



“Mezzogiorno in famiglia”
Edizione 2011/12

Regolamento di gioco “Gara dei Comuni”

Versione del 23/09/2011

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 "di recupero"	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 - Inizia con...	Pag. 7
3.2 - Regioniamoci sopra	Pag. 7
3.3 - Il Tris	Pag. 8
3.4 - Nomi e cognomi	Pag. 9
3.5 - Prendi una matita	Pag. 9
3.6 - Vola o non vola?	Pag. 10
3.7 - Sopra Roma o sotto Roma?	Pag. 11
3.8 - Pari o dispari?	Pag. 11
3.9 - Il gioco del "sette"	Pag. 12
3.10 - Diamo i numeri!	Pag. 13
3.11 - Vero o falso?	Pag. 14
3.12 - Prova artistica	Pag. 14
3.13 - La trappola	Pag. 14
3.14 - Il tapis roulant	Pag. 15
3.15 - Il gioco dell'alfabeto	Pag. 15
3.16 - Le ultime notizie	Pag. 16

3.17 - L'intruso	Pag. 16
3.18 - Parolando	Pag. 16
3.19 - I birilli	Pag. 17
3.20 - Le mani musicali	Pag. 18
3.21 - Lo strappacoppa	Pag. 19
4. Descrizione generale delle prove di recupero	Pag. 20
4.1 - Possibilità di punto supplementare in caso di "en plein"	Pag. 20
5. Descrizione dei giochi dalla piazza	Pag. 21
5.1 - Gioco sportivo o di abilità	Pag. 21
5.2 - Per chi suona la campana	Pag. 21
5.3 - Il gioco dell'artigiano	Pag. 21
6. Sviluppo temporale della sfida tra i comuni	Pag. 22
6.1 - Partecipazioni successive per i comuni vincitori	Pag. 22
6.2 - Classifica generale dei comuni vincitori	Pag. 22
6.3 - Svolgimento della prima fase del programma	Pag. 22
6.4 - Fase finale del programma: individuazione degli 8 comuni finalisti	Pag. 22
6.5 - Proclamazione del comune vincitore e premio in palio	Pag. 23
7. Il televoto	Pag. 24

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 comuni saranno scelti tenendo conto della data di ricezione della comunicazione con cui è espressa la disponibilità alla partecipazione che dovrà essere sottoscritta dal sindaco del comune interessato e considerando la storia, le tradizioni e le bellezze che li caratterizzano tra tutti quelli che avranno manifestato la loro disponibilità a partecipare al programma con una loro squadra.

1.3 - Luogo di svolgimento della gara

Una parte dei giochi in cui si articolerà 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 dagli autori del programma tra quelle offerte dai due paesi in gara (una piazza per paese).

1.4 - Composizione delle squadre in gioco

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

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

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

Ognuna delle due squadre avrà come "padrino" o "madrina" un personaggio famoso presente in studio che prenderà parte ai giochi insieme alla squadra che supporta. L'abbinamento dell'uno o dell'altro personaggio famoso all'una o all'altra squadra sarà effettuato a insindacabile giudizio degli autori del programma.

2. Struttura del gioco

2.1 - Numero e concatenazione dei giochi

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

Nei successivi capitoli 3, 4 e 5, a titolo esemplificativo, sono descritti:

- a) i giochi che potranno essere effettuati durante il programma;
- b) il sistema di punteggio che regolerà 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.

Gli autori del programma si riservano 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 - in studio o nelle piazze - tra i paesi a cui concorreranno uno o più concorrenti per ognuna delle due squadre in gara.

Ognuno di questi giochi, in caso di vittoria, permetterà di guadagnare 1, 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 a discrezione degli autori del programma (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 assegnati nel corso della puntata).

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

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

Il numero di punti complessivi con cui le due squadre arriveranno al gioco finale della puntata della domenica (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 la possibilità di ribaltare la situazione attraverso il gioco de "Lo strappacoppa" (vedi successivo punto 3.16). In base all'esito de "Lo strappacoppa" verrà proclamato il paese vincitore "ufficiale".

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

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

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

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

2.4 - Partecipazione dei telespettatori alla trasmissione

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

- a) attraverso 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 operazioni di televoto e le sue modalità di partecipazione 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

Il corretto andamento dei singoli giochi in studio e della sfida tra i paesi nel suo complesso sarà supervisionato dagli autori del programma.

Il corretto andamento dei giochi che si svolgeranno in collegamento sulle piazze dei due paesi, oltre che dagli autori collegati dallo studio, sarà inoltre garantito da un rappresentante della comunità stessa in qualità di "giudice di gara".

Un responsabile della tutela del consumatore e della fede pubblica competente per territorio presente in studio al momento della trasmissione verificherà l'esatta corrispondenza tra domande effettuate dai conduttori e risposte fornite dai concorrenti per tutti quei giochi basati su quiz.

3. Descrizione dei possibili giochi in studio

Quello che segue è un elenco dei 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 - Inizia con...

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

A ogni paese verrà elencata in successione una serie di definizioni in stile "parole crociate" (da un minimo di 2 a un massimo di 30). Ogni definizione sarà preceduta dalla lettera iniziale della parola a cui si riferisce. I concorrenti dovranno individuare questa parola.

La parola fornita deve coincidere necessariamente con quella indicata dagli autori del programma. Parole ugualmente compatibili con la lettera iniziale e la definizione fornita che però non coincidono con quella indicata sono considerate errori.

Per ogni errore commesso i concorrenti (o altri giocatori della loro squadra) avranno la possibilità di rimediare attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo svolgimento della stessa, per poi riprendere subito dopo dalla definizione successiva a quella che ha generato l'errore (*si veda al riguardo il capitolo 4 - Funzionamento generale delle prove di recupero*).

Le risposte sbagliate a cui si porrà rimedio con una prova di recupero riuscita, come pure la prima risposta sbagliata a cui non si riuscirà a rimediare, verranno considerate come valide ai fini del conteggio del risultato conseguito.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che al termine della sua serie avrà fornito il maggior numero di risposte valide.

Nel caso in cui le due squadre dovessero terminare la propria serie con uno stesso numero di risposte "buone" la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta, fatta eccezione per i casi qui di seguito descritti.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero arrivare alla fine della propria serie ma una delle due dovesse farlo senza commettere alcun errore ("en plein"), si aggiudicherà il gioco quest'ultima squadra.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero realizzare un "en plein", si aggiudicherà il gioco la squadra che riuscirà a superare la "prova di recupero speciale" (*vedi punto 4.1*). Se nessuna delle due dovesse riuscirci, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero realizzare un "en plein" ed entrambe dovessero riuscire a superare la "prova di recupero speciale", la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.2 - Regioniamoci sopra

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

Ogni paese dovrà rispondere a una serie di domande (da un minimo di 2 a un massimo di 30) relative alla storia, alla geografia, alla cultura, al folklore, ai dialetti o altro della regione italiana a cui appartiene il paese avversario.

Per ogni errore commesso i concorrenti (o altri giocatori della loro squadra) avranno la possibilità di rimediare attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo svolgimento della stessa, per poi riprendere subito dopo dalla domanda successiva a quella che ha generato l'errore (*si veda al riguardo il capitolo 4 - Funzionamento generale delle prove di recupero*).

Le risposte sbagliate a cui si porrà rimedio con una prova di recupero riuscita, come pure la prima risposta sbagliata a cui non si riuscirà a rimediare, verranno considerate come valide ai fini del conteggio del risultato conseguito.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che al termine della sua serie avrà fornito il maggior numero di risposte valide.

Nel caso in cui le due squadre dovessero terminare la propria serie con uno stesso numero di risposte "buone" la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta, fatta eccezione per i casi qui di seguito descritti.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero arrivare alla fine della propria serie ma una delle due dovesse farlo senza commettere alcun errore ("en plein"), si aggiudicherà il gioco quest'ultima squadra.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero realizzare un "en plein", si aggiudicherà il gioco la squadra che riuscirà a superare la "prova di recupero speciale" (*vedi punto 4.1*). Se nessuna delle due dovesse riuscirci, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero realizzare un "en plein" ed entrambe dovessero riuscire a superare la "prova di recupero speciale", la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.3 - 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 (*vedi punto 2.2*). In caso di parità inizierà a giocare il paese "sfidante" (*vedi punto 6.1*). Se la parità dovesse verificarsi durante la prima puntata della stagione o in una delle puntate si cui si compone la "fase finale" (*vedi punto 6.4*) 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 squadra che lo avrà commesso avrà la possibilità di rimediare (con uno o più concorrenti) attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo

svolgimento della stessa (*si veda al riguardo il capitolo 4 - Funzionamento generale delle prove di recupero*). Se la prova di recupero avrà esito positivo la casella verrà contrassegnata con il simbolo della propria squadra e il gioco passerà agli avversari. Se la prova di recupero avrà esito negativo la casella verrà invece contrassegnata con il simbolo della squadra avversaria, alla quale passerà anche il gioco.

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.

3.4 - 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 conduttore (prima casella) e del concorrente stesso (ultima casella).

Il concorrente, partendo dalla prima casella, dovrà citare esattamente nome e cognome del personaggio rappresentato (sono oggetto di gioco anche il conduttore e il concorrente stesso).

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 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 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.

3.5 - Prendi una matita

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

In studio ci sarà una lavagna e, per ogni squadra, una postazione dotata di pulsante.

Il gioco si potrà articolare in due, in quattro o in un numero superiore (e pari) di manche, più una eventuale manche di spareggio.

Al "Via!" del conduttore il "padrino" (o la "madrina" - *Vedi punto 1.5*) di una delle due squadre avrà un certo intervallo di tempo per riuscire a far indovinare un certo nome (di un animale, di una città, di un oggetto, il titolo di una canzone o altro) disegnandolo sulla lavagna. Nel farlo non potrà parlare né scrivere sulla lavagna parole, lettere o numeri.

Si aggiudicherà la manche il concorrente (e la relativa squadra) che per primo, dopo essersi prenotato al pulsante, indicherà il nome (o il titolo, o altro) in questione.

Nel caso in cui un concorrente si dovesse prenotare e dare una risposta errata, verrà subito dopo chiesto anche al suo avversario di dare una risposta. Se anche questa dovesse essere sbagliata - e il tempo a disposizione non dovesse ancora essere esaurito - il gioco riprenderà ed entrambi i concorrenti avranno nuovamente la possibilità di rispondere. Questo meccanismo si potrà ripetere più volte nel corso di una stessa manche di gioco, fino allo scadere del tempo a disposizione.

Allo scadere del tempo a disposizione, se nessuno sarà riuscito a indovinare il nome (o il titolo, o altro) richiesto, la manche si concluderà senza essere assegnata a nessuna delle due squadre in gioco.

La 2^a manche si svolgerà secondo le stesse modalità sopra descritte. A disegnare il nome da far indovinare sarà questa volta la "madrina" (o il "padrino") che non ha disegnato nella 1^a manche.

Le (eventuali) successive manche si svolgeranno secondo le stesse modalità sopra descritte, con i "padrini" e le "madrine" che si alterneranno alla lavagna.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che, al termine delle manche previste, avrà indovinato il maggior numero di canzoni.

Se a questo punto le due squadre dovessero trovarsi in parità, verrà effettuata una manche di spareggio nella quale a disegnare sulla lavagna sarà un conduttore (o un altro personaggio). Si aggiudicherà il gioco la squadra che - nel tempo a disposizione - riuscirà a indovinare il titolo della canzone prima dell'altra. Se al termine di questa manche nessuna delle due squadre dovesse indovinare il titolo in questione potrà essere disputata una ulteriore manche di spareggio o, in alternativa (in base all'insindacabile decisione degli autori), la squadra vincitrice verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.6 - Vola o non vola?

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

A ogni paese verranno elencati in successione una serie di nomi di animali (da un minimo di 2 a un massimo di 30). I concorrenti dovranno dire se si tratta di animali in grado di volare o meno. Nel primo caso dovranno rispondere "*Vola.*". Nel secondo caso dovranno rispondere "*Non vola.*".

Per ogni errore commesso i concorrenti (o altri giocatori della loro squadra) avranno la possibilità di rimediare attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo svolgimento della stessa, per poi riprendere subito dopo dall'animale successivo a quello che ha generato l'errore (*si veda al riguardo il capitolo 4 - Funzionamento generale delle prove di recupero*).

Le risposte sbagliate a cui si porrà rimedio con una prova di recupero riuscita, come pure la prima risposta sbagliata a cui non si riuscirà a rimediare, verranno considerate come valide ai fini del conteggio del risultato conseguito.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che al termine della sua serie avrà fornito il maggior numero di risposte valide.

Nel caso in cui le due squadre dovessero terminare la propria serie con uno stesso numero di risposte "buone" la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta, fatta eccezione per i casi qui di seguito descritti.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero arrivare alla fine della propria serie ma una delle due dovesse farlo senza commettere alcun errore ("en plein"), si aggiudicherà il gioco quest'ultima squadra.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero realizzare un "en plein", si aggiudicherà il gioco la squadra che riuscirà a superare la "prova di recupero speciale" (vedi punto 4.1). Se nessuna delle due dovesse riuscirci, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero realizzare un "en plein" ed entrambe dovessero riuscire a superare la "prova di recupero speciale", la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.7 - Sopra Roma o sotto Roma?

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

A ogni paese verranno elencati in successione una serie di comuni italiani (da un minimo di 2 a un massimo di 30). I concorrenti dovranno dire se si tratta di comuni geograficamente situati a nord di Roma o a sud della stessa. Nel primo caso dovranno rispondere "Sopra Roma". Nel secondo caso dovranno rispondere "Sotto Roma".

Per ogni errore commesso i concorrenti (o altri giocatori della loro squadra) avranno la possibilità di rimediare attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo svolgimento della stessa, per poi riprendere subito dopo dal comune successivo a quello che ha generato l'errore (si veda al riguardo il capitolo 4 - Funzionamento generale delle prove di recupero).

Le risposte sbagliate a cui si porrà rimedio con una prova di recupero riuscita, come pure la prima risposta sbagliata a cui non si riuscirà a rimediare, verranno considerate come valide ai fini del conteggio del risultato conseguito.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che al termine della sua serie avrà fornito il maggior numero di risposte valide.

Nel caso in cui le due squadre dovessero terminare la propria serie con uno stesso numero di risposte "buone" la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta, fatta eccezione per i casi qui di seguito descritti.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero arrivare alla fine della propria serie ma una delle due dovesse farlo senza commettere alcun errore ("en plein"), si aggiudicherà il gioco quest'ultima squadra.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero realizzare un "en plein", si aggiudicherà il gioco la squadra che riuscirà a superare la "prova di recupero speciale" (vedi punto 4.1). Se nessuna delle due dovesse riuscirci, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero realizzare un "en plein" ed entrambe dovessero riuscire a superare la "prova di recupero speciale", la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.8 - Pari o dispari?

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

A ogni paese verranno elencate in successione una serie di definizioni (da un minimo di 2 a un massimo di 30) che fanno riferimento a un numero (ad esempio: "I nani di Biancaneve"). I concorrenti dovranno dire se il numero in questione è pari o dispari. Nel primo caso dovranno rispondere "Pari". Nel secondo caso dovranno rispondere "Dispari".

Per ogni errore commesso i concorrenti (o altri giocatori della loro squadra) avranno la possibilità di rimediare attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo svolgimento della stessa, per poi riprendere subito dopo dalla definizione successiva a quella che ha generato l'errore (*si veda al riguardo il capitolo 4 - Funzionamento generale delle prove di recupero*).

Le risposte sbagliate a cui si porrà rimedio con una prova di recupero riuscita, come pure la prima risposta sbagliata a cui non si riuscirà a rimediare, verranno considerate come valide ai fini del conteggio del risultato conseguito.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che al termine della sua serie avrà fornito il maggior numero di risposte valide.

Nel caso in cui le due squadre dovessero terminare la propria serie con uno stesso numero di risposte "buone" la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta, fatta eccezione per i casi qui di seguito descritti.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero arrivare alla fine della propria serie ma una delle due dovesse farlo senza commettere alcun errore ("en plein"), si aggiudicherà il gioco quest'ultima squadra.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero realizzare un "en plein", si aggiudicherà il gioco la squadra che riuscirà a superare la "prova di recupero speciale" (*vedi punto 4.1*). Se nessuna delle due dovesse riuscirci, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero realizzare un "en plein" ed entrambe dovessero riuscire a superare la "prova di recupero speciale", la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.9 - Il gioco del "sette"

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

Il primo giocatore di ogni coppia sarà dotato di una paletta che riporta la scritta "Pari". L'altro concorrente avrà una paletta che riporta la scritta "Dispari".

Ai due concorrenti di ogni coppia in gioco verranno poste in successione una serie di domande il cui risultato è sempre un numero intero da 1 a 7.

Nel caso il conduttore enunci una domanda che ha per risposta un numero dispari da 1 a 5 il concorrente con la paletta "Dispari" dovrà alzare la paletta e pronunciarne il numero esatto che costituisce la risposta alla domanda.

Nel caso la risposta consista in un numero pari da 2 a 6 il concorrente con la paletta "Pari" dovrà alzare la paletta e pronunciare il numero esatto che costituisce la risposta alla domanda.

Nel caso la risposta esatta sia il numero 7 entrambi i concorrenti dovranno alzare la propria paletta e pronunciare il numero "Sette".

Per ogni errore commesso i concorrenti (o altri giocatori della loro squadra) avranno la possibilità di rimediare attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo svolgimento della stessa, per poi riprendere subito dopo dalla definizione successiva a quella che ha generato l'errore (*si veda al riguardo il capitolo 4 - Funzionamento generale delle prove di recupero*).

Le risposte sbagliate a cui si porrà rimedio con una prova di recupero riuscita, come pure la prima risposta sbagliata a cui non si riuscirà a rimediare, verranno considerate come valide ai fini del conteggio del risultato conseguito.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che al termine della sua serie avrà fornito il maggior numero di risposte valide.

Nel caso in cui le due squadre dovessero terminare la propria serie con uno stesso numero di risposte "buone" la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta, fatta eccezione per i casi qui di seguito descritti.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero arrivare alla fine della propria serie ma una delle due dovesse farlo senza commettere alcun errore ("en plein"), si aggiudicherà il gioco quest'ultima squadra.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero realizzare un "en plein", si aggiudicherà il gioco la squadra che riuscirà a superare la "prova di recupero speciale" (*vedi punto 4.1*). Se nessuna delle due dovesse riuscirci, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero realizzare un "en plein" ed entrambe dovessero riuscire a superare la "prova di recupero speciale", la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.10 - Diamo i numeri!

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

A ogni paese verrà elencata in successione una serie di definizioni (da un minimo di 2 a un massimo di 30), ognuna delle quali fa riferimento a un numero preciso (*ad esempio: "I nani di Biancaneve" - 7; "I punti cardinali" - 4; ecc.*). I concorrenti dovranno dire di volta in volta a quale numero si riferiscono.

Per ogni errore commesso i concorrenti (o altri giocatori della loro squadra) avranno la possibilità di rimediare attraverso una prova di recupero. Il gioco si interromperà il tempo necessario allo svolgimento della stessa, per poi riprendere subito dopo dalla definizione successiva a quella che ha generato l'errore (*si veda al riguardo il capitolo 4 - Funzionamento generale delle prove di recupero*).

Le risposte sbagliate a cui si porrà rimedio con una prova di recupero riuscita, come pure la prima risposta sbagliata a cui non si riuscirà a rimediare, verranno considerate come valide ai fini del conteggio del risultato conseguito.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che al termine della sua serie avrà fornito il maggior numero di risposte valide.

Nel caso in cui le due squadre dovessero terminare la propria serie con uno stesso numero di risposte "buone" la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta, fatta eccezione per i casi qui di seguito descritti.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero arrivare alla fine della propria serie ma una delle due dovesse farlo senza commettere alcun errore ("en plein"), si aggiudicherà il gioco quest'ultima squadra.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero realizzare un "en plein", si aggiudicherà il gioco la squadra che riuscirà a superare la "prova di recupero speciale" (*vedi punto 4.1*). Se nessuna delle

due dovesse riuscirci, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero realizzare un "en plein" ed entrambe dovessero riuscire a superare la "prova di recupero speciale", la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.11 - Vero o falso?

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

Questo gioco si basa su una serie di domande (da un minimo di 2 a un massimo di 30) di cultura generale e attualità costruite sul meccanismo del "vero/falso".

I conduttori porranno ai concorrenti le domande, concludendole sempre con la formula "...vero o falso?".

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

Il concorrente più veloce nel prenotarsi avrà diritto a rispondere.

In caso di risposta esatta la sua squadra riceverà un punto. In caso di risposta errata il punto andrà alla squadra avversaria.

Si aggiudica il gioco la squadra che, al termine della serie delle domande, avrà collezionato il maggior numero di punti. In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.12 - 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" 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.

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

3.13 - La trappola

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

In studio si troverà una struttura metallica a forma di tunnel. Attaccati tra un palo e l'altro della struttura ci saranno una moltitudine di elastici, che intrecciandosi tra loro andranno a creare una enorme ragnatela tridimensionale.

A una delle due estremità del tunnel si trova un tabellone sopra il quale, di volta in volta, sarà riportata una frase famosa a cui mancherà l'ultima parola (ad esempio: "*Tanto gentile e tanto onesta...*"; la parola mancante è "... *PARE*").

Obiettivo del gioco è riuscire ad attraversare il tunnel il più rapidamente possibile portando da un capo all'altro dello stesso le lettere necessarie per ricostruire la parola mancante.

Una lettera sarà considerata trasportata solo se il concorrente avrà superato il tunnel con entrambi i piedi. Non è necessario che le lettere siano trasportate seguendo lo stesso ordine con cui appaiono nella parola mancante.

Si aggiudica il gioco la squadra che nell'intervallo di tempo a disposizione sarà riuscita a trasportare attraverso il tunnel il maggior numero di lettere. Se entrambe le squadre dovessero riuscire a trasportare tutte le lettere richieste si aggiudicherà il gioco quella che lo avrà fatto nel minor tempo possibile. In caso di parità (ottenuta senza portare tutte le lettere richieste) la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.14 - Il tapis roulant

A questo gioco i due paesi in gara partecipano in successione, ognuno con uno o più concorrenti. In studio si troverà un tapis roulant. Obiettivo del gioco è quello di riuscire a percorrerlo interamente e il più rapidamente possibile (senza perdere l'equilibrio e senza fuoriuscire dal percorso definito dallo stesso tapis roulant).

Nell'effettuare il percorso i concorrenti potranno essere chiamati a portare con loro degli oggetti che dovranno essere depositati in un apposito contenitore. Oggetti eventualmente trasportati ma non depositati in questo contenitore non saranno considerati validi ai fini del gioco.

Si aggiudica il gioco la squadra che, nell'intervallo di tempo a disposizione, avrà percorso più volte il tapis roulant o (a seconda della modalità di gioco) sarà riuscita a depositare il maggior numero di oggetti. In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.15 - Il gioco dell'alfabeto

Questo gioco si articola in 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 i conduttori e gli autori del programma verificheranno la correttezza delle parole segnate, non conteggiando quelle scritte con una grafia errata, quelle che non corrispondono alla categoria richiesta oppure quelle di cui non è possibile trovare riscontro.

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.

3.16 - Le ultime notizie

Questo gioco consiste nel riordinare le pagine di un quotidiano seduti su una sedia e ostacolati dal getto d'aria prodotto da un ventilatore.

Il gioco si articola in due manche, ognuna con identica e determinata durata. Nella prima uno dei due paesi in gara schiererà il concorrente chiamato a riordinare le pagine e l'altro paese, invece, il concorrente che azionerà il ventilatore ostacolandolo. Nella seconda manche i paesi e i loro giocatori si invertiranno i ruoli.

Al termine delle due manche si aggiudica il gioco il paese che sarà riuscito a riordinare tutte le pagine del quotidiano nel minor tempo possibile. Nel caso in cui entrambi i paesi non dovessero riuscire a ricomporre tutto il quotidiano nell'intervallo di tempo a disposizione, si aggiudicherà il gioco quello che sarà riuscito a riordinare il maggior numero di pagine. In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.17 - L'intruso

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente, ognuno con uno o più concorrenti. I concorrenti di ogni squadra - nel caso fossero due (o più di due) - giocheranno uno alla volta, susseguendosi nelle risposte.

Il gioco si articola in un numero di manche pari (da un minimo di 2 a un massimo di 12). Ogni manche si basa su un "tema" e su quattro opzioni. I concorrenti in gara dovranno indovinare quale tra queste quattro opzioni è l'"intruso", cioè quella che non corrisponde al tema in questione (*ad esempio: Tema: Capoluoghi del Lazio. Opzioni: Rieti - Viterbo - Foggia - Latina. Intruso: Foggia*).

Indovinare l'"intruso" al primo tentativo permetterà di guadagnare 3 punti. Indovinarlo al secondo tentativo ne farà guadagnare 2 mentre riuscirci al terzo tentativo farà guadagnare 1 solo punto. Dopo il terzo errore la manche si concluderà senza che nessun punto venga assegnato.

I due paesi avranno alternativamente la possibilità di rispondere per primi.

Sbagliare risposta farà passare la mano al concorrente avversario, che avrà così l'opportunità di indovinare l'intruso di quella manche.

Si aggiudica il gioco il paese che al termine dell'ultima manche avrà totalizzato il punteggio più alto. In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.18 - Parolando

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente, ognuno con uno o più concorrenti. I concorrenti di ogni squadra - nel caso fossero due (o più di due) - giocheranno uno alla volta.

Il gioco si potrà articolare in una, due o più manche.

Ogni manche si basa su una parola da 6 lettere, comunicata all'inizio della manche stessa. I concorrenti in gara dovranno individuare - nel tempo a loro disposizione - il maggior numero di anagrammi composti da 4, da 5 e da 6 lettere utilizzando quelle che formano la parola di partenza. Saranno considerate valide solo le parole scritte in italiano corretto. Le parole potranno essere scritte al plurale o al singolare, al maschile o al femminile e - nel caso di verbi - in tutte le possibili coniugazioni (di persona, numero, modo e tempo). Non saranno invece considerati validi i nomi propri (di persona, cosa, luogo geografico o altro), i cognomi, le espressioni dialettali che non sono

entrate a far parte dell'italiano comune (faranno fede i vocabolari della lingua italiana presenti in studio), le parole tronche (ad esempio: "amor" anziché "amore") e le sigle.

Ogni anagramma da 4 lettere correttamente individuato varrà 1 punto; ogni anagramma da 5 lettere varrà 2 punti; ogni anagramma da 6 lettere varrà 3 punti. Allo scadere di ogni manche verrà calcolato il numero complessivo di punti ottenuti dal concorrente di ognuna delle due squadre.

Queste operazioni si ripeteranno per ogni manche.

Al termine dell'ultima manche verrà calcolato il numero complessivo di punti ottenuti dalle due squadre nel corso delle diverse manche. Si aggiudica il gioco il paese che avrà totalizzato il punteggio più alto. In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.19 - I birilli

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

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

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

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

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

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

Nel cercare di schivare la palla lanciata contro i concorrenti "birilloni" non potranno piegarsi sulle gambe, flettersi in avanti o abbandonare la posizione inizialmente occupata sulla pedana per un'altra.

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

Nel caso in cui una delle due squadre in gara non sia riuscita ad aggiudicarsi nemmeno uno dei giochi precedenti gli verrà attribuito d'ufficio un punto, in modo da rendere comunque possibile lo svolgimento del gioco in questione. Questo punto non verrà considerato ai fini della classifica generale dei paesi (vedi punto 6.2).

Al termine delle due sessioni di "lancio" si aggiudicherà il gioco la squadra che sarà riuscita a far rimanere in piedi il maggior numero di suoi concorrenti ("birilloni"). In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.20 - Le mani musicali

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

“Le mani musicali” si disputerà al termine della puntata della domenica (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 dello “Strappacoppa” riuscirà a sovvertire l’esito finale della gara.

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

Nel caso in cui una delle due squadre in gara non sia riuscita ad aggiudicarsi nemmeno uno dei giochi precedenti gli verrà attribuito d’ufficio un punto, in modo da rendere comunque possibile lo svolgimento del gioco in questione. Questo punto non verrà considerato ai fini della classifica generale dei paesi (*vedi punto 6.2*).

I concorrenti saranno allineati dietro a una linea di partenza.

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

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

A questo punto potranno verificarsi le seguenti situazioni:

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

Nel caso in cui un concorrente, trascorso un certo intervallo di tempo dopo l’esecuzione di un brano musicale, dovesse continuare a rimanere in piedi o per qualsiasi altro motivo non si posizionasse chiaramente sopra uno dei simboli in gioco verrà equiparato a un concorrente che si è lanciata sopra il simbolo sbagliato.

Nel caso in cui un concorrente, in base all’insindacabile giudizio degli autori del programma, dovesse muoversi o agire al solo fine di ostacolare i movimenti di un avversario (e comunque assumere un atteggiamento antisportivo o contrario al regolamento) potrà essere squalificato e, in virtù di questo, dovrà abbandonare il gioco.

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

3.21 - Lo strappacoppa

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

"Lo strappacoppa" si disputerà al termine del gioco de "Le mani musicali" e consentirà - in caso di riuscita - di sovvertire in modo radicale e definitivo l'esito della sfida tra i due paesi.

In studio si troverà una cabina-doccia. Sopra la cabina, collegato a un timer, ci sarà un contenitore con un certo quantitativo d'acqua. Il concorrente dovrà posizionarsi all'interno della cabina.

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

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

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

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

4. Descrizione generale delle prove di recupero

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

La prova di recupero sarà effettuata nel corso dello stesso gioco a cui è associata e scatterà nel momento in cui uno dei giocatori deputati a rispondere a una domanda compierà un errore.

Il concorrente "incaricato" del recupero (o i concorrenti) dovrà compiere una prova di abilità seguendo le indicazioni richieste dai conduttori del programma. Se questo concorrente supererà la prova di recupero il gioco potrà essere ripreso dalla domanda immediatamente successiva a quella che ha determinato l'errore.

Se questo concorrente non supererà la prova di recupero il gioco potrà essere ripreso dalla domanda immediatamente successiva a quella che ha determinato l'errore per un massimo di una volta (fatta eccezione per il gioco de "Il tris" - *Vedi punto 3.3*).

Il secondo errore compiuto durante una prova di recupero porterà al termine del gioco relativo (fatta eccezione per il gioco de "Il tris" - *Vedi punto 3.3*). Nella valutazione del risultato finale, quest'ultimo gioco sarà considerato terminato nel momento in cui è stato commesso l'errore che ha fatto scattare la seconda prova di recupero fallita (fatta eccezione per il gioco de "Il tris" - *Vedi punto 3.3*).

4.1 - Possibilità di punto supplementare in caso di "en plein"

Qualora una delle due squadre riuscisse a rispondere correttamente a tutte le domande previste da uno dei giochi a cui è associata una prova di recupero (fatta eccezione per il gioco de "Il tris" - *Vedi punto 3.3*), detta squadra accederà a una "prova di recupero speciale" da disputare seguendo le indicazioni richieste dai conduttori del programma.

Nel caso in cui la squadra dovesse superare questa prova guadagnerà un punto supplementare che si andrà a sommare a quelli normalmente in palio per il gioco abbinato.

5. Descrizione dei giochi dalla piazza

5.1 - Gioco sportivo o di abilità

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

Le due squadre saranno impegnate in una prova sportiva o di abilità.

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

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

5.2 - Per chi suona la campana

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

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

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

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

5.3 - Il gioco dell'artigiano

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

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

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

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

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

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

6.2 - Classifica generale dei comuni vincitori

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

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

6.3 - Svolgimento della prima fase del programma

Dal sabato 17 settembre 2011 alla domenica 27 maggio 2012 i comuni si affronteranno secondo le modalità "campione/sfidante" descritte al precedente punto 6.1.

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

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

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

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

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 1^a alla 7^a.

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.

Dal sabato 14 aprile 2011 alla domenica 27 maggio 2012 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:

- 14/15 aprile 2012 - Quarto di finale A: *Paese 1° classificato vs. Paese "sorteggiato"*
- 21/22 aprile 2012 - Quarto di finale B: *Paese 4° classificato vs. Paese 5° classificato*
- 28/29 aprile 2012 - Quarto di finale C: *Paese 3° classificato vs. Paese 6° classificato*
- 5/6 maggio 2012 - Quarto di finale D: *Paese 2° classificato vs. Paese 7° classificato*
- 12/13 maggio 2012 - Semifinale A: *Paese vincitore quarto di finale A vs. Paese vincitore quarto di finale B*
- 19/20 maggio 2012 - Semifinale B: *Paese vincitore quarto di finale C vs. Paese vincitore quarto di finale D*
- 26/27 maggio 2012 - 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 del programma gli autori avranno 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 2011/12 del programma e si aggiudicherà il premio in palio.

Il premio in palio consiste in uno scuolabus.

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

7. Il televoto

TELEVOTO "MEZZOGIORNO IN FAMIGLIA - ed. 2011-2012"

894.433 DA FISSO

478.478.5 DA MOBILE

Il Servizio di Televoto abbinato al programma "Mezzogiorno in famiglia ed. 2011-2012" è fornito da RAI – Radiotelevisione Italiana S.p.A. in collaborazione con Telecom Italia S.p.A e Olisistem-ITQ Consulting S.p.A. con Telecom Italia che, in qualità di serving provider, ne richiede l'apertura a Vodafone, Wind e H3G (Tre) ciascuno per i propri clienti.

DINAMICHE E REGOLE DEL TELEVOTO

Dal 17 Settembre 2011 al 27 Maggio 2012, dalle 11.30 alle 12.55 circa, durante il programma "Mezzogiorno in Famiglia" trasmesso dalla Rai, i telespettatori potranno determinare l'esito di alcuni giochi tra i due Comuni in gara esprimendo la loro preferenza attraverso il meccanismo del Televoto.

Per esprimere la propria preferenza bisognerà chiamare gli appositi numeri telefonici evidenziati in sovrimpressioni sullo schermo.

Attraverso la grafica e/o comunicazioni del conduttore del programma si annuncerà l'apertura e la chiusura di ogni singola sessione di Televoto.

Nel corso di ogni puntata potranno essere lanciati più "televoti", consecutivi gli uni agli altri. Di ogni televoto verranno sempre comunicati l'inizio e la fine.

TELEVOTO

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

Esso si effettua mediante digitazione del numero telefonico 894.433 (otto, nove, quattro, quattro, tre, tre), attesa che il messaggio telefonico di risposta pre-registrato richieda di digitare il numero di identificazione del Comune scelto, e digitazione infine delle cifre di cui tale numero di identificazione si compone.

Il Televoto mediante SMS può essere effettuato unicamente da cellulari degli operatori telefonici TIM (del Gruppo Telecom Italia S.p.A., in seguito TIM), WIND, VODAFONE e H3G (TRE) inviando un SMS con il numero di identificazione del Comune scelto al numero 478.478.5 (quattro,sette,otto,quattro,sette,otto,cinque).

L'addebito verrà effettuato dall'operatore telefonico sul Conto Telefonico del proprio Cliente in caso di abbonamento o scalato dal credito disponibile in caso di carta ricaricabile.

Indipendentemente dalla distanza, dall'orario e dalla durata della chiamata, per ciascuna chiamata o SMS con la quale effettivamente si esprima un voto valido, all'utente verrà addebitato un importo di € 0,76 IVA inclusa per le chiamate da utenza fissa e un importo di € 0,75 IVA inclusa per la conferma di voto dal mobile via SMS.

Il numero massimo di voti validi effettuabili via telefono fisso e mobile dal Cliente è 05 (cinque) per sessione di voto.

Nessun costo sarà 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 di errore.

Gli SMS di invio saranno **gratuiti per tutti i clienti degli operatori** che hanno aderito al servizio.

Le telefonate e i messaggi pervenuti ai sistemi di conteggio dei voti al di fuori dell'arco temporale del televoto aperto sono automaticamente rifiutati dal sistema. Unico momento rilevante ai fini della tempestività della telefonata o del messaggio 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 di norma può aversi nel caso dei messaggi via SMS, apprezzabile asincronia tra l'inoltro e la ricezione, talché le telefonate ed i messaggi pervenuti a destinazione fuori tempo utile sono invalidi e inefficaci, anche se inoltrati in tempo utile, e pertanto non saranno oggetto di alcuna tariffazione.

Il servizio di Televoto è riservato ai maggiorenni.

Il numero 894.433 è disabilitabile chiamando l'operatore telefonico.

Al fine di rispecchiare l'assoluta genuinità del televoto - quale espressione del voto popolare ovvero di manifestazione delle simpatie del pubblico - e di non influenzare abusivamente gli esiti della competizione di "Mezzogiorno in famiglia ed. 2011-2012", è vietato esprimere voti tramite sistemi, automatizzati o meno, fissi o mobili, che permettono l'invio massivo di chiamate o SMS né da utenze che forniscono servizi di call center. Gli operatori vigilano sull'effettiva attuazione di questo divieto, con i mezzi a propria disposizione, segnalando senza indugio all'Autorità eventuali anomalie. Ai sensi dell'Art. 5 comma 4 del Regolamento approvato con Delibera n°38/11/CONS pubblicata GU n°33 del 10/2/2011.

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". Inoltre il presente regolamento è approvato in ottemperanza alla Delibera Agcom n.38/11/CONS del 3 febbraio 2011, recante le norme in materia di trasparenza e efficacia del servizio di televoto.

TUTELA DELLA PRIVACY

Ai sensi dell'art. 13 del D. Lgs. 196/2003, rendiamo noto che con la partecipazione al televoto per "Mezzogiorno in famiglia ed. 2011-2012", **l'utente presta il suo consenso al trattamento dei propri dati personali** (ai sensi del D. Lgs. 196/2003) ai rispettivi gestori di Telefonia, che rimarranno ciascuno Titolare dei dati dei propri clienti, e che li tratteranno nel rispetto di quanto previsto dalla vigente normativa (D. Lgs. 196/2003 e sue successive modifiche e/o integrazioni) per **i soli fini connessi all'espletamento delle operazioni necessarie allo svolgimento**

dell'attività di voto e alle eventuali verifiche successive sulla regolarità della procedura.

I dati dei partecipanti non saranno comunicati a terzi né diffusi, ad eccezione del personale incaricato allo svolgimento delle attività necessarie per le finalità di cui sopra. Il trattamento sarà effettuato con strumenti idonei a garantire la sicurezza e la riservatezza anche attraverso strumenti automatizzati.

Preso atto dell'informativa, con la partecipazione al Servizio (che avviene inviando un sms al numero 4784785), l'aderente presta il proprio consenso al trattamento dei propri dati personali (ai sensi del D. Lgs. 196/03).

L'utente, in ogni momento, ha comunque la facoltà di esercitare tutti i diritti di accesso e degli altri diritti previsti dall'art. 7 del Codice in materia di protezione dei dati personali (D. Lgs. n. 196/2003) scrivendo rispettivamente a:

TELECOM Italia S.p.A. - Customer Care

V. di Torrerossa, 66 - 00100 Roma

VODAFONE Omnitel NV

Via Jervis, 13 - 10015 Ivrea

WIND Telecomunicazioni S.p.A.

Via C.G. Viola, 48 - 00148 Roma

H3G S.p.A.

Viale Leonardo da Vinci, 1 - 20100 Trezzano sul Naviglio (MI)

RAI – Radiotelevisione Italiana S.p.A.

Viale Mazzini, 14 - 00195 Roma

Olisistem- ITQ Consulting S.p.A.

Via Riccardo Gigante 18 - 00143 Roma

SERVIZIO CLIENTI

Per la richiesta di ulteriori informazioni da parte degli utenti degli operatori mobili è attiva la casella di posta elettronica vas-support@olisistem-itqc.it, oltre ad un servizio di customer care telefonico al numero 011 2219121, dalle 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.

In ogni caso, alla fine delle operazioni di voto, che normalmente coincidono con la chiusura del programma, entro 24 ore, tutti i risultati dettagliati delle votazioni, compresi i voti invalidi separatamente evidenziati, saranno pubblicati sul sito internet del programma.

Per la richiesta di ulteriori informazioni da parte degli utenti degli operatori fissi è attivo il numero gratuito 187 di Telecom Italia, 24/24h.

Il Servizio di televoto abbinato al programma "Mezzogiorno in famiglia ed. 2011-2012" è fornito da RAI – Radiotelevisione Italiana S.p.A. in collaborazione con Telecom Italia S.p.A e Olisistem-ITQ Consulting Spa, con Telecom Italia che in qualità di serving provider ne richiede l'apertura a Vodafone, Wind e H3G (Tre) ciascuno per i propri clienti che non si assumono alcuna responsabilità e disconoscono qualsiasi garanzia espressa o implicita relativa alla compatibilità del software del proprio cellulare con il Servizio offerto. Per informazioni ed eventuali problemi di fruizione è inoltre attiva la casella di posta elettronica vas-support@olisistem-itqc.it.