termine della puntata della domenica (o alla fine della puntata del sabato, qualora la sfida tra i due paesi in gioco dovesse articolarsi in questa sola giornata) e decreterà il vincitore "potenziale" della sfida tra i due paesi, in attesa di scoprire se il successivo (e ultimo) gioco del "Lo strappacoppa" riuscirà a sovvertire l'esito finale della gara.
A ognuna delle due squadre sarà assegnata una struttura composta da una grande ruota da mulino e da una adiacente scalinata che conduce a una piattaforma. Ognuna delle due ruote da mulino sarà collegata a una corda, alla quale sarà collegato un gonfalone (di colore blu o giallo). I due gonfaloni saranno inizialmente posizionati verso il basso, alla stessa altezza. A una certa - e uguale - distanza da ognuna di queste due strutture si troveranno due grandi contenitori pieni di acqua. Tra ogni struttura e il rispettivo contenitore saranno disposti dei secchi. Ogni squadra avrà a disposizione un numero di secchi pari ai punti da lei accumulati fino a quel momento.
Nel caso in cui una delle due squadre in gara non fosse riuscita ad aggiudicarsi nemmeno uno dei punti precedentemente in palio, gli verrà attribuito d'ufficio un secchio, in modo da rendere comunque possibile lo svolgimento del gioco in questione. Questo secchio/punto non verrà considerato ai fini della classifica generale dei paesi (vedi punto 6.2).
Parte dei concorrenti di ogni squadra dovrà disporsi lungo la propria scalinata, mentre la parte restante potrà - una volta iniziato il gioco - muoversi lungo il percorso che separa questa scalinata dal proprio contenitore dell'acqua.
Al segnale di "Via!" i concorrenti di ogni squadra situati lungo il percorso dovranno riempire i propri secchi con l'acqua del loro contenitore e passarli ai compagni disposti lungo la gradinata. Questi, passandoseli l'uno con l'altro, faranno arrivare i secchi al giocatore posizionato sulla pedana, che ne svuoterà il contenuto sopra la propria ruota. In questo modo la ruota inizierà a girare, facendo scorrere la corda e, conseguentemente, permettendo al proprio gonfalone di salire verso l'alto.
Una volta svuotato ogni secchio, il concorrente sulla pedana lo disporrà sopra uno scivolo che corre parallelo alla scalinata, in modo che questo possa tornare a disposizione dei concorrenti "a terra", che torneranno al loro contenitore per riempirlo nuovamente con l'acqua, lo ripasseranno poi al primo compagno disposto lungo la scalinata e via discorrendo.
Vince il gioco la squadra che, grazie a questo processo, avrà fatto salire il proprio gonfalone fino al livello richiesto prima degli avversari oppure (se nessuno dovesse raggiungere questo livello) quella che, nell'intervallo di tempo a disposizione, lo avrà fatto salire più in alto.
La squadra che vince questo gioco è la squadra "potenzialmente" campione. L'esito finale della sfida tra i due paesi sarà decretato dalla successiva e ultima prova de "Lo strappacoppa".
Qualora, per motivi di natura tecnica legati al funzionamento dell'apparato scenografico, ci si trovasse nell'impossibilità materiale di svolgere questo gioco, il titolo di campione "potenziale" sarà attribuito svolgendo in studio uno degli altri giochi descritti in questo capitolo.
I concorrenti deputati al riempimento dei secchi di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputa questo gioco nel corso di una puntata, dovranno aspettare tre settimane

(rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterlo disputare di nuovo con questo stesso ruolo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.15 - Lo strappacoppa

A questo gioco partecipa un solo concorrente, in rappresentanza del paese uscito sconfitto dal precedente gioco de "I mulini".
Questa prova 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 allo scadere esatto di 30 secondi (con un eventuale margine di tolleranza di 2 decimi di secondo in eccesso).
Una volta azionato il timer, qualunque azione esercitata sul dispositivo prima o dopo l'intervallo di 30 secondi (più i 2 decimi di secondo 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.

3.16 - Il gioco dell'alfabeto

Questo gioco si articola in una o più manche, a cui i due paesi giocano contemporaneamente schierando di volta in volta un concorrente diverso.
Il gioco riprende il meccanismo del classico gioco di vocabolario "Nomi, cose, animali, città...". All'inizio di ogni manche verrà estratta una lettera dell'alfabeto. Al "Via!" del conduttore un giocatore per ognuna delle due squadre avrà un certo intervallo di tempo per scrivere sopra un apposito tabellone una parola che inizi con la lettera estratta per ognuna delle "categorie" in cui si articola il gioco (ad esempio: nomi, cose, animali...). Allo scadere del tempo a disposizione verrà verificata la correttezza delle parole segnate, non conteggiando quelle scritte con una grafia errata, quelle che non corrispondono alla categoria richiesta, quelle scritte oltre il tempo massimo oppure quelle per le quali non è possibile trovare riscontro. Non saranno inoltre ritenute valide parole che rappresentano marchi commerciali.
Se uno dei due concorrenti in gioco dovesse completare tutte le categorie richieste prima dello scadere del tempo a disposizione potrà suonare un'apposita campanella. In questo caso il giocatore avversario sarà costretto a fermarsi all'istante e concludere così anticipatamente la manche.
Queste operazioni si ripeteranno per ogni manche.
Al termine dell'ultima manche verrà calcolato il numero complessivo di parole ritenute valide per ogni squadra. Si aggiudica il gioco il paese che avrà totalizzato il numero più alto.
In caso di parità, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.
Questo gioco potrà essere seguito da una prova "strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.
Il concorrente di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputa questo gioco nel corso di una puntata, dovrà aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane)

prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.17 - Nomi e cognomi

A questo gioco i due paesi in gara partecipano in successione, ognuno con un concorrente.
Ogni paese si troverà davanti a una scacchiera di 12 caselle. All'interno di ogni casella sono posizionate - inizialmente nascoste e numerate - le immagini di alcuni personaggi famosi. Fanno eccezione la prima e l'ultima casella, che accolgono le immagini - immediatamente visibili - del concorrente stesso (prima casella) e del conduttore (ultima casella).
Il concorrente, partendo dalla prima casella, dovrà citare esattamente nome e cognome del personaggio rappresentato (partendo quindi dal suo e concludendo con quello del conduttore).
In caso di risposta esatta il gioco passa alla casella successiva (e al relativo personaggio). In caso di risposta sbagliata (e cioè incompleta di nome, di cognome o con uno o entrambi di questi errati) tutte le caselle scoperte fino a quel momento (e i relativi personaggi) si copriranno nuovamente e il concorrente dovrà ricominciare dalla prima casella (e dal primo personaggio).
Si aggiudicherà il gioco la squadra che, allo scadere del tempo a disposizione, avrà indovinato il nome e il cognome del maggior numero di personaggi. Nel caso in cui le due squadre dovessero indovinare lo stesso numero di personaggi senza però arrivare alla fine dell'elenco, il vincitore del gioco verrà decretato attraverso un sorteggio in diretta. Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero indovinare tutti i personaggi entro il tempo a disposizione, si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà indovinato il 12° e ultimo personaggio nel minor tempo possibile. Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero indovinare tutti i personaggi entro il tempo a disposizione impiegando lo stesso tempo, il vincitore del gioco verrà decretato attraverso un sorteggio in diretta.
Questo gioco può eventualmente articolarsi in quattro manche di gioco (due per paese), a ognuna delle quali parteciperanno singolarmente quattro concorrenti (due per paese). In questo caso il risultato finale del gioco sarà dato dalla somma delle due manche sostenute da ognuna delle squadre in gara.
In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.
Questo gioco potrà essere seguito da una prova " strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.
Il concorrente di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputa questo gioco nel corso di una puntata, dovrà aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.18 - Il tris

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente, ognuno con uno o più concorrenti.
Ogni squadra sarà caratterizzata da un segno grafico (una croce o un cerchio, o altro).
Ai concorrenti di entrambe le squadre verrà mostrata una scacchiera composta da nove caselle contrassegnate con i numeri da 1 a 9. A ogni casella sarà associata - in modo inizialmente nascosto - una domanda. Obiettivo del gioco è quello di riuscire a comporre prima degli avversari un "tris" sulla scacchiera rispondendo a queste domande o, nel caso in cui nessuna delle due squadre dovesse riuscirci prima della fine del gioco, di rispondere al maggior numero di esse.
Inizierà a giocare il paese al momento in svantaggio nel punteggio generale. In caso di parità inizierà a giocare il paese "sfidante". Se la parità dovesse verificarsi durante la prima puntata della

stagione o in una delle puntate di cui si compone la "fase finale", inizierà a giocare il paese sorteggiato.
La squadra in gioco dovrà scegliere una casella della scacchiera. A quel punto il conduttore svelerà la domanda sottostante, servendosi eventualmente del supporto di un contenuto multimediale (fotografie, filmati, brani audio o altro).
In caso di risposta esatta la casella verrà contrassegnata con il simbolo della propria squadra e il gioco passerà agli avversari.
In caso di risposta errata la casella verrà contrassegnata con il simbolo della squadra avversaria e il gioco passerà agli avversari.
Non potranno essere scelte caselle già contrassegnate con il simbolo di una delle due squadre.
La squadra che per prima riuscirà a comporre un tris (allineando verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente i tre simboli ad essa associati) si aggiudicherà il gioco.
Nel caso in cui, al termine delle domande associate alle 9 caselle della scacchiera, nessuno dei due paesi fosse riuscito a comporre un tris, vincerà il gioco il paese che avrà il maggior numero di caselle contrassegnate con il proprio simbolo.
Questo gioco potrà essere seguito da una prova " strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.
Il concorrente di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputa questo gioco nel corso di una puntata, dovrà aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

3.19 - Parole in ordine

A questo gioco i due paesi in gara partecipano in successione, ognuno con uno o più concorrenti.
In studio sarà presente un tavolo dotato di un leggio. Il gioco si articola in due manche.
All'inizio della prima manche saranno disposte sopra il leggio una serie di tessere. Ognuna di queste tessere sarà contraddistinta da un numero (presente su entrambe le sue facce) e da una lettera (presente su una sola delle sue facce, quella inizialmente visibile ai concorrenti). Le tessere saranno disposte in ordine progressivo, partendo da quella con il numero 1 e proseguendo senza salti.
Le lettere riportate sulle tessere formeranno una parola precisa e saranno disposte in modo disordinato (ad eccezione della tessera contrassegnata dal numero 1, che conterrà sempre la lettera iniziale della parola in questione).
Al concorrente (o ai concorrenti) della prima squadra in gara verrà comunicato qual è la parola composta dall'insieme di lettere.
A questo punto il concorrente (o i concorrenti) in gara avrà un certo intervallo di tempo per memorizzare a quale numero ognuna di queste lettere è associata e ricostruire mentalmente la sequenza numerica che riordina correttamente le lettere.
Scaduto questo primo intervallo, il concorrente (o i concorrenti) in gara dovrà spostarsi immediatamente dall'altro lato del "leggìo" (dove è possibile vedere solo il numero che contrassegna ogni tessera, e non più la lettera). Un secondo intervallo di tempo sarà a questo punto concesso per permettere al concorrente (o ai concorrenti) in gara di riordinare fisicamente le tessere lungo il leggio in modo da ricomporre correttamente la parola richiesta.
Allo scadere di questo secondo intervallo di tempo verranno considerate valide tutte le lettere che - con riferimento alla parola richiesta - occuperanno la loro giusta posizione.

La successiva manche verrà disputata dal concorrente (o dai concorrenti) della seconda squadra in gara secondo le stesse modalità sopra descritte, ma con una diversa serie di lettere (che andranno a comporre una diversa parola).
Si aggiudicherà il gioco la squadra che - nel tempo complessivamente a disposizione - avrà posizionato correttamente il maggior numero di lettere.
In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.
Questo gioco potrà essere seguito da una prova "strappapunto" *(vedi successivo capitolo 4)*.
Il concorrente di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputa questo gioco nel corso di una puntata, dovrà aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterlo disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

4. Descrizione generale delle prove "strappapunto"

Alcuni dei giochi descritti nel precedente capitolo potranno essere abbinati a delle prove in studio definite "strappapunto".
Queste prove saranno disputate da entrambe le squadre. Se la prova "strappapunto" dovesse essere vinta dalla squadra che aveva perso il gioco al quale è stata abbinata, allora questa squadra "strapperà" agli avversari il punto (o i punti) che erano in palio nel gioco in questione, facendoli suoi. Se, invece, la prova "strappapunto" dovesse essere vinta dalla squadra che aveva già prevalso nel gioco al quale è stata abbinata, oppure se la prova "strappapunto" dovesse concludersi con un risultato di parità, allora il punto (o i punti) in palio rimarranno appannaggio di questa seconda squadra.
Quello che segue è un elenco di tutte le possibili prove che potranno essere svolte in questa occasione. In ogni puntata i concorrenti delle due squadre in gioco saranno chiamati a cimentarsi solo su una parte di queste.
Il concorrente di un paese che si conferma (o che diventa) "campione" e che disputa nel corso di una puntata una specifica prova "raddoppio", dovrà aspettare tre settimane (rimanendo "a riposo" per due settimane) prima di poterla disputare di nuovo. Fa eccezione il "padrino" (o la "madrina") del paese in questione. Questa norma non si applica durante la fase finale del programma *(vedi punto 6.4)*.

4.1 - Lo scoppio dei palloncini

In studio saranno presenti due identiche strutture circolari (posizionate a circa due metri dal suolo) che, nella loro parte inferiore, avranno fissati in ugual numero (e tipo) dei palloncini riempiti con l'acqua. A ognuna delle due squadre in gara sarà abbinata una di queste due strutture.
Ognuna delle due squadre schiererà un concorrente. Ognuno dei due concorrenti indosserà in testa un casco. Questi caschi saranno muniti, nella loro parte superiore, di uno o più aculei.
Il gioco verrà disputato contemporaneamente dalle due squadre.
Al segnale di "Via!" i due concorrenti, muovendo opportunamente la testa (e con questa il casco "chiodato" che indossano), dovranno cercare di scoppiare il più velocemente possibile i palloncini fissati alla propria struttura.
Il gioco terminerà quando uno dei due concorrenti avrà scoppiato tutti i palloncini fissati alla propria struttura oppure allo scadere del tempo a disposizione.
Si aggiudicherà la prova la squadra che per prima avrà scoppiato tutti i suoi palloncini. Nel caso in cui nessuna delle due squadre dovesse aver scoppiato tutti i suoi palloncini, si aggiudicherà il gioco la squadra che, allo scadere del tempo a disposizione, ne avrà scoppiati il maggior numero.

4.2 - Il tiro al bersaglio

In questa prova un concorrente per ognuna delle due squadre in gara indosserà una speciale tuta (ricoperta in alcune sue parti da strisce di velcro), posizionandosi all'interno di una pedana circolare.
In corrispondenza di ognuno di questi concorrenti, a una certa e uguale distanza da loro, si troveranno due contenitori pieni di palline (ricoperte anche queste di velcro). Dietro ai due contenitori ci saranno altri due concorrenti, uno per ognuna delle due squadre in gara, abbinati ai rispettivi compagni.

Obiettivo del gioco è, per questi ultimi due concorrenti, quello di lanciare addosso ai propri compagni di squadra queste palline, cercando di fare in modo che gliene rimangano attaccate sulla tuta il maggior numero possibile.
Durante il gioco i concorrenti addetti al lancio delle palline non potranno superare la zona a questo preposta (delimitata dai contenitori), mentre quelli con indosso le tute non potranno per alcun motivo fuoriuscire dalle rispettive pedane. I concorrenti con le tute, inoltre, pur potendosi muovere con il corpo (nei limiti loro consentiti dalle pedane), non potranno assumere con le braccia o con le gambe posizioni volte a ritenere le palline (che dovranno rimanere attaccate a loro per il solo effetto del velcro), né tantomeno afferrarle al volo con le mani o raccogliere da terra per poi farle aderire da soli alla propria tuta. Eventuali palline attaccate senza rispettare quanto sopradescritto non saranno considerate valide.
Il gioco verrà disputato contemporaneamente dalle due squadre.
Si aggiudicherà la prova la squadra che, al termine del tempo a disposizione, sarà riuscita ad attaccare addosso al proprio concorrente il maggior numero di palline.

4.3 - Legati per la vita

Questa prova verrà disputata in successione da due coppie di concorrenti, ognuna in rappresentanza di una delle due squadre in gara.
I concorrenti di ogni coppia saranno legati alla vita da una corda. Le due corde che tengono legate le due coppie saranno di uguale lunghezza.
Inizierà la prova la coppia della squadra che deve cercare di "strappare" il punto (e che quindi ha perso il precedente gioco al quale questa prova è abbinata).
Al "Via!" dei conduttori i concorrenti della prima coppia in gara avranno un certo intervallo di tempo a disposizione per muoversi con i loro corpi e per muovere le corde in modo da annodare il maggior numero di volte la corda che li tiene uniti. Allo scadere del tempo verrà contato il numero di nodi che saranno riusciti a effettuare. Saranno considerati validi solo i nodi chiaramente distanziati l'uno dall'altro; eventuali nodi che si saranno andati a sovrapporre l'uno con l'altro potranno essere considerati (e conseguentemente calcolati) alla stregua di un solo nodo. Eventuali nodi formati ma non stretti entro lo scadere del tempo a disposizione saranno considerati validi.
Successivamente sarà la volta della seconda coppia, che disputerà la prova secondo le stesse regole sopradescritte.
Al termine delle due manche, si aggiudicherà la prova la coppia che, al termine del tempo a disposizione, sarà riuscita a realizzare il maggior numero di nodi.

5. Descrizione generale dei giochi dalla piazza

In questi giochi 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 serie di prove sportive o di abilità.
La natura e lo svolgimento dei singoli giochi sarà specificata di puntata in puntata.

5.1 - Cogli la prima mela

1. A questo gioco partecipano 4 concorrenti - due uomini e due donne - maggiorenni.

2. I concorrenti saranno posizionati dietro a un tavolo alternandosi tra uomini e donne.
   Sopra questo stesso tavolo saranno posizionate a 3 metri di distanza l'una dall'altra 2 bacinelle. Una delle bacinelle è vuota. L'altra sarà riempita fino alla linea di demarcazione con acqua e con 20 mele.

3. Scopo del gioco è quello di trasportare dalla bacinella piena a quella vuota il maggior numero di mele in 1 minuto di tempo mettendo in atto una "staffetta": il primo concorrente prenderà la mela (dalla bacinella piena) e la passerà al secondo, il secondo concorrente la passerà al terzo che, a sua volta, la passerà al quarto e ultimo concorrente (che la depositerà nella bacinella vuota).

4. I 4 concorrenti potranno afferrare e passarsi le mele solo con la bocca.

5. Per tutta la durata del gioco i concorrenti dovranno tenere le mani dietro la schiena. Per nessun motivo potranno toccare le mele, le bacinelle o il tavolo su cui sono posizionate con le mani. Nessun'altra persona potrà toccare, con le mani o con altro, le mele, le bacinelle o il tavolo.

6. La disposizione assunta dai giocatori dietro il tavolo prima dell'inizio della gara dovrà essere mantenuta per tutto il suo svolgimento, così come il rispetto dei ruoli descritti nel precedente punto 3.

7. Dopo aver passato una mela al secondo compagno di squadra, il primo concorrente dovrà aspettare che questa venga depositata nella bacinella di destinazione (o che venga irrimediabilmente persa) prima di prenderne un'altra e dare nuovamente il "via" alla staffetta. Ogni mela eventualmente trasportata senza osservare questo principio (o quelli espressi nei precedenti punti) non sarà considerata valida.

8. Le mele cadute nei tentativi di presa, durante il tragitto da una bacinella all'altra o dopo il loro rilascio nella bacinella di destinazione (ad esempio a causa di un rimbalzo che le ha fatte fuoriuscire) sono da considerarsi perse e in nessun modo potranno rientrare in gioco.

9. Qualora uno dei quattro concorrenti, a causa di un movimento inopportuno, dovesse far cadere la bacinella di destinazione nel corso del gioco, saranno considerate perse tutte le mele depositate fino a quel momento. I quattro concorrenti potranno continuare il gioco (senza che il tempo si interrompa) con le mele restanti nell'altra bacinella. In questo caso (e solo in questo) i concorrenti potranno prendere con le mani la bacinella di destinazione e riposizionarla correttamente sopra il tavolo.

10. Qualora uno dei quattro concorrenti, a causa di un movimento inopportuno, dovesse far cadere la bacinella di partenza nel corso del gioco, il gioco terminerà all'istante con risultato uguale alle mele correttamente trasportate fino a quel momento.

11. Il gioco termina allo scadere del tempo a disposizione o nel caso in cui i concorrenti dovessero riuscire a trasportare tutte le mele prima che questo accada.

12. Vince il gioco la squadra i cui concorrenti avranno trasportato il maggior numero di mele nel tempo a disposizione.

13. In caso di parità nel numero di mele trasportate la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.2 - I palleggi

1. A questo gioco partecipano 5 concorrenti - uomini o donne - maggiorenni.

2. I concorrenti saranno posizionati in piazza (o comunque nello spazio adibito al gioco). Ognuno di loro terrà in mano un pallone da calcio.

3. Scopo del gioco è quello di riuscire a palleggiare ininterrottamente con i piedi per 1 minuto di tempo.

4. Per palleggiare i concorrenti potranno usare solo ed esclusivamente i piedi, le cosce e le ginocchia. Non è ovviamente consentito palleggiare il pallone con le mani.

5. Al "Via!" del conduttore ogni concorrente lancerà per aria il pallone tenuto tra le mani e inizierà a palleggiare con i piedi.
   Nel caso il suo pallone dovesse cadere per terra il concorrente si dovrà fermare immediatamente e sarà eliminato dal gioco.
   Nel caso il concorrente dovesse toccare il pallone con una parte del corpo diversa dai piedi, dalle cosce o dalle ginocchia si dovrà fermare immediatamente e sarà eliminato dal gioco.

6. Vince il gioco la squadra che, allo scadere del tempo, sarà rimasta con il maggior numero di concorrenti ancora in gara.

7. In caso di parità nel numero di giocatori la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.3 - Il palloncino

1. A questo gioco partecipano 2 concorrenti, entrambi maggiorenni.

2. Obiettivo del gioco è quello di riuscire a scoppiare nel minor tempo possibile un palloncino gonfiandolo con l'aiuto di un'apposita pompa. Ad azionare la pompa in questione sarà - solo ed esclusivamente - uno dei due concorrenti. All'altro giocatore saranno invece demandati semplici compiti di "assistenza".

3. Il dispositivo tecnico necessario per lo svolgimento del gioco (con il palloncino da scoppiare fissato sul bocchettone della pompa) sarà opportunamente approntato prima che il gioco abbia inizio.

4. Dopo aver ricevuto il segnale di "Via!" il concorrente preposto potrà iniziare a gonfiare il palloncino. L'altro giocatore, tenendo in mano il bocchettone della pompa, terrà il palloncino sospeso dal suolo. Contestualmente, un cronometro comincerà a segnare il tempo che scorre.

5. I giocatori hanno a disposizione un tempo massimo di 1 minuto e 30 secondi per riuscire a scoppiare il palloncino. Qualora questo non dovesse accadere la prova non verrà considerata superata.

6. Vince il gioco la squadra che riuscirà a scoppiare il palloncino nel minor tempo possibile.

7. In caso di parità - così come nel caso in cui nessuna delle due squadre dovesse riuscire nella prova - il vincitore verrà decretato con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.4 - Il salto della corda

1. "Il salto della corda" è un gioco di abilità a cui partecipano 7 concorrenti maggiorenni - uomini o donne - per ognuna delle squadre coinvolte.

2. Il campo da gioco è definito da una linea retta lunga 10 metri, delimitata all'inizio e alla fine da due contrassegni perpendicolari.

3. Alle due estremità di questa linea si posizioneranno 2 concorrenti. Ognuno di questi concorrenti terrà in mano il capo di una corda lunga più di 10 metri, afferrandolo (solo ed esclusivamente) attraverso il manico di cui questo capo è provvisto. Nel corso del gioco questi due concorrenti, coordinandosi nel movimento, dovranno descrivere dei cerchi con la corda facendola volteggiare nell'aria.

4. Nella parte centrale della linea andranno invece a disporsi gli altri 5 concorrenti, uno di seguito all'altro. Nel corso del gioco questi concorrenti dovranno saltare tutti insieme la corda mossa per aria dagli altri due compagni di squadra.

5. Obiettivo del gioco è, per i cinque concorrenti posizionati al centro, quello di riuscire a effettuare tutti insieme consecutivamente il maggior numero di salti della corda in 1 minuto di tempo.

6. Al segnale di "Via!" i due concorrenti che tengono in mano le estremità della corda cominceranno a farla volteggiare nell'aria. Contestualmente, i cinque concorrenti posizionati al centro cercheranno di saltare contemporaneamente la corda.

7. Ogni salto della corda consecutivo effettuato contemporaneamente dai cinque concorrenti posizionati al centro verrà calcolato ai fini del risultato finale.

8. Non appena il movimento della corda dovesse fermarsi per qualsivoglia motivo, e dovesse rimanere ancora del tempo di gioco a disposizione, i concorrenti potranno ricominciare da capo. Il conteggio dei salti della corda effettuati ripartirà in questo caso da zero.

9. Allo scadere del tempo a diposizione, il risultato finale ottenuto dai concorrenti sarà pari al massimo numero di salti consecutivi della corda fatto segnalare nel corso dei diversi tentativi compiuti.

10. Si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà effettuato il maggior numero di salti consecutivi della corda.

5.5 - La traversata

1. A questo gioco partecipano 2 concorrenti - un uomo e una donna - entrambi maggiorenni.

2. Il gioco si svolge lungo un percorso di 20 metri, delimitato all'inizio e alla fine dalle scritte "Partenza" e "Arrivo".

3. Entrambi i concorrenti dovranno trovarsi prima della linea di partenza. Dietro alla linea si trovano anche, posizionati al suolo, 3 mattoni (più altri "di riserva").

4. L'obiettivo del gioco è quello di far tagliare il più rapidamente possibile il traguardo alla concorrente donna. Quest'ultima, per muoversi, potrà poggiare i piedi solo ed esclusivamente sopra i tre mattoni che saranno progressivamente posizionati lungo il percorso dal concorrente uomo.

5. Il concorrente uomo dovrà muovere i mattoni uno alla volta.

6. Mentre il concorrente uomo è impegnato a spostare uno dei tre mattoni, la concorrente donna dovrà tenere entrambi i piedi sopra i due mattoni restanti e potrà avanzare solo quando il primo sarà stato opportunamente posizionato.

7. Nel caso in cui la concorrente donna dovesse posare per sbaglio il piede a terra o appoggiarsi al concorrente uomo, sarà costretta (insieme a quest'ultimo) a tornare dietro la linea di "Partenza" e a ripartire di nuovo. Il cronometro continuerà a scorrere.

8. Nel caso in cui uno dei mattoni dovesse rompersi durante il gioco, il concorrente uomo potrà prendere uno dei mattoni di riserva e continuare il gioco dal punto in cui questo fatto è avvenuto. La concorrente donna dovrà rimanere in equilibrio sui mattoni restanti per tutto il tempo della "sostituzione". Nel caso in cui la concorrente donna dovesse poggiare il piede a terra a causa della rottura di un mattone, dovrà ricominciare la sua corsa dall'inizio.

9. Nel procedere in avanti la concorrente donna dovrà necessariamente servirsi di tutti i mattoni posizionati dal concorrente uomo. In prossimità dell'arrivo, quindi, la concorrente donna potrà saltare oltre la linea del traguardo solo dopo aver regolarmente transitato sull'ultimo dei mattoni a terra.

10. Il gioco termina quando la concorrente donna avrà superato con entrambi i piedi la linea di "Arrivo".

11. I due concorrenti hanno a disposizione un tempo massimo di 1'30" per completare il percorso. Nel caso in cui questo non dovesse verificarsi, ai fini del risultato verrà tenuta in considerazione la misura massima raggiunta allo scadere del tempo.

12. Vince il gioco la squadra la cui concorrente donna taglierà il traguardo nel minor tempo. Nel caso in cui entrambe le squadre non dovessero riuscire a coprire la distanza richiesta, vince la squadra che nel tempo a disposizione sarà arrivata più lontano.

13. In caso di parità la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.6 - Lo stendipanni

1. A questo gioco partecipano 3 concorrenti maggiorenni (concorrenti A, B e C).

2. Il gioco si svolge lungo un percorso di 10 metri, delimitato all'inizio e alla fine dalle scritte "Partenza" e "Arrivo" posizionate al suolo.

3. Lungo il percorso, a 1,5 metri di altezza dal suolo e parallelamente a questo, è teso un cavo. Una delle due estremità di questo cavo è fissata a un palo (o altro). Il cavo è tenuto sospeso dal primo dei 3 sopracitati concorrenti (concorrente A), che per tutta la durata del gioco afferrerà e tirerà un manico appositamente applicato alla sua estremità rimasta libera.

4. In corrispondenza della "partenza" e dell'"arrivo" sono applicati sul cavo due segni di demarcazione.

5. L'obiettivo del gioco è quello di riuscire ad appendere il maggior numero di panni lungo i 10 metri di cavo che formano il percorso in 1 minuto di tempo secondo le modalità di seguito riportate.

6. Durante lo svolgimento del gioco gli altri 2 concorrenti procederanno come segue: il secondo concorrente (concorrente B) dovrà prendere con le mani una alla volta delle mollette da un apposito cestino e posizionarle tra i denti del terzo concorrente; il terzo concorrente (concorrente C), stringendo i denti, dovrà divaricare di volta in volta queste mollette (senza mai toccarle con le dita) e - muovendosi opportunamente con la testa - usarle per assicurare al cavo uno alla volta i panni da lui prelevati con le mani da un apposito cestino. Le mollette potranno essere attaccate ai panni solo dopo che questi saranno stati appesi al cavo (senza, cioè, essere più tenuti con le mani).
   Molletta dopo moletta e panno dopo panno, i due concorrenti avanzeranno lungo il percorso alla costante ricerca di una porzione di cavo libero sulla quale stendere i panni.

7. Nel corso del gioco i 3 concorrenti dovranno rispettare scrupolosamente i compiti loro assegnati. Eventuali panni stesi senza rispettare questo principio non saranno considerati validi ai fini del risultato finale (a mero titolo di esempio: il concorrente C non può toccare con le mani una molletta passatagli dal concorrente B e tantomeno prenderla lui stesso; il concorrente B non può toccare con le mani un panno prelevato dal cestino del concorrente C e tantomeno prenderlo lui stesso).

8. Nel caso in cui, durante lo svolgimento del gioco, un panno già steso dovesse cadere a terra per qualsivoglia motivo, questo stesso panno non verrà considerato valido ai fini del risultato finale.

9. I panni eventualmente stesi prima o dopo i segni di demarcazione del percorso non saranno considerati validi ai fini del risultato finale.

10. Ai fini della valutazione del risultato finale saranno considerati validi solo i panni fissati sul cavo per mezzo di almeno una molletta. Eventuali panni appesi al cavo senza l'ausilio di una molletta non saranno tenuti in considerazione.

11. Vince il gioco la squadra i cui concorrenti riusciranno ad appendere il maggior numero di panni entro il tempo a disposizione.

12. In caso di parità la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.7 - Tiri liberi al contrario

1. A questo gioco partecipano 2 concorrenti - un uomo e una donna - entrambi maggiorenni.

2. I due concorrenti saranno uniti l'uno con l'altro da una maglia (o una cintura, o altro), in modo tale da trovarsi schiena contro schiena.

3. I due concorrenti saranno posizionati davanti a un canestro regolamentare da basket *(diametro canestro 45 cm, altezza del canestro da terra 3,05 metri)*, alla distanza prevista nel gioco della pallacanestro per i "tiri liberi" *(4,60 metri dalla proiezione al suolo del tabellone su cui è fissato il canestro)*.
   I due concorrenti saranno inoltre posizionati in modo tale che, prima dell'inizio del gioco, uno dei due guarderà frontalmente il canestro mentre l'altro gli volgerà le spalle.

4. Obiettivo del gioco è quello di riuscire a fare canestro tenuto conto di quanto segue:
   a) l'unico giocatore abilitato a tirare il pallone verso il canestro è quello che volge le spalle al canestro stesso;
   b) dopo ogni tiro la coppia di giocatori ruoterà di 180°, portando così in posizione di tiro il giocatore inattivo al momento del tiro precedente.

5. I canestri realizzati senza rispettare quanto espresso ai precedenti punti 3 e 4 non saranno considerati validi ai fini del gioco.
   Saranno inoltre considerati validi solo i canestri realizzati a seguito di lanci effettuati dai giocatori entro lo scadere del tempo a disposizione.

6. Vince il gioco la squadra i cui concorrenti avranno realizzato il maggior numero di canestri validi in 1 minuto di tempo.

7. In caso di parità la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.8 - Un sacco tira l'altro

1. "Un sacco tira l'altro" è un gioco di forza e di abilità a cui partecipa 1 concorrente maggiorenne - uomo o donna - per ognuna delle squadre coinvolte.

2. Il terreno di gioco è costituito da un percorso in linea retta lungo 20 metri. Due linee (lunghe 3 metri e perpendicolari al percorso) delimitano la partenza e l'arrivo.

3. A 1 metro di distanza dalla linea d'arrivo, disposti a piramide, si trovano 15 sacchi pieni di sabbia, terra o altro materiale analogo. Il peso di ogni sacco è di 10 kg.

4. Obiettivo del gioco è quello di trasportare in 1 minuto di tempo il maggior numero di sacchi oltre la linea di arrivo.

5. Al segnale di "Via!" il concorrente dovrà afferrare il primo sacco e trasportarlo il più velocemente possibile oltre la linea di arrivo (situata a 20 metri di distanza).

6. Al termine di ogni "tratta" il concorrente, prima di lasciare il sacco che sta trasportando, deve obbligatoriamente superare la linea di arrivo con entrambi i piedi.
   I sacchi rilasciati senza rispettare questa regola (ad esempio lanciati da lontano prima che il concorrente abbia superato la linea) non saranno considerati validi ai fini del risultato finale.

7. Durante il trasporto il concorrente può afferrare il sacco come più ritiene opportuno.

8. Durante il trasporto il concorrente non può portare più di un sacco alla volta. In caso contrario il concorrente dovrà fermarsi, riportare il/i sacco/sacchi "in eccesso" oltre la linea di partenza e ripartire.

9. Qualora un sacco dovesse cadere durante il trasporto il concorrente potrà riprenderlo e continuare nella sua corsa.

10. Allo scadere del tempo il sacco eventualmente in fase di trasporto non sarà preso in considerazione ai fini del punteggio.

11. Si aggiudicherà il gioco la squadra il cui concorrente avrà correttamente trasportato e depositato il maggior numero di sacchi.

5.9 - Le uova col cucchiaio

1. A questo gioco partecipano 2 concorrenti - un uomo e una donna - entrambi maggiorenni.

2. Il gioco si svolge lungo un percorso di 10 metri, delimitato all'inizio e alla fine dalle scritte "Partenza" e "Arrivo". Nella parte centrale di questo percorso due linee di demarcazione delimiteranno una "zona di scambio" profonda 50 centimetri.

3. Dietro alla linea di partenza e a quella di arrivo, a 1 metro di distanza da queste, si trovano due tavolini. Sopra il tavolino di partenza si trova 1 cestino (o altro recipiente) con 12 uova. Sopra il tavolino di arrivo si trova 1 cestino vuoto (o altro recipiente).

4. L'obiettivo del gioco è quello di portare il maggior numero di uova dal primo al secondo cestino. Per prevelare, trasportare, passarsi e depositare le uova ognuno dei due concorrenti potrà usare solo ed esclusivamente un cucchiaio tenuto stretto tra i denti, senza poter toccare questo cucchiaio (e tantomeno le uova) con le mani.

5. Al segnale di "Via!" il primo concorrente in gioco, posizionato prima della linea di partenza, dovrà prelevare col suo cucchiaio l'uovo dal cestino di partenza, avanzare fino alla linea che definisce la "zona di scambio" (senza "invaderla" con i piedi) e depositarlo nel cucchiaio del secondo concorrente (anche lui tenuto a non oltrepassare con i piedi le linee che delimitano questa "zona"). Quest'ultimo, ricevuto l'uovo nel suo cucchiaio, dovrà avanzare fino alla linea di arrivo, oltrepassarla e depositarlo nel cestino di arrivo.

6. Il primo concorrente potrà prelevare dal cestino di partenza il secondo uovo (e poi via via tutti i successivi) solo quando il primo uovo (e poi via via tutti i successivi) sarà stato depositato dal secondo concorrente nel cestino d'arrivo.

7. Nel caso in cui, durante il tragitto o nel corso delle operazioni di prelievo, scambio o deposito dell'uovo, questo dovesse cadere per terra o si dovesse rompere per qualsivoglia motivo, l'uovo non sarà considerato valido e quindi non sarà preso in considerazione ai fini del punteggio. Il primo concorrente potrà ricominciare dall'inizio andando a prelevare un altro uovo dal cestino di partenza.

8. Nel caso in cui durante il tragitto o nel corso delle operazioni di prelievo, scambio o deposito dell'uovo, l'uovo dovesse essere toccato con le mani da uno o da entrambi i concorrenti per qualsivoglia motivo, l'uovo non sarà considerato valido e quindi non sarà preso in considerazione ai fini del punteggio. Il primo concorrente potrà ricominciare dall'inizio andando a prelevare un altro uovo dal cestino di partenza.

9. È consentito portare un solo uovo per "viaggio".

10. L'uovo eventualmente in corso di trasporto allo scadere del tempo non sarà preso in considerazione ai fini del punteggio.

11. Le eventuali uova trasportate senza rispettare i precedenti punti del regolamento non saranno considerate valide e quindi non saranno prese in considerazione ai fini del punteggio.

12. Vince il gioco la squadra i cui concorrenti avranno portato all'arrivo il maggior numero di uova integre in 1 minuto di tempo.

13. In caso di parità la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.10 - Carte al bacio

1. A questo gioco partecipano 4 concorrenti - due uomini e due donne - maggiorenni.

2. I concorrenti saranno posizionati dietro a un tavolo alternandosi tra uomini e donne.
Sopra questo stesso tavolo saranno posizionate a 3 metri di distanza l'una dall'altra 1 piatto (o simile) e 1 cestino (o simile). Accanto al piatto sarà posizionato un assistente con un mazzo di carte da gioco. Questo assistente avrà il compito di disporre sopra il piatto, una alla volta, le carte da gioco che compongono il mazzo.

3. Scopo del gioco è quello di trasportare dal piatto al cestino il maggior numero di carte in 1 minuto di tempo mettendo in atto una "staffetta": il primo concorrente prenderà la carta dal piatto (sopra il quale sarà stata posizionata dall'assistente) "aspirandola" con la propria bocca e la passerà al secondo che, con la stessa tecnica, la passerà al terzo e questo a sua volta la passerà al quarto e ultimo concorrente (che la depositerà nel recipiente vuoto).

4. I 4 concorrenti potranno prelevare e passarsi le carte solo aspirandole con la bocca.

5. Per tutta la durata del gioco i concorrenti dovranno tenere le mani dietro la schiena. Per nessun motivo potranno toccare le carte, il piatto, il cestino o il tavolo su cui tutto questo è disposto con le mani. Nessun'altra persona potrà toccare - con le mani o con altro - le carte, il piatto, il recipiente e il tavolo, fatto salvo l'assistente per ciò che concerne il suo specifico compito di "avviatore" del gioco (che deposita, una alla volta, le carte nel piatto di partenza).

6. La disposizione assunta dai giocatori dietro il tavolo prima dell'inizio della gara dovrà essere mantenuta per tutto il suo svolgimento, così come il rispetto dei ruoli descritti nel precedente punto 3.

7. Dopo aver passato una carta al secondo compagno di squadra, il primo concorrente dovrà aspettare che questa venga depositata nel recipiente di destinazione (o che venga irrimediabilmente persa) prima di prenderne un'altra e dare nuovamente il "via" alla staffetta. Ogni carta eventualmente trasportata senza osservare questo principio (o quelli espressi nei precedenti punti) non sarà considerata valida.

8. Le carte cadute nei tentativi di presa, durante il tragitto dal piatto al contenitore o dopo il loro rilascio nel contenitore di destinazione (ad esempio a causa di un rimbalzo che le ha fatte fuoriuscire) sono da considerarsi perse e in nessun modo potranno rientrare in gioco.

9. Qualora uno dei quattro concorrenti, a causa di un movimento inopportuno, dovesse far cadere il contenitore di destinazione nel corso del gioco, saranno considerate perse tutte le carte depositate fino a quel momento. I quattro concorrenti potranno continuare il gioco (senza che il tempo si interrompa) con le carte ancora a disposizione dell'assistente. In questo caso,

eccezionalmente, i concorrenti potranno prendere con le mani il contenitore di destinazione e riposizionarlo correttamente sopra il tavolo.

10. Qualora uno dei quattro concorrenti, a causa di un movimento inopportuno, dovesse far cadere il piatto di partenza, questo stesso piatto potrà da loro eccezionalmente essere preso con le mani e riposizionato correttamente sopra il tavolo.

11. Durante ogni staffetta è possibile trasportare validamente una sola carta. Eventuali carte in eccesso trasportate accidentalmente nel corso di una staffetta non saranno considerate valide ai fini del punteggio.

12. Il gioco termina allo scadere del tempo a disposizione.
La carta eventualmente in corso di trasporto allo scadere del tempo non sarà presa in considerazione ai fini del punteggio.

13. Vince il gioco la squadra i cui concorrenti avranno trasportato il maggior numero di carte nel tempo a disposizione.

14. In caso di parità nel numero di carte trasportate la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.11 - La corsa dell'imbuto

1. A questo gioco partecipano 3 concorrenti maggiorenni.

2. Il gioco si svolge lungo un percorso di 15 metri, delimitato all'inizio e alla fine dalle scritte "Partenza" e "Arrivo" posizionate al suolo.

3. Lungo il percorso, a 1,5 metri di altezza dal suolo e parallelamente a questo, è teso un cavo. Il cavo passa attraverso un imbuto, posizionato in corrispondenza della linea di partenza con la parte concava rivolta verso questa stessa linea.

4. In corrispondenza della "partenza" e dell'"arrivo" si trovano sul cavo due segni di demarcazione.

5. L'obiettivo del gioco è quello di far avanzare per 3 volte l'imbuto dal punto di partenza a quello di arrivo. L'unico modo per farlo è quello di soffiare all'interno dell'imbuto, che non potrà essere toccato per nessun motivo in nessun modo.

6. Al segnale di "Via!" parte il primo concorrente. Una volta arrivato con l'imbuto al punto di arrivo e aver superato con entrambi i piedi la linea che lo demarca, il concorrente dovrà tornare indietro e riportare con sé l'imbuto (posizionandolo prima del punto di partenza).
A quel punto toccherà al secondo concorrente avanzare con l'imbuto secondo le modalità già descritte. Una volta arrivato con l'imbuto alla linea di arrivo (e averla superata con entrambi i piedi) anche il secondo concorrente dovrà tornare indietro portando con sé l'imbuto.
A quel punto il terzo concorrente dovrà far compiere all'imbuto per la terza e ultima volta il percorso di 15 metri secondo le modalità già descritte.
Il gioco finisce quando l'imbuto per la terza volta arriverà a toccare il punto d'arrivo e il terzo concorrente avrà superato con entrambi i piedi la linea di arrivo.

7. I tre concorrenti hanno a disposizione un tempo massimo complessivo di 1'30" per far compiere all'imbuto 3 volte il percorso dal punto di partenza a quello di arrivo. Nel caso in cui questo non dovesse verificarsi, ai fini del risultato verrà tenuta in considerazione la distanza raggiunta dall'imbuto allo scadere del tempo.

8. Vince il gioco la squadra i cui concorrenti riusciranno a compiere il percorso insieme all'imbuto per 3 volte nel minor tempo possibile oppure che, in un minuto e mezzo, avranno fatto percorrere all'imbuto la più lunga distanza possibile.

9. In caso di parità la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

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 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".

Nel caso in cui un comune "campione" non potesse per qualsivoglia motivo prendere parte alla successiva puntata in cui è prevista la sua presenza 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 partecipanti

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

Da sabato 23 settembre 2017 a domenica 08 aprile 2018 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 la Rai, anche attraverso i suoi autori, avrà 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.

Nell'eventualità che anche il 2° dei parametri descritti al precedente punto 6.2 non fosse sufficiente a individuare con esattezza l'ordine dei primi 7 comuni della classifica si procederà a un sorteggio tra tutti quei comuni che condividono a pari merito una delle posizioni dalla 1ª alla 7ª.
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 partecipazione.

Da sabato 14 aprile 2018 a domenica 28 maggio 2017 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 1° e il 2° posto.

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

- 21/22 aprile 2018 - Quarto di finale A: *Paese 1° classificato vs. Paese "sorteggiato"*
- 28/29 aprile 2018 - Quarto di finale B: *Paese 4° classificato vs. Paese 5° classificato*
- 05/06 aprile 2018 - Quarto di finale C: *Paese 3° classificato vs. Paese 6° classificato*
- 12/13 maggio 2018 - Quarto di finale D: *Paese 2° classificato vs. Paese 7° classificato*
- 19/20 maggio 2018 - Semifinale A: *Paese vincitore quarto di finale A vs. Paese vincitore quarto di finale B*
- 26/27 maggio 2018 - Semifinale B: *Paese vincitore quarto di finale C vs. Paese vincitore quarto di finale D*
- 02/03 giugno 2018 - Finale per il 1° e 2° posto: *Paese vincitore semifinale A vs. Paese vincitore semifinale B*

IMPORTANTE: a causa dei cambiamenti di palinsesto che potranno intercorrere nel corso della stagione televisiva questo calendario è da intendersi come puramente indicativo. In base a questi cambiamenti e a imprevisti sviluppi la Rai, anche attraverso i suoi autori, avrà la piena facoltà di modificarlo.
Potrebbe inoltre verificarsi l'eventualità che, prima della "finalissima" per il 1° e il 2° posto, venga disputata una finale per il 3° e il 4° posto tra i due paesi usciti sconfitti dalle semifinali; in tal caso il calendario di questa fase finale subirà le variazioni che si renderanno necessarie per lo svolgimento di questa sfida "supplementare".

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 2017/18 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.

"MEZZOGIORNO IN FAMIGLIA ed. 2017-2018"
REGOLAMENTO TELEVOTO
894.433 Da Fisso
478.478.4 Da Mobile

Dal 23 Settembre 2017 al 03 Giugno 2018, la RAI - Radiotelevisione Italiana S.p.A. (di seguito "RAI") trasmetterà in diretta su Rai Due, il sabato e la domenica, dalle 11.00 alle 12.55 circa, il programma "Mezzogiorno in famiglia" durante il quale si svolgerà una gara tra Comuni, e attraverso il meccanismo del Televoto, i telespettatori da casa potranno contribuire a determinare l'esito di alcuni giochi tra i Comuni in gara.

Il Servizio di Televoto è fornito da RAI per i clienti degli operatori nazionali di rete fissa e mobile.
Per la telefonia fissa, il servizio è raggiungibile dalle utenze fisse degli abbonati di Telecom Italia, TeleTu e WIND-Infostrada tramite chiamata telefonica.
Per la telefonia mobile, il servizio è raggiungibile dalle utenze mobili di TIM, Vodafone, WIND, H3G e Poste Mobile tramite SMS.

Per "Servizio di Televoto" si intende il servizio di Televoto abbinato al programma televisivo "Mezzogiorno in Famiglia ed. 2017-2018" attivo con le modalità descritte al presente Regolamento.

Per "Sessione di Televoto" si intende il lasso di tempo intercorrente tra il momento in cui viene comunicata l'apertura del Televoto ed il momento in cui viene comunicata la chiusura dello stesso, da parte del conduttore e/o attraverso la grafica video.

I telespettatori potranno esprimere il proprio voto per i Comuni in gara inviando il codice tramite SMS o digitando il codice sulla tastiera nel caso di chiamata da Fisso.

La RAI si riserva comunque la facoltà di modificare per insindacabili esigenze editoriali le modalità descritte nel presente regolamento variando il numero, la struttura, il meccanismo, e le modalità di votazione e dandone idonea comunicazione al pubblico.

TELEVOTO

Il **Televoto mediante chiamata telefonica** può essere effettuato unicamente dalle utenze fisse site in Italia di Telecom Italia, TeleTu, Wind-Infostrada, mentre non ne è possibile l'effettuazione da telefoni pubblici, da telefoni cellulare e da utenze fisse site all'estero.
Esso si effettua mediante digitazione del numero telefonico 894.433 (otto,nove,quattro,quattro, tre, tre), attesa che il messaggio telefonico di risposta pre-registrato richieda di digitare il codice di identificazione del Comune scelto, e digitazione infine del codice scelto.

Per ciascuna chiamata da utenza fissa (indipendentemente dalla distanza, dall'orario e dalla durata della chiamata) con la quale effettivamente si esprima un voto valido, all'utente verrà addebitato l'importo di **Euro 0,51 IVA inclusa**.
Nessun costo potrà essere addebitato nel caso in cui l'utente effettui un numero eccessivo di chiamate oppure digiti un codice non corretto o fuori tempo massimo, in questi casi l'utente ascolterà un messaggio gratuito.

Il Televoto mediante SMS può essere effettuato unicamente da cellulari degli operatori telefonici Tim, Vodafone, Wind, H3G e Poste Mobile inviando un SMS al numero 478.478.4 (quattro,sette,otto,quattro,sette,otto,quattro) con il codice di identificazione del Comune scelto (o alternativamente utilizzando i seguenti "alias": a titolo esemplificativo per il Comune indicato con "1" anche: codice 1, codice1, uno).
Per ciascun SMS ricevuto a conferma di voto valido, all'utente verrà addebitato dal proprio operatore (sul conto telefonico in caso di abbonamento o scalato dal credito in caso di ricaricabile)

l'importo di **Euro 0,50 IVA inclusa** per SMS inviati da utenze Tim, Wind e Poste Mobile e di **Euro 0,51 IVA inclusa** per SMS inviati da utenze Vodafone e H3G.

Gli SMS di invio saranno gratuiti per tutti i clienti degli operatori che hanno aderito al servizio.
Nessun costo potrà essere addebitato nel caso in cui l'utente invii un numero eccessivo di SMS di voto oppure una sintassi di voto non corretta o fuori tempo massimo, in questi casi l'utente riceverà un messaggio gratuito.

L'utente paga soltanto i voti validi.
Il servizio di Televoto è riservato ai maggiorenni.
Le numerazioni 894.433 e 478.478.4, di titolarità di Telecom Italia S.p.A., sono disabilitabili chiamando il proprio operatore telefonico.

Il numero massimo di voti validi effettuabili da ciascuna utenza telefonica, fissa o mobile, è di 5 (cinque) per ciascuna delle sessioni di voto previste.

I voti pervenuti ai sistemi di conteggio al di fuori dell'arco temporale della Sessione di Televoto sono automaticamente rifiutati dal sistema e sono totalmente gratuiti. Unico momento rilevante ai fini della tempestività della telefonata o del messaggio via SMS è quello di arrivo dell'espressione di voto nei sistemi di raccolta dei gestori del Televoto, senza che mai possa rilevare il momento di inoltro anche ove possa aversi, come ad esempio di norma può aversi nel caso dei messaggi via SMS, apprezzabile asincronia tra l'inoltro e la ricezione (a titolo meramente esemplificativo per: congestione delle linee telefoniche, ritardi di linea, sovraccarico delle macchine, imprevisti e/o disguidi di natura tecnica, anche relativi alla piattaforma degli Operatori di Rete, ecc), talché tali espressioni di voto pervenuti a destinazione fuori tempo utile sono invalidi ed inefficaci, anche se inoltrati in tempo utile, e pertanto non saranno oggetto di alcuna tariffazione e non saranno in alcun modo considerati voti validi ai fini dei risultati del Televoto.

Con la partecipazione al Servizio di Televoto, l'utente dichiara di conoscere i limiti della tecnologia disponibile, pertanto RAI disconosce qualsiasi garanzia espressa o implicita e non potrà essere ritenuta responsabile per qualsiasi problema di ordine tecnologico e/o tecnico che non renda possibile la fruizione del Servizio di Televoto e/o interrompa la fornitura del Servizio stesso (a titolo meramente esemplificativo: apparecchio telefonico non idoneo, compatibilità del software del proprio cellulare con il Servizio offerto, caduta della comunicazione, mancanza di energia elettrica, ritardi di linea, congestioni della linea telefonica, sovraccarico delle macchine e/o dei server, imprevisti e/o disguidi di natura tecnica, anche relativi alla piattaforma degli Operatori di Rete, ecc).

Tutto quanto concorre alla composizione della gara, ivi inclusi i relativi esiti, è da ritenersi di esclusiva pertinenza di RAI che, pertanto, in caso di qualsiasi malfunzionamento indipendente dalla stessa - d'intesa con il Responsabile della tutela del Consumatore e della fede pubblica e/o del notaio incaricato - si riserva a proprio insindacabile giudizio la facoltà di attuare qualsiasi decisione al fine di consentire il prosieguo della gara stessa (a titolo meramente esemplificativo ma non esaustivo: ripetere la sessione di votazione, determinare l'esito attraverso un sorteggio; ecc).

Ogni modifica del presente Regolamento, anche motivata da esigenze editoriali, verrà comunicata dal conduttore nel corso del programma e pubblicata successivamente sul sito www.mezzogiornoinfamiglia.rai.it.
Qualora una Sessione di Televoto venga annullata per specifiche e motivate esigenze editoriali le somme versate dagli utenti saranno riaccreditate secondo le modalità individuate dai singoli Operatori di Rete nell'ambito della propria responsabilità.

La fornitura e l'espletamento del Servizio di Televoto per come disciplinato, previsto e regolato dalle presenti disposizioni è conforme a quanto stabilito dal decreto del Ministero delle

Comunicazioni 2.03.2006, n. 145, avente ad oggetto "Regolamento recante la disciplina dei servizi a sovrapprezzo".
Il presente regolamento è approvato in ottemperanza alla Delibera Agcom 38/11/CONS, come modificato dalla Delibera 443/12/CONS, recante le norme in materia di trasparenza e efficacia del servizio di Televoto.
E' vietato esprimere voti tramite sistemi, automatizzati o meno, fissi o mobili, che permettono l'invio massivo di chiamate o SMS e da utenze che forniscano servizi di call center o sistemi analoghi.

INFORMATIVA ai sensi dell'articolo 13 D.Lgs 196/03

Codice in materia di protezione dei dati personali

I dati personali conferiti saranno trattati nel rispetto della vigente normativa privacy per i soli fini connessi all'espletamento delle operazioni necessarie allo svolgimento dell'attività di Televoto e alle eventuali verifiche successive sulla regolarità della procedura. I dati personali potranno essere altresì trattati per adempiere agli obblighi previsti da leggi, regolamenti o normative comunitarie, nonché da disposizioni delle Autorità di vigilanza del settore. Il trattamento sarà effettuato manualmente e/o attraverso strumenti automatizzati in modo da garantirne la sicurezza e la riservatezza.

I dati personali saranno trattati dalle società di seguito indicate per il tempo strettamente necessario alle finalità per cui sono stati acquisiti - in qualità di Titolari autonomi ciascuno per i trattamenti e nell'ambito di propria competenza.

In specie:
A) **Rai-Radiotelevisione Italiana S.p.A.**, Viale Mazzini 14, 00195 Roma, realizza e promuove la trasmissione e le connesse attività di votazione, così come previsto dal presente Regolamento.
B) Gli **Operatori di Rete,** di cui al presente Regolamento, tratteranno i dati, ciascun Operatore solo dei propri clienti finali fissi e mobili, a loro volta in qualità di titolari autonomi in quanto partner tecnici di RAI per la sola finalità di rendere possibile l'accesso al Televoto ai propri rispettivi clienti.

Tra gli operatori di Rete **Telecom Italia S.p.A.,** con sede legale in Via Gaetano Negri 1, 20123 Milano, in qualità di partner tecnico di RAI, rende possibile l'accesso al Televoto.

I dati degli utenti non saranno comunicati a terzi né diffusi, ad eccezione del personale incaricato allo svolgimento delle attività necessarie per le finalità di cui sopra o di Società Esterne di cui i Titolari del trattamento si avvalgono per l'esecuzione della predetta attività di rispettiva competenza.
L'interessato-utente potrà accedere in ogni momento ai dati che lo riguardano ed esercitare tutti gli altri diritti previsti dall'art. 7 del Codice Privacy D. Lgs. n. 196/2003 rivolgendosi, per quanto di competenza, al Responsabile del trattamento, il Direttore pro tempore di Rai Due, Rai-Radiotelevisione Italiana S.p.A., Viale Mazzini 14, 00195 Roma.

Presa visione della presente informativa, con la partecipazione al Televoto, l'utente acconsente al trattamento dei propri dati personali secondo quanto indicato nella stessa.

SERVIZIO CLIENTI

Per la richiesta di ulteriori informazioni o per eventuali problemi di fruizione da parte degli utenti è attiva la casella di posta elettronica assistenza@votingtv.it (specificando, nella richiesta, il nome del programma, il numero di telefono - fisso/mobile - utilizzato per usufruire del servizio, un numero di telefono su cui essere ricontattati e una breve descrizione della problematica riscontrata), oltre ad un servizio di customer care telefonico al numero 011 2219010, dalle ore 09:00 alle ore 21:00, 7 giorni su 7.

Il servizio di customer care sarà inoltre attivo almeno fino a 60 giorni dopo la fine della trasmissione.
Entro 24 ore dalla fine delle operazioni di voto, che normalmente coincidono con la chiusura del programma, tutti i risultati dettagliati delle votazioni, in termini percentuali, compresi i voti invalidi separatamente evidenziati, saranno pubblicati sul sito www.mezzogiornoinfamiglia.rai.it.

RUOLO DEGLI OPERATORI DI RETE

Gli Operatori di Rete consentono ai propri rispettivi clienti finali fissi e mobili – e per i clienti mobili degli operatori mobili virtuali ospitati sulla loro rete, con cui gli operatori mobili abbiano fatto accordi specifici - la possibilità di accedere al Televoto di cui al presente regolamento tramite Numerazione Decade 8 e Decade 4 di titolarità di Telecom Italia S.p.A.
La piattaforma degli Operatori di Rete è pertanto utilizzata unicamente come veicolo tecnico di comunicazione e partecipazione al Televoto promosso da RAI.