

TUOI

Edizione 2026 - 2027

REGOLAMENTO

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

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

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

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

Tabellone

Il Tabellone riporta il valore del premio in euro celato dentro ciascun pacco (i pacchi sono n. 20), senza però svelare il numero del pacco contenente il suddetto valore.

L'abbinamento pacco-premio viene svolto da un Notaio in regime di massima segretezza prima dell'inizio delle registrazioni. Il suddetto abbinamento rimane segreto sino a quando, a partita iniziata, viene comunicato dal Notaio al "Dottore" in busta chiusa o tramite messaggio di posta elettronica certificata (PEC). Il Dottore partecipa al Programma come previsto nella SECONDA FASE, al punto 2.II), da una postazione (c.d. "gabbiotto") isolata e inaccessibile ai non addetti ai lavori. Si precisa che le figure professionali presenti nel "gabbiotto", una volta entrate, non potranno uscirne sino al termine della partita.

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

TABELLA 1:

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

* Per quanto riguarda il PACCO NERO si rimanda all'allegato n. 2

** Per quanto riguarda il PACCO CONSOLAZIONE si rimanda all'allegato n. 3

A FAR DATA DALLE REGISTRAZIONI DEL 28 SETTEMBRE 2026, LA VARIANTE "PACCO CONSOLAZIONE" NON AVRA' PIU' APPLICAZIONE. AL SUO POSTO, NEL TABELLONE DI GIOCO, SARA' INTRODOTTO IL PREMIO DA € 10.000.

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

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

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

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

La corrispondenza tra oggetto e valore in euro è puramente indicativa. Sarà cura della Produzione mantenere gli abbinamenti oggetto/valore più verosimili possibili. In caso contrario o in generale per

oggetti particolari o di difficile valutazione, la Produzione si riserva il diritto di provvedere all'abbinamento oggetto/valore che più si adatta alle proprie esigenze di spettacolo.

La Regione Fortunata

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

1A FASE

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

B) SELEZIONE DEL CONCORRENTE CHE GIOCHERÀ LA PARTITA.

IL PACCHISTA:

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

Il predetto sorteggio notarile sarà effettuato secondo i tempi e modalità stabilite insindacabilmente dalla produzione.

Le prime 12 regioni estratte a giocare saranno quelle risultanti in sospeso dall'ultima estrazione del gruppo di 20 regioni effettuata dal notaio per l'edizione 2025-26 di Affari Tuoi in data 9 aprile 2026. Si andrà quindi a proseguire in modo tale che nelle successive 20 puntate possano giocare tutte e 20 le regioni italiane. Si procederà sempre con il medesimo meccanismo, quindi ogni Regione estratta non potrà più uscire fino al completamento del sorteggio di tutte le altre.

L'ordine di estrazione corrisponde all'ordine delle registrazioni. Per esigenze editoriali, artistiche, produttive e di palinsesto, come ad esempio variazioni di messa in onda, puntate in diretta e puntate speciali dedicate, la Produzione si riserva a suo discrezionale ed insindacabile giudizio, previa comunicazione al notaio che provvederà alla relativa verbalizzazione, la facoltà di individuare il concorrente che gioca come 'pacchista' in deroga all'ordine di estrazione, ossia non rispettando l'ordine consequenziale e cronologico di estrazione ma sempre all'interno del gruppo delle 20 regioni già estratte.

2A FASE

2.1) ATTRIBUZIONE DEL PACCO AL PACCHISTA

L'attribuzione casuale pacco/pacchista e pacco/concorrenti viene svolta alla presenza del Notaio. I 20 pacchi, abbinati precedentemente ai 20 premi, saranno presentati in studio anonimi (pertanto identici fra loro, senza alcun numero che li possa distinguere l'uno dall'altro) attraverso un packaging ad hoc e posizionati in una struttura ad essi dedicata. Al momento opportuno, tutti i 19 Concorrenti e il Pacchista, secondo un ordine idoneo alla scaletta della puntata e stabilito a discrezionale e

insindacabile giudizio dalla Produzione, sceglieranno autonomamente i pacchi senza sapere il numero del pacco scelto (ognuno prenderà 1 pacco). Il Conduuttore invita il Pacchista a scegliere per primo il suo pacco fra i 20 pacchi suddetti e, una volta scelto, invita il Pacchista a recarsi in postazione. In seguito il Conduuttore invita i 19 Concorrenti ad andare a scegliere il loro Pacco. Il suddetto ordine di scelta potrà variare a seconda delle esigenze televisive relative ai tempi e all'impaginazione del Programma che potrà subire variazioni nel corso del periodo di messa in onda (es. puntata con anteprima, senza anteprima, variazione della durata dell'anteprima, ecc.)

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

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

2.II) PROSECUZIONE DEL GIOCO

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

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

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

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

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

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

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

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

A) IL CONDUTTORE PUÒ:

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

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

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

A.4) chiedere, per conto del Dottore, al Pacchista, di sostituire il proprio Pacco con quello di uno dei concorrenti ancora in gioco, cioè ancora in possesso del loro pacco chiuso (di seguito "Cambio"); si

precisa che il Cambio del pacco dovrà essere proposto almeno una volta nella partita. La facoltà di effettuare il Cambio può essere data al Pacchista anche prima di chiamare il primo pacco, ovvero a inizio partita. Il Conduttore può anche chiedere al Pacchista, per conto del Dottore, di scegliere se preferisce ricevere un'Offerta o un Cambio (c.d. CAMBIO O OFFERTA). Se il Pacchista decide di ricevere l'Offerta, rifiuta il Cambio, che pertanto, potrà non essere più offerto nel corso della partita. Se invece decide di ricevere il Cambio, il Pacchista dovrà cambiare il proprio Pacco con un altro ancora in gioco;

A.5) comunicare, per conto del Dottore, al Pacchista di scegliere una carta fra 2 carte coperte (c.d. LE CARTE): una carta cela l'opzione "Cambio", l'altra carta cela l'opzione "Offerta". Se il Pacchista pesca la carta col Cambio dovrà decidere se cambiare o tenere il suo pacco (vedi B1), se invece pesca quella con l'opzione Offerta, riceverà un'offerta dal Dottore (vedi B2, B3, B4, B5, B6).

Ad inizio partita, il Notaio consegna al Conduttore le 2 carte. Per chiarezza, le suddette opzioni sono segretate attraverso una pellicola (o altra soluzione scenografica), che rende le 2 carte identiche fra loro e che non consente pertanto di vedere o intravedere l'opzione celata fino alla sua effettiva scoperta.

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

A.7) rispondere al telefono per essere informato dal Dottore per qualunque segnalazione ritenga necessaria.

B) IL PACCHISTA PUÒ:

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

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

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

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

(vai al punto 3b)

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

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

C) IL PACCHISTA NON PUÒ:

C.1) partecipare a successive puntate del Programma;

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

D) I CONCORRENTI DEVONO:

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

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

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

D.2) intervenire solo se chiamati dal conduttore;

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

E) Il Partner può:

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

3A FASE

3) FINALE E FINE DELLA PARTITA

Sono possibili 3 ipotesi di Finale:

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

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

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

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

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

4A FASE

LA VINCITA

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

MODIFICHE REGOLAMENTARI

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

ALLEGATO 1

La Regione fortunata

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La Produzione si riserva la facoltà di modificare le modalità di svelamento delle regioni indicate dal Pacchista, fermo restando il suddetto meccanismo di vincita (ovvero €100.000 in caso di risposta esatta indicandone una fra 20 e di € 50.000 in caso di risposta esatta indicandone 1 fra 10 ancora in gioco).

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

ALLEGATO 2

PACCO NERO

Uno dei 20 pacchi presenti in ogni partita riporterà all'interno il cartello con scritto PACCO NERO. Il valore del premio abbinato al Pacco Nero è sconosciuto a tutti e viene determinato dal Notaio tramite un sorteggio fra i 18 valori riportati nella tabella seguente, prima dell'inizio della partita. Il pacco conterrà all'interno un cartoncino/una busta (o altra soluzione scenografica) riportante il valore del Pacco Nero sorteggiato dal Notaio.

TABELLA VALORI PACCO NERO

0 €	
1 €	
5 €	15.000 €
10 €	20.000 €
20 €	30.000 €
50 €	50.000 €
75 €	75.000 €
100 €	100.000 €
200 €	200.000 €
500 €	300.000 €

A decorrere dalle registrazioni del 28 settembre, nella griglia dei valori del Pacco Nero sarà aggiunto l'importo di 10.000 €.

Se, nel corso della partita, il Pacchista APRE il Pacco NERO, il conduttore ne svelerà l'entità secondo tempi e modalità decisi insindacabilmente dalla produzione. Tale premio, esattamente come avviene per tutti gli altri pacchi, una volta aperto, viene eliminato e non può più essere vinto dal Pacchista. Durante il gioco, infatti il Pacco Nero è soggetto allo stesso regolamento di tutti gli altri pacchi. Se nel finale della partita (vedi punto **3a** del regolamento) il Pacchista è in possesso del Pacco Nero, si aggiudicherà il premio in esso contenuto.

Nella suddetta situazione, resta inteso che le "offerte" che il conduttore può fare al Pacchista (secondo le modalità previste ai punti **2.II A.3** e punto **3b**) sono offerte "al buio", in considerazione del fatto che il valore del premio abbinato al Pacco Nero ancora in gioco **è sconosciuto a tutti**, compreso il Dottore.

Si precisa che l'entità del Pacco Nero potrebbe non essere svelata a discrezione della produzione come previsto all'art. 3.B) del Regolamento al quale si rinvia, nella sola ipotesi in cui, la partita sia terminata per aver il Pacchista accettato un'offerta, ed il Pacco Nero sia tra quelli rimanenti ancora da aprire.

Si ricorda che i premi di cui sopra vengono gestiti ed erogati dalla RAI in gettoni d'oro.

ALLEGATO 3

PACCO CONSOLAZIONE

Uno dei 20 pacchi presenti in ogni partita riporterà all'interno il cartello con scritto "CONSOLAZIONE" (o altra eventuale denominazione).

Il valore del premio abbinato al Pacco CONSOLAZIONE viene determinato prima dell'inizio della partita dal Notaio tramite un sorteggio in regime di massima segretezza fra i 10 valori riportati nella tabella seguente.

€ 950	€ 3.100
€ 1.250	€ 3.800
€ 1.400	€ 4.100
€ 1.700	€ 4.450
€ 2.300	€ 4.900

Tale premio, esattamente come avviene per tutti gli altri pacchi, una volta aperto, viene eliminato e non può più essere vinto dal Pacchista. Durante il gioco, infatti il pacco CONSOLAZIONE è soggetto allo stesso regolamento di tutti gli altri pacchi.

Se nel finale della partita (vedi punto **3a** del regolamento) il Pacchista è in possesso del pacco CONSOLAZIONE, si aggiudicherà il valore attribuito per la sua puntata.

Qualora il premio non venga assegnato al concorrente, il relativo valore potrà non essere reso noto al pubblico.

Fermo restando quanto appena sopra indicato, il valore del premio contenuto nel pacco consolazione nel corso della partita potrà essere svelato o meno secondo insindacabili esigenze di produzione e di spettacolo.

Si ricorda che i premi di cui sopra vengono gestiti ed erogati dalla RAI in gettoni d'oro.

A far data dalle registrazioni del 28 settembre 2026, il "Pacco Consolazione" non avrà più applicazione e sarà sostituito nel tabellone dal premio del valore di €10.000.

ALLEGATO 4

SUPERPREMIO OPEL

In ciascuna partita, oltre ai premi previsti, viene messa in palio da GROUPE PSA ITALIA SPA - DIV. OPEL un'automobile, che il Pacchista può aggiudicarsi con un gioco denominato "SUPERPREMIO OPEL".

Premi

Autovetture a marchio OPEL: MOKKA GS Benzina 136 cv S&S, cambio manuale e con vernice metallizzata o OPEL FRONTERA GS Hybrid 110 cv EDCT, cambio automatico e con vernice metallizzata.

Valore del singolo premio al pubblico (Iva inclusa - esclusi costi di immatricolazione, Ipt e bollo a carico del promotore della manifestazione): € 30.550,00 per modello OPEL MOKKA GS Benzina 136 cv S&S, cambio manuale e con vernice metallizzata; € 29.600,00 per modello OPEL FRONTERA GS Hybrid 110 cv EDCT, cambio automatico e con vernice metallizzata.

Regole del gioco:

In ogni puntata il Pacchista ha la possibilità di aggiudicarsi, in base alle regole di seguito espresse, il modello di automobile visualizzato nel corso dello svolgimento della puntata mediante elementi grafici e/o audiovisivi. L'automobile potrà essere presente su un set adiacente allo studio televisivo e inquadrata durante la puntata.

Il pacchista non avrà quindi la possibilità di scegliere, nel caso di vincita, l'uno o l'altro modello di automobile in quanto gli verrà assegnato esclusivamente il modello di automobile mostrato nel corso della puntata alla quale ha preso parte.

Se il Pacchista con le prime 4 chiamate riesce a trovare 3 pacchi contenenti premi "blu" (del valore compreso tra 0 e 500 euro), anche non consecutivamente, accede al gioco "SUPERPREMIO OPEL". Sarà quindi invitato a scegliere tra due sfere (o due pacchi o altre soluzioni scenografiche) collocate in una postazione dedicata in studio. Solo una delle due sfere (o due pacchi o altre soluzioni scenografiche) è quella vincente e consente l'assegnazione dell'automobile.

Le suddette sfere (o due pacchi o altre soluzioni scenografiche) sono rese identiche esternamente fra loro, in modo tale che sia impossibile scoprire prima dello svelamento quale sia quella vincente. Prima dell'inizio della registrazione vengono predisposte dal notaio in regime di massima segretezza e dallo stesso notaio posizionate in studio nella postazione dedicata.

Si specifica che in caso di vincita, l'automobile potrà essere intestata esclusivamente al Pacchista, il quale riceverà da RAI apposita comunicazione del premio vinto a mezzo lettera raccomandata, contenente le modalità di consegna del premio stesso.

In nessun caso il Pacchista potrà richiedere la conversione del valore dell'automobile in gettoni d'oro, denaro o altra utilità.