



“Mezzogiorno in famiglia”
Edizione 2016/17

Regolamento di gioco “Gara dei Comuni”

Versione del 20/04/2017

Indice

1. Descrizione generale	Pag. 5
1.1 - La "gara" tra i comuni	Pag. 5
1.2 - Scelta dei comuni partecipanti	Pag. 5
1.3 - Luogo di svolgimento della gara	Pag. 5
1.4 - Composizione delle squadre in gioco	Pag. 5
1.5 - Presenza dei "padrini" e/o delle "madrine"	Pag. 5
2. Struttura del gioco	Pag. 6
2.1 - Numero e concatenazione dei giochi	Pag. 6
2.2 - Funzionamento della classifica e modalità di vincita della gara tra due comuni	Pag. 6
2.3 - Tipologia dei giochi tra i paesi e prove "strappapunto"	Pag. 6
2.4 - Partecipazione dei telespettatori alla trasmissione	Pag. 7
2.5 - Verifica dell'andamento della gara	Pag. 7
3. Descrizione dei possibili giochi in studio	Pag. 8
3.1 - Il gioco dell'alfabeto	Pag. 8
3.2 - La memoria fotografica	Pag. 8
3.3 - La trappola	Pag. 9
3.4 - Le canzoni remixate	Pag. 10
3.5 - L'intruso	Pag. 11
3.6 - Nomi e cognomi	Pag. 11
3.7 - Il paroliere	Pag. 12
3.8 - Prendi una matita	Pag. 13
3.9 - Un sacco di parole	Pag. 14
3.10 - Prova artistica	Pag. 15
3.11 - Corri in città	Pag. 15
3.12 - Tre palle, un soldo	Pag. 16
3.13 - I birilli	Pag. 17
3.14 - Le mani musicali	Pag. 18
3.15 - Lo strappacoppa	Pag. 20

3.16 - Il tris	Pag. 20
3.17 - L'immagine nascosta	Pag. 21
3.18 - Le barchette	Pag. 22
3.19 - Gran bazar	Pag. 22
3.20 - Il peso della cultura	Pag. 23
3.21 - Parole in ordine	Pag. 23
3.22 - Il labirinto	Pag. 24
3.23 - I calci di rigore	Pag. 25
3.24 - Le cabine	Pag. 26
4. Descrizione generale delle prove "strappapunto"	Pag. 28
4.1 - La barchetta	Pag. 28
4.2 - Mangia la mela	Pag. 28
4.3 - Il contapassi	Pag. 28
4.4 - Il salto delle uova	Pag. 29
4.5 - La moneta nel bicchiere	Pag. 29
4.6 - Lancia la pizza	Pag. 29
4.7 - Prendi una matita	Pag. 29
4.8 - I bicchieri in equilibrio	Pag. 30
4.9 - Il tappabottiglia	Pag. 30
4.10 - La trappola	Pag. 30
4.11 - Tre palle, un soldo	Pag. 30
4.12 - Le carte nel cilindro	Pag. 31
5. Descrizione generale dei giochi dalla piazza	Pag. 32
5.1 - Cogli la prima mela	Pag. 32
5.2 - I palleggi	Pag. 33
5.3 - Il palloncino	Pag. 33
5.4 - Il salto della corda	Pag. 34
5.5 - La traversata	Pag. 35
5.6 - Lo stendipanni	Pag. 36
5.7 - Tiri liberi al contrario	Pag. 37
5.8 - Un sacco tira l'altro	Pag. 37

5.9 - Le uova col cucchiaino	Pag. 38
5.10 - Carte al bacio	Pag. 39
5.11 - La corsa dell'imbuto	Pag. 40

6. Sviluppo temporale della sfida tra i comuni **Pag. 42**

6.1 - Partecipazioni successive per i comuni vincitori	Pag. 42
6.2 - Classifica generale dei comuni vincitori	Pag. 42
6.3 - Svolgimento della prima fase del programma	Pag. 42
6.4 - Fase finale del programma: individuazione degli 8 comuni finalisti	Pag. 42
6.5 - Proclamazione del comune vincitore e premio in palio	Pag. 43

7. Televoto **Pag. 44**

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, nella persona del Sindaco, per poter prendere parte al programma dovranno inviare la disponibilità a partecipare con una loro squadra tramite mail o fax e saranno scelti, dalla Rai, considerando la storia, le tradizioni e le bellezze che li caratterizzano.

Nel caso in cui alla redazione non pervenisse un numero sufficiente di richieste di partecipazione o tra tutte le richieste pervenute non ci fossero un numero sufficiente di paesi aventi i requisiti per poter partecipare, sarà la stessa redazione a cercare i comuni, che saranno scelti considerando la storia, le tradizioni e le bellezze che li caratterizzano.

La partecipazione è aperta a ogni comune, compresi quelli che hanno preso parte per una sola settimana a una delle precedenti edizioni di "Mezzogiorno in famiglia" (senza vincerla). Fanno eccezione a questa regola, per ragioni editoriali, i comuni che hanno partecipato all'ultima stagione del programma (2015-16), che non potranno riproporre la loro candidatura.

1.3 - Luogo di svolgimento della gara

Una parte dei giochi in cui si articolerà la sfida si svolgerà presso lo studio televisivo della trasmissione, sito a Roma in via Teulada 66; la parte restante avrà luogo nelle due piazze di volta in volta ad insindacabile giudizio della Rai, anche attraverso i suoi autori, tra quelle offerte dai due paesi in gara (una piazza per paese). I collegamenti dalle due piazze potranno essere sia in diretta che registrati o, per esigenze di produzione, potranno essere uno in diretta e uno registrato.

1.4 - Composizione delle squadre in gioco

Le due squadre presenti in studio, in rappresentanza dei due comuni in gioco, saranno composte ognuna da 10 elementi circa, scelti ad insindacabile giudizio della Rai, anche attraverso i suoi autori, tra tutti quelli - indicati dal comune in gara - che avranno manifestato la loro disponibilità a partecipare al programma.

Alle due squadre andranno inoltre ad aggiungersi, in numero variabile di puntata in puntata, alcuni concorrenti che disputeranno i giochi che si svolgeranno nelle due piazze in collegamento con lo studio e altri che parteciperanno alle prove in studio soggette al giudizio del pubblico mediante il meccanismo del Televoto ("prove artistiche"). Nel caso in cui una squadra dovesse manifestare difficoltà nel reperire i concorrenti, su richiesta della squadra stessa, detti concorrenti potranno essere individuati dalla Rai, anche attraverso i suoi autori, effettuando opportune selezioni nella regione della squadra in questione.

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

Ognuna delle due squadre avrà come "padrino" o "madrina" un personaggio famoso presente in studio che prenderà parte ai giochi insieme alla squadra che supporta. L'abbinamento dell'uno o

dell'altro personaggio famoso all'una o all'altra squadra sarà effettuato ad insindacabile giudizio della Rai, anche attraverso i suoi autori.

2. Struttura del gioco

2.1 - Numero e concatenazione dei giochi

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

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

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

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

2.2 - Funzionamento della sfida e modalità di vincita della gara tra due comuni

Ogni appuntamento del sabato e della domenica di "Mezzogiorno in famiglia" si articola in una serie di giochi tra i paesi - in studio o nelle piazze - a cui prenderanno parte uno o più concorrenti per ognuna delle due 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 (ad esempio in quei casi in cui, a causa di cambiamenti nella durata e/o nella struttura del programma, sarà necessario modificare il numero di giochi previsti e il totale dei punti assegnati nel corso della puntata).

Nel caso in cui un gioco si concluda in situazione di parità verrà comunque decretato il 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, invece, comincerà la puntata della domenica con 0 punti.

Il numero di punti complessivi con cui le due squadre arriveranno al gioco finale della puntata della domenica (o del sabato, qualora la sfida tra i due paesi si dovesse articolare in questo solo giorno per esigenze di palinsesto) determinerà la situazione di partenza del gioco in questione: la squadra che avrà accumulato più punti partirà in situazione di vantaggio rispetto a quella con meno punti.

Al termine di questo gioco finale il paese vincitore verrà proclamato vincitore "potenziale". Il paese "potenzialmente" sconfitto avrà però la possibilità di ribaltare la situazione attraverso il gioco de "Lo strappacoppa" (vedi successivo punto 3.15). In base all'esito de "Lo strappacoppa" verrà proclamato il paese vincitore "ufficiale".

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

I giochi in cui i due paesi in gara si cimenteranno si differenziano per il numero di giocatori coinvolti per ogni squadra (1, 2 o più), per il loro sviluppo temporale (le squadre di affrontano in successione

o contemporaneamente) o ancora per il luogo in cui avranno luogo (in studio o nelle piazze dei due paesi partecipanti).

Ad alcuni giochi potranno inoltre essere associate delle prove definite "strappapunto" che permetteranno - se superate - alla squadra uscita perdente dal gioco appena disputato di "ribaltarne" l'esito e di aggiudicarsi così il punto (o i punti) in palio in quello specifico gioco.

Per una descrizione dei giochi e delle prove "strappapunto" si veda il successivo capitolo 4.

2.4 - Partecipazione dei telespettatori alla trasmissione

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

- a) attraverso dei concorsi a premi a loro espressamente dedicati;
- b) decidendo con il loro giudizio (espresso con il meccanismo del Televoto) l'esito finale di uno o più giochi che coinvolgono i concorrenti dei due paesi.

Le modalità del Televoto sono descritte nel successivo capitolo 7.

Le modalità di partecipazione ai concorsi a premi sono descritte in un apposito regolamento allegato al presente.

2.5 - Verifica dell'andamento della gara

Per quanto riguarda le sfide che compongono la "prima fase" di "Mezzogiorno in famiglia" (*vedi punto 6.3*) il corretto andamento dei singoli giochi in studio e della sfida tra i paesi nel suo complesso è supervisionato dagli autori del programma e verbalizzato da un Funzionario della Camera di Commercio di Roma, responsabile per la tutela del consumatore e della fede pubblica. Mentre, per i giochi dalle piazze dei due paesi, oltre che dagli autori collegati dallo studio, viene garantito da un rappresentante della comunità stessa in qualità di "giudice di gara" (laddove possibile tale figura viene ricoperta dal vigile).

Per quanto riguarda le sfide disputate durante la "fase finale" (*vedi punto 6.4*) la supervisione dei giochi (in studio e sulle piazze) è invece effettuata da un notaio e dagli autori del programma. Questo stesso notaio verbalizzerà il risultato della gara.

Qualora, durante lo svolgimento di una fase di gioco, dovesse verificarsi un problema tecnico o un'irregolarità tali da compromettere il corretto svolgimento del gioco stesso (a titolo esemplificativo ma non esaustivo: problemi di natura meccanica, grafica o elettronica, violazioni del regolamento da parte dei concorrenti o altro), la Rai, anche attraverso il notaio e gli autori del programma, avrà la facoltà di annullare il risultato conseguito dai concorrenti nel corso della fase in questione ed eventualmente, qualora possibile, di farla disputare nuovamente.

3. Descrizione dei possibili giochi in studio

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

3.1 - Il gioco dell'alfabeto

Questo gioco si articola in una o più manche, a cui i due paesi giocano contemporaneamente schierando di volta in volta un concorrente diverso.

Il gioco riprende il meccanismo del classico gioco di vocabolario "Nomi, cose, animali, città...". All'inizio di ogni manche verrà estratta una lettera dell'alfabeto. Al "Via!" del conduttore un giocatore per ognuna delle due squadre avrà un certo intervallo di tempo per scrivere sopra un apposito tabellone una parola che inizi con la lettera estratta per ognuna delle "categorie" in cui si articola il gioco (ad esempio: nomi, cose, animali...). Allo scadere del tempo a disposizione verrà verificata la correttezza delle parole segnate, non conteggiando quelle scritte con una grafia errata, quelle che non corrispondono alla categoria richiesta, quelle scritte oltre il tempo massimo oppure quelle per le quali non è possibile trovare riscontro. Non saranno inoltre ritenute valide parole che rappresentano marchi commerciali.

Se uno dei due concorrenti in gioco dovesse completare tutte le categorie richieste prima dello scadere del tempo a disposizione potrà suonare un'apposita campanella. In questo caso il giocatore avversario sarà costretto a fermarsi all'istante e concludere così anticipatamente la manche.

Queste operazioni si ripeteranno per ogni manche.

Al termine dell'ultima manche verrà calcolato il numero complessivo di parole ritenute valide per ogni squadra. Si aggiudica il gioco il paese che avrà totalizzato il numero più alto.

In caso di parità, il vincitore del gioco verrà stabilito attraverso una prova detta "Il contapassi" alla quale prenderà parte un concorrente per ognuna delle due squadre in gara. Questi due concorrenti indosseranno (sulla fronte o altra parte del corpo) un contapassi. Al "Via!" dei conduttori i due concorrenti dovranno muovere opportunamente il proprio corpo in modo da far crescere il valore riportato sul numeratore del proprio contapassi. Allo scadere del tempo a disposizione si aggiudicherà la prova il concorrente che avrà fatto registrare sul proprio contapassi il valore più alto.

Nel caso in cui anche questa prova dovesse terminare in parità, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

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

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

3.2 - La memoria fotografica

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

Ogni concorrente si troverà davanti a una scacchiera composta da 12 caselle. In ogni casella sarà nascosta un'immagine (scelta da un lotto di 3 possibili alternative). Queste immagini saranno distribuite secondo una sequenza e con una frequenza casuale.

A ogni concorrente in gioco sarà concesso, prima che la sua prova abbia effettivamente inizio, un certo intervallo di tempo durante il quale le 12 caselle verranno scoperte e lui potrà cercare di memorizzare la sequenza delle immagini sottostanti.

Terminato questo tempo di memorizzazione tutte le caselle si copriranno nuovamente e, al "Via!" del conduttore, il concorrente in gara dovrà ripetere nel giusto ordine la sequenza appena mostratagli, partendo ovviamente dalla prima immagine della stessa.

Dopo ogni risposta esatta si scoprirà la relativa casella, mostrando così l'immagine sottostante come conferma, e il concorrente potrà continuare la sequenza indicando il simbolo successivo.

Dopo ogni risposta errata si scoprirà la relativa casella, mostrando così l'immagine sottostante come verifica. Subito dopo tutte le caselle scoperte fino a quel momento si copriranno nuovamente e il concorrente dovrà ricominciare a ripetere la sequenza partendo dalla prima immagine.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che per prima riuscirà, nel tempo a disposizione, a ripetere correttamente la sequenza di 12 immagini. Nel caso in cui nessuna delle due squadre dovesse riuscirci, si aggiudicherà il gioco la squadra che, allo scadere del tempo a disposizione, sarà riuscita a ripeterne correttamente la parte maggiore.

Questo gioco può eventualmente articolarsi in quattro manche di gioco (due per paese), a ognuna delle quali parteciperanno singolarmente quattro concorrenti (due per paese). In questo caso il risultato finale del gioco sarà dato dalla somma delle due manche sostenute da ognuna delle squadre in gara.

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

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

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

3.3 - La trappola

In studio ci sarà 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. All'inizio del tunnel ci sarà un contenitore con alcuni oggetti. Alla fine del tunnel ci sarà un contenitore vuoto.

Lo scopo del gioco è quello di trasportare uno alla volta questi oggetti da una parte all'altra del tunnel, prelevandoli dal contenitore di partenza e depositandoli nel contenitore di arrivo. Gli oggetti potranno essere depositati solo una volta usciti dal tunnel con tutto il corpo.

A questo gioco i due paesi in gara partecipano in successione, ognuno con 1, 2, 3 o più concorrenti.

Al "Via!" del conduttore il primo concorrente della squadra in gioco inizierà ad attraversare il tunnel, portando con sé un oggetto. Nel caso dovesse farlo cadere per terra e questo dovesse rimanere all'interno del tunnel, il concorrente dovrà recuperarlo e riprendere il percorso dallo stesso punto nel quale l'oggetto è stato perso. Nel caso dovesse farlo cadere per terra e questo dovesse fuoriuscire dal tunnel, l'oggetto verrà considerato perso, il concorrente dovrà uscire dal tunnel (a questo punto senza necessariamente percorrerlo nella sua interezza) e il gioco continuerà con il trasporto dello stesso o di un altro oggetto. Il concorrente non potrà avanzare a carponi o strisciando sotto gli elastici. Il concorrente non potrà inoltre afferrare la struttura metallica allo scopo di favorire il suo avanzamento. Quando il primo concorrente sarà

completamente uscito dal tunnel e avrà deposto l'oggetto nell'apposito contenitore, il secondo concorrente della sua squadra (o lui stesso, se il gioco prevede un solo concorrente) potrà iniziare ad attraversarlo trasportando un altro oggetto. A seguire, uno dopo l'altro, toccherà poi agli altri concorrenti della stessa squadra.

Terminata la prova della prima squadra, sarà il turno della seconda squadra, che si cimenterà nel gioco secondo le stesse modalità sopra descritte.

Si aggiudica il gioco la squadra che, nell'intervallo di tempo a disposizione, sarà riuscita a trasportare attraverso il tunnel il maggior numero di oggetti depositandoli nell'apposito contenitore. Se entrambe le squadre dovessero riuscire a trasportare tutti gli oggetti richiesti, si aggiudicherà il gioco quella che lo avrà fatto nel minor tempo possibile.

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

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

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

3.4 - Le canzoni remixate

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

Ogni squadra sarà dotata di una postazione con un pulsante di prenotazione per la risposta.

Il gioco si articola in una serie di manche. Nel corso di ogni manche sarà fatto ascoltare ai concorrenti delle due squadre un brano audio nel quale saranno mixate 3 canzoni.

Al termine di ogni brano audio i conduttori porranno ai concorrenti delle due squadre una domanda che prende spunto dalle canzoni appena ascoltate.

La squadra che si prenoterà per prima premendo il pulsante potrà rispondere. In caso di risposta errata, sarà data alla squadra avversaria la possibilità di rispondere a sua volta.

Al termine delle manche previste, si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà risposto correttamente (in prima battuta o a seguito di un errore iniziale da parte dei propri avversari) al maggior numero di domande.

In caso di parità, i conduttori porranno ai concorrenti delle due squadre una domanda "di spareggio" che prende spunto dalle canzoni dell'ultimo remix appena ascoltato. Si aggiudicherà il gioco la squadra che fornirà per prima la risposta corretta secondo le modalità sopradescritte.

Nel caso in cui nessuna delle due squadre dovesse fornire la risposta corretta, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

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

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

3.5 - 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, succedendosi 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.

Nel susseguirsi delle domande ai due paesi sarà data alternativamente la stessa 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.

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

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

3.6 - Nomi e cognomi

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

Ogni paese si troverà davanti a una scacchiera di 12 caselle. All'interno di ogni casella sono posizionate - inizialmente nascoste e numerate - le immagini di alcuni personaggi famosi. Fanno eccezione la prima e l'ultima casella, che accolgono le immagini - immediatamente visibili - del concorrente stesso (prima casella) e del conduttore (ultima casella).

Il concorrente, partendo dalla prima casella, dovrà citare esattamente nome e cognome del personaggio rappresentato (partendo quindi dal suo e concludendo con quello del conduttore).

In caso di risposta esatta il gioco passa alla casella successiva (e al relativo personaggio). In caso di risposta sbagliata (e cioè incompleta di nome, di cognome o con uno o entrambi di questi errati) tutte le caselle scoperte fino a quel momento (e i relativi personaggi) si copriranno nuovamente e il concorrente dovrà ricominciare dalla prima casella (e dal primo personaggio).

Si aggiudicherà il gioco la squadra che, allo scadere del tempo a disposizione, avrà indovinato il nome e il cognome del maggior numero di personaggi. Nel caso in cui le due squadre dovessero indovinare lo stesso numero di personaggi senza però arrivare alla fine dell'elenco, il vincitore del gioco verrà decretato attraverso un sorteggio in diretta. Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero indovinare tutti i personaggi entro il tempo a disposizione, si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà indovinato il 12° e ultimo personaggio nel minor tempo possibile. Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero indovinare tutti i personaggi entro il tempo a disposizione impiegando lo stesso tempo, il vincitore del gioco verrà decretato attraverso un sorteggio in diretta.

Questo gioco può eventualmente articolarsi in quattro manche di gioco (due per paese), a ognuna delle quali parteciperanno singolarmente quattro concorrenti (due per paese). In questo caso il risultato finale del gioco sarà dato dalla somma delle due manche sostenute da ognuna delle squadre in gara.

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

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

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

3.7 - Il paroliere

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente con 1, 2 o più giocatori.

Obiettivo del gioco è quello di riuscire a comporre la parola più lunga possibile partendo da una lettera data e aggiungendo via via altre lettere immediatamente prima o immediatamente dopo a questa (e, successivamente, al nucleo di lettere che così facendo si andrà sviluppando).

Il gioco si articola in una serie di manche, nel corso delle quali si sfideranno uno contro l'altro i diversi giocatori dell'una e dell'altra squadra.

In studio saranno presenti una lavagna metallica e un tavolo sul quale si troveranno disposte delle tessere magnetiche con sopra raffigurate le 21 lettere del nostro alfabeto.

All'inizio di ogni manche verrà estratta una di queste lettere. La tessera magnetica relativa alla lettera estratta verrà applicata sulla lavagna.

Al "Via!" del conduttore il primo concorrente in gara (entro il tempo a disposizione) preleverà dall'apposito tavolo una lettera a sua scelta e l'applicherà sopra la lavagna magnetica (immediatamente prima o immediatamente dopo la lettera estratta inizialmente) per cercare di comporre una parola. A seguire, il suo avversario (entro il tempo a disposizione) proseguirà prelevando un'altra lettera e andandola a posizionare sulla lavagna subito prima o subito dopo le due lettere già presenti, continuando così lo sviluppo della parola. Il gioco procederà secondo questo meccanismo fino a quando uno dei due concorrenti si troverà nell'impossibilità di aggiungere una ulteriore lettera:

- a) perché la parola che si è andata a comporre sulla lavagna secondo lui è conclusa e non permette ulteriori sviluppi;
- b) perché non sa più come continuare nello sviluppo della parola che si è andata a comporre sulla lavagna, anche se questa non è ancora una parola completa.

In questo secondo caso il concorrente che ha posizionato l'ultima lettera, per aggiudicarsi il punto, dovrà comunque dimostrare di saperla completare (in una delle sue possibili e valide declinazioni).

In caso contrario si procederà "a ritroso" togliendo quest'ultima lettera e chiedendo all'altro concorrente di dimostrare di saper formare una parola valida in base alle lettere restanti (e così eventualmente procedendo a ritroso con altre lettere, togliendo di volta in volta sempre quella che nel corso della manche è stata posizionata per ultima, fino a quando uno dei due concorrenti non sarà in grado di formare una parola valida a partire dalle lettere rimanenti).

La manche sarà vinta dal concorrente che avrà posizionato sulla lavagna l'ultima lettera valida (e, in caso di parola incompleta, avrà dimostrato di conoscere uno dei suoi possibili e validi sviluppi).

Se nel corso della manche nessuno dei due concorrenti dovesse formare - e indicare - una parola valida (formata da almeno due lettere), la manche verrà considerata nulla e sarà ripetuta.

Ai fini di questo gioco saranno considerate valide tutte le parole normalmente contenute nei vocabolari della lingua italiana (sostantivi, verbi, aggettivi o altro) declinate secondo le regole previste dalla grammatica italiana. Non saranno considerati validi i nomi propri (di persona, città o altro), fatta eccezione per quei termini che sono riportati sui vocabolari anche in virtù di altre accezioni "comuni" (*ad es. "Colonia = città della Germania", ma anche "colonia = profumo leggero" o "colonia = soggiorno estivo di bambini"*). Non saranno inoltre considerate valide sigle e parole che rappresentano marchi commerciali.

Il gioco prosegue secondo il meccanismo sopra descritto con la 2ª manche, nella quale inizierà a sviluppare la parola il concorrente della squadra che non lo ha fatto durante la precedente manche. Questa alternanza tra i concorrenti delle due squadre nello sviluppo iniziale delle parole si manterrà nel corso delle eventuali successive manche.

Alla fine delle manche previste, vincerà il gioco la squadra che se ne sarà aggiudicata il maggior numero.

Se a questo punto le due squadre dovessero trovarsi in parità, verrà effettuata una manche di spareggio. Per stabilire quale squadra inizierà per prima questa manche verrà effettuato un sorteggio in diretta. La squadra che si aggiudicherà questa manche di spareggio sarà quella che vincerà il gioco.

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

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

3.8 - 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 la squadra che per prima, dopo essersi prenotata al pulsante, indicherà con esattezza il nome (o il titolo, o altro) in questione.

Nel caso in cui una squadra si dovesse prenotare e dare una risposta errata, verrà subito dopo chiesto anche alla squadra avversaria di dare una risposta. Se anche questa dovesse essere sbagliata - e il tempo a disposizione non dovesse ancora essere esaurito - il gioco riprenderà e i concorrenti di entrambe le squadre 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 2ª 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 1ª 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 nomi (o titoli, o altro).

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 nome (o titolo, o altro) prima dell'altra. Se al termine di questa manche nessuna delle due squadre dovesse indovinare il nome (o titolo, o altro) in questione, la squadra vincitrice verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

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

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

3.9 - Un sacco di parole

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

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

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

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

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

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

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

Se tutte le tessere richieste saranno riordinate correttamente prima dello scadere del tempo a disposizione, la prova verrà valutata in base al tempo impiegato. Se, allo scadere del tempo a

disposizione, non tutte le tessere richieste saranno state riordinate correttamente, la prova verrà valutata in base al numero massimo di tessere correttamente allineate sulla lavagna nel corso della manche.

La seconda manche di gioco si svolgerà seguendo la stessa dinamica. In questo caso, però, il concorrente della seconda squadra non potrà scegliere lo stesso sacco contenente le parole con cui si è disputata la prima manche.

Si aggiudicherà la prova la squadra che sarà riuscita a completare la propria strofa nel minor tempo possibile. Nel caso in cui entrambe le squadre non fossero riuscite a completare la propria strofa, si aggiudicherà la prova la squadra che sarà riuscita ad allineare correttamente sulla lavagna il maggior numero di tessere.

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

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

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

3.10 - Prova artistica

I rappresentanti dei due paesi in gara si sfideranno in una prova incentrata su una disciplina "artistica".

Canto, ballo, recitazione, pittura e altro ancora potranno essere la materia della prova in questione: la materia e il tema della prova saranno scelte dagli autori secondo il loro insindacabile giudizio.

I conduttori lanceranno un "Televoto" (*vedi al riguardo il successivo capitolo 7 - "Televoto edizione 2016-2017"*) e chiederanno agli spettatori a casa di esprimere la loro preferenza nei confronti di una esibizione o dell'altra.

Allo scadere dell'intervallo di tempo prefissato i conduttori dichiareranno chiuso il Televoto.

Si aggiudicherà il gioco la squadra il cui concorrente avrà raccolto il maggior numero di preferenze nell'intervallo di tempo a disposizione. In caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

3.11 - Corri in città

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

In studio saranno presenti due cartine geografiche dell'Italia (una per ognuno dei due paesi in gara), sulle quali sarà possibile applicare delle calamite.

Il gioco si articolerà in una serie di manche. Nel corso di ogni manche i conduttori daranno una serie di informazioni che definiranno in modo sempre più circostanziato una città italiana. L'obiettivo è quello di indovinare prima degli avversari di quale città si tratta, andando a posizionare sulla propria lavagna una calamita all'interno della sua regione.

I due concorrenti in gioco per ogni squadra si divideranno i ruoli: ci sarà un concorrente "corridore", che dovrà fisicamente andare ad applicare sulla cartina geografica di competenza la propria "risposta" partendo da un punto prestabilito dello studio, e un concorrente "suggeritore", che avrà il compito di indicare la soluzione al suo "corridore" (e, conseguentemente, dove posizionare la calamita sulla cartina).

Nel corso di ogni manche, non appena una delle due squadre penserà di sapere a quale città si sta facendo riferimento, potrà scattare con il proprio "corridore" verso la propria cartina geografica. Oltre ad applicare la calamita all'interno della relativa regione, il concorrente dovrà dire anche l'esatto nome della città. Per essere considerata corretta, quindi, ogni "risposta" dovrà prevedere entrambe queste operazioni (calamita nella regione + nome della città).

Se, una volta fornite tutte le informazioni previste, nessuna delle due squadre dovesse conoscere la risposta, la città oggetto di gioco verrà comunicata direttamente dai conduttori. Ognuna delle due squadre in gioco dovrà a questo punto (con il proprio concorrente "corridore") cercare di attaccare la calamita sopra la relativa regione all'interno della propria cartina geografica per prima.

Se anche dopo questa informazione nessuna delle due squadre dovesse essere riuscita a fornire la risposta corretta, questa verrà completamente svelata dai conduttori e la manche verrà annullata.

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

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

Nel caso in cui nessuna delle due squadre dovesse riuscire a individuare correttamente la città oggetto dello spareggio, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

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

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

3.12 - Tre palle, un soldo

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

In studio sarà presente una struttura su cui saranno posizionate fisicamente alcune lettere dell'alfabeto (applicate a un supporto solido, come ad esempio un barattolo, un parallelepipedo o altro).

Per ognuna delle manche di gioco previste, alcune di queste lettere comporranno una determinata parola. Le lettere rimanenti saranno invece "di disturbo".

All'inizio di ogni manche i conduttori porranno ai concorrenti e al vip della squadra in gara in quel momento un indovinello. La soluzione di questo indovinello rappresenterà la parola oggetto di gioco. Qualora i concorrenti e il vip non dovessero conoscere la risposta all'indovinello, la parola oggetto di gioco sarà comunque comunicata dai conduttori.

Nel corso di ogni manche la squadra in gioco avrà a disposizione un certo intervallo di tempo per cercare di abbattere tutte le lettere che non compongono la sua parola oggetto di gioco (e cioè per far cadere quelle "di disturbo"), lasciando invece in piedi le lettere "esatte".

Allo scadere del tempo a disposizione il risultato conseguito da ogni squadra verrà calcolato in base a quanto segue:

- a) 1 punto se è stato risolto correttamente l'indovinello iniziale;
- b) 1 punto per ogni lettera esatta rimasta in piedi;
- c) 1 punto in meno per ogni lettera sbagliata ("di disturbo") rimasta in piedi.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che, al termine della sua manche, avrà in questo modo totalizzato il punteggio più alto.

Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero aver risposto correttamente all'indovinello e dovessero abbattere prima dello scadere del tempo tutte le lettere "di disturbo" lasciando in piedi tutte le lettere "esatte", si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà conseguito questo risultato nel minor tempo possibile. Nel caso in cui entrambe le squadre dovessero aver impiegato lo stesso tempo per arrivare al massimo risultato possibile o in qualsiasi altro caso di parità la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

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

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

3.13 - I birilli

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

Questo gioco potrà essere disputato alla conclusione della puntata del sabato (*in alternativa al gioco de "Il labirinto", vedi successivo paragrafo 3.22*), prima dell'ultima e definitiva prova de "Le cabine" (*vedi successivo paragrafo 3.24*).

L'esito di questo gioco potrà confermare o ribaltare il punteggio maturato dai due paesi fino a quel momento.

Inizia il gioco la squadra in vantaggio in quel momento (o, in caso di parità, la squadra "sfidante" - vedi punto 6.1), che partecipa con due giocatori: il "lanciatore" e il "suggeritore".

Il lanciatore indosserà davanti agli occhi una benda (o degli occhiali oscurati, o altro) che gli impedirà di vedere la situazione di gioco.

Davanti al "lanciatore", disposti sopra una pedana con indosso dei costumi da "birillone", si troveranno tanti giocatori della squadra avversaria quanti saranno i punti accumulati da questa nel corso della puntata. I giocatori "birilloni" saranno posizionati in modo da dare le spalle al "lanciatore" e occupare una specifica porzione della pedana. Davanti a quest'ultimo ci sarà inoltre una palla gigante sospesa al centro del campo di gioco attraverso una fune.

In studio sarà inoltre presente una postazione sulla quale il "suggeritore", per tutta la durata del gioco, dovrà obbligatoriamente posizionarsi.

Al "Via!" del conduttore 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 del "lanciatore" e del "suggeritore" della squadra in svantaggio, chiamati 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").

Se entrambe le squadre dovessero concludere le due sessioni di gioco senza che nessuno dei loro concorrenti ("birilloni") sia rimasto in piedi, si aggiudicherà il gioco la squadra il cui "lanciatore" avrà fatto cadere tutti i concorrenti avversari nel minor tempo possibile.

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

La conferma o il ribaltamento del punteggio generale delle due squadre avverrà sulla base di quanto segue:

a) se a vincere la prova sarà stata la squadra fino a quel momento in svantaggio nel punteggio generale, si verificherà un "ribaltone" e le due squadre invertiranno i loro punti (da 6-3, ad esempio, si passerà a 3-6);

b) se a vincere la prova sarà stata la squadra fino a quel momento in vantaggio nel punteggio generale, questa situazione rimarrà tale e il punteggio rimarrà invariato.

Ai fini della classifica generale dei paesi (vedi punto 6.2) non si terrà conto dei punti eventualmente guadagnati (o persi) con questa prova.

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

3.14- 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 grandi immagini (o simboli). A ognuna di queste immagini saranno associati uno o più brani musicali.

Il gioco si articola in più manche. All'inizio di ognuna di queste verrà eseguito o diffuso uno di questi brani. Non appena la musica sarà iniziata - e non prima - i concorrenti potranno avanzare verso le immagini.

In caso di "falsa partenza" da parte di uno o più concorrenti, un brano potrà essere annullato e il gioco procederà con il brano successivo.

Una volta riconosciuto il simbolo relativo al brano in corso di esecuzione i concorrenti dovranno lanciarsi sopra.

Dopo che tutti i concorrenti si saranno lanciati su di un simbolo, e comunque al termine della musica, potranno verificarsi le seguenti situazioni:

- a. 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 lanciautosi per ultimo sul simbolo in questione e che quindi si troverà in cima alla "pila" di "manone" che si sarà venuta a creare;
- b. 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, ancora, sono rimasti in piedi senza lanciarsi su nessun simbolo: saranno eliminati dal gioco tutti i concorrenti che si sono lanciati su simboli diversi da quello associato al brano appena eseguito o che sono rimasti in piedi senza lanciarsi su nessun simbolo;
- c. 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 e tutti i concorrenti ancora in gioco;
- d. tutti i concorrenti di entrambe le squadre si sono lanciati su uno o più simboli diversi da quello associato al brano appena eseguito o sono rimasti in piedi senza lanciarsi su nessun simbolo. In questo caso verranno eliminati tutti i concorrenti rimasti in piedi senza essersi lanciati su un simbolo e la manche verrà ripetuta dai concorrenti che si sono lanciati su uno o più simboli sbagliati con un nuovo brano musicale;
- e. tutti i concorrenti di entrambe le squadre rimangono in piedi senza lanciarsi su nessun simbolo. In questo caso la manche verrà ripetuta con un nuovo brano musicale e tutti i concorrenti ancora in gioco.

Una volta lanciautosi su un simbolo o su una qualsiasi altra porzione del "terreno di gioco" (sia pure in modo accidentale, come ad esempio a seguito di una caduta) nessun concorrente avrà la possibilità di cambiare posizione per scegliere un altro simbolo (rialzandosi, trascinandosi, rotolando o con qualunque altro sistema).

Nel caso in cui un concorrente (o più concorrenti), al termine del brano musicale, per qualsiasi motivo dovesse non essere posizionato chiaramente sopra uno dei simboli in gioco verrà equiparato a un concorrente che si è lanciato sopra un simbolo sbagliato.

Nel caso in cui un concorrente (o più concorrenti), dovesse muoversi o agire al solo fine di ostacolare i movimenti di un avversario (e comunque assumere un atteggiamento antisportivo o contrario al regolamento) o commettere ripetute "false partenze" potrà essere squalificato e, in virtù di questo, dovrà abbandonare il gioco. La manche nella quale dovesse verificarsi una irregolarità di gioco, potrà essere annullata e il gioco procederà con il brano successivo.

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

3.15 - 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 allo scadere esatto di 30 secondi (con un eventuale margine di tolleranza di 2 decimi di secondo in eccesso).

Una volta azionato il timer, qualunque azione esercitata sul dispositivo prima o dopo l'intervallo di 30 secondi (più i 2 decimi di secondo in eccesso) azionerà la caduta dell'acqua all'interno della doccia, facendo bagnare il concorrente e portando al fallimento della prova.

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

3.16 - Il tris

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

Ogni squadra sarà caratterizzata da un segno grafico (una croce o un cerchio, o altro).

Ai concorrenti di entrambe le squadre verrà mostrata una scacchiera composta da nove caselle contrassegnate con i numeri da 1 a 9. A ogni casella sarà associata - in modo inizialmente nascosto - una domanda. Obiettivo del gioco è quello di riuscire a comporre prima degli avversari un "tris" sulla scacchiera rispondendo a queste domande o, nel caso in cui nessuna delle due squadre dovesse riuscirci prima della fine del gioco, di rispondere al maggior numero di esse.

Inizierà a giocare il paese al momento in svantaggio nel punteggio generale. In caso di parità inizierà a giocare il paese "sfidante". Se la parità dovesse verificarsi durante la prima puntata della stagione o in una delle puntate di cui si compone la "fase finale", inizierà a giocare il paese sorteggiato.

La squadra in gioco dovrà scegliere una casella della scacchiera. A quel punto il conduttore svelerà la domanda sottostante, servendosi eventualmente del supporto di un contenuto multimediale (fotografie, filmati, brani audio o altro).

In caso di risposta esatta la casella verrà contrassegnata con il simbolo della propria squadra e il gioco passerà agli avversari.

In caso di risposta errata la casella verrà contrassegnata con il simbolo della squadra avversaria e il gioco passerà agli avversari.

Non potranno essere scelte caselle già contrassegnate con il simbolo di una delle due squadre.

La squadra che per prima riuscirà a comporre un tris (allineando verticalmente, orizzontalmente o diagonalmente i tre simboli ad essa associati) si aggiudicherà il gioco.

Nel caso in cui, al termine delle domande associate alle 9 caselle della scacchiera, nessuno dei due paesi fosse riuscito a comporre un tris, vincerà il gioco il paese che avrà il maggior numero di caselle contrassegnate con il proprio simbolo.

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

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

3.17 - L'immagine nascosta

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. Il primo obiettivo del gioco è quello di rispondere correttamente al maggior numero di queste domande. Conclusa questa prima fase del gioco, il secondo obiettivo è quello di rispondere a una decima e ultima domanda la cui risposta sarà rappresentata da un'immagine che verrà mostrata al concorrente (o ai concorrenti) della squadra in vantaggio nel gioco (ed eventualmente, in seconda battuta, a quello della squadra in svantaggio) in modo tanto più completo quanto maggiori sono le caselle della scacchiera contrassegnate con il proprio simbolo.

Inizierà a giocare il paese al momento in svantaggio nel punteggio generale. In caso di parità inizierà a giocare il paese "sfidante". Se la parità dovesse verificarsi durante la prima puntata della stagione o in una delle puntate si cui si compone la "fase finale" inizierà a giocare il paese sorteggiato.

La squadra in gioco dovrà scegliere una casella della scacchiera. A quel punto il conduttore svelerà la domanda sottostante, servendosi eventualmente del supporto di un contenuto multimediale (fotografie, filmati, brani audio o altro).

In caso di risposta esatta la casella verrà contrassegnata con il simbolo della propria squadra e il gioco passerà agli avversari.

In caso di risposta errata la casella verrà contrassegnata con il simbolo della squadra avversaria e il gioco passerà agli avversari.

Non potranno essere scelte caselle già contrassegnate con il simbolo di una delle due squadre.

Al termine delle 9 domande, ogni casella della scacchiera sarà contrassegnata con il simbolo di una delle due squadre.

Al concorrente della squadra in vantaggio - ma non al suo avversario - sarà mostrata un'immagine (inizialmente nascosta dalle caselle che compongono la scacchiera). Di questa immagine verranno svelate tutte le porzioni corrispondenti alle caselle contrassegnate con il proprio simbolo ("conquistate" durante la prima fase del gioco). Al concorrente verrà successivamente posta una decima e ultima domanda, la cui risposta è attinente all'immagine in questione. In caso di risposta esatta la sua squadra si aggiudicherà 2 punti.

In caso di risposta errata questa stessa domanda verrà posta anche al concorrente della squadra avversaria, al quale verranno però mostrate solo le porzioni di immagine corrispondenti alle caselle contrassegnate con il simbolo della sua squadra (e non a quelle della prima squadra). In caso di risposta esatta sarà la sua squadra ad aggiudicarsi i 2 punti in palio.

In caso di ulteriore risposta errata, questa squadra non riceverà nessun punto, mentre quella con il maggior numero di simboli sulla scacchiera vincerà 1 punto.

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

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

3.18 - Le barchette

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente, ognuno con un concorrente. In studio sarà presente un tavolo. Al centro del tavolo sarà posizionata una bacinella piena d'acqua e, ai due lati di questa bacinella, due contenitori più piccoli, nella misura di uno per squadra. Entrambi questi contenitori saranno contrassegnati da una linea di demarcazione (posta alla stessa altezza) e conterranno una piccola barchetta in materiale galleggiante.

Davanti a questo tavolo, posizionati a un'identica distanza, ci saranno i due concorrenti in gioco.

Ognuno dei due concorrenti sarà dotato di un'asta alla cui estremità sarà fissato un mestolo.

Obiettivo del gioco è quello di riuscire a riempire il proprio contenitore prelevando l'acqua dalla bacinella centrale con il mestolo, facendo così galleggiare la barchetta della propria squadra.

Al "Via!" del conduttore i due concorrenti potranno iniziare a riempire il proprio contenitore.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che, nell'intervallo di tempo a disposizione, riuscirà per prima a riempire con l'acqua il proprio contenitore in misura tale da farle raggiungere la linea di demarcazione. Nel caso in cui nessuna delle due squadre dovesse riuscirci, si aggiudicherà il gioco la squadra che, allo scadere del tempo a disposizione, avrà portato la propria barchetta a galleggiare il più in alto possibile.

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

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

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

3.19 - Gran bazar

A questo gioco i due paesi in gara partecipano contemporaneamente, ognuno con un concorrente.

In studio, uno accanto all'altro, saranno presenti due tavoli. Ognuno di questi tavoli sarà abbinato a una delle due squadre in gioco. Ognuno dei due concorrenti in gioco si troverà accanto al tavolo della propria squadra. Davanti a questi tavoli, poste a una certa e medesima distanza, si troveranno due ceste, ognuna abbinata a una delle due squadre in gioco. All'interno di ognuna di queste ceste si troveranno alcuni oggetti. Gli oggetti contenuti nelle due ceste saranno identici nel numero e nella tipologia.

I conduttori leggeranno - una alla volta - delle definizioni che si riferiranno a uno specifico oggetto tra quelli contenuti in ognuna delle due ceste. Al termine di ogni definizione, i concorrenti dovranno correre verso la propria cesta, cercare al suo interno l'oggetto a cui la definizione si riferisce e riportarlo indietro posizionandolo sul proprio tavolo. Si aggiudicherà la manche la squadra che con il proprio concorrente sarà riuscita a portare prima dell'altra l'oggetto richiesto.

Riportare sul proprio tavolo un oggetto "sbagliato" (cioè non corrispondente alla definizione data) equivarrà ad aver fornito una risposta errata, e la squadra che avrà commesso questo errore non potrà - nel corso della stessa manche - andare a cercare un secondo oggetto diverso dal primo.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che - al termine della serie di definizioni previste - si sarà aggiudicata il maggior numero di manche.

In caso di parità, i conduttori leggeranno una definizione "di spareggio". Si aggiudicherà il gioco la squadra il cui concorrente fornirà per primo la risposta corretta secondo le modalità di gioco sopradescritte.

Nel caso in cui nessuno dei due concorrenti dovesse riuscire a fornire correttamente la risposta richiesta dalla definizione di spareggio, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

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

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

3.20 – Il peso della cultura

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

In studio saranno presenti una grande bilancia (dotata di un display per visualizzare il peso di quanto postovi sopra), una ruota girevole (tipo "ruota della fortuna", divisa in 20 spicchi, ad ognuno dei quali è abbinato un peso che può variare da un minimo di 200 chilogrammi a un massimo di 500 chilogrammi) e una grande quantità di libri.

La prova si articola in 2 manche.

All'inizio di ogni manche sarà fatta girare la ruota e, così facendo, verrà stabilito un certo peso, mentre il display della bilancia verrà coperto.

Nell'intervallo di tempo a disposizione, il concorrente (o i concorrenti) della prima squadra in gara dovrà riuscire ad avvicinarsi il più possibile al peso stabilito con la prima estrazione, posizionando sopra la bilancia libri e componenti della squadra avversaria. Il concorrente dovrà obbligatoriamente fare ricorso tanto ai libri che alle persone, nella misura che riterrà più opportuna. Allo scadere del tempo il display della bilancia verrà scoperto e verrà verificato il peso raggiunto.

Il concorrente (o i concorrenti) della seconda squadra in gara giocherà secondo le stesse modalità sopra descritte, cercando a sua volta di avvicinarsi al peso stabilito con la seconda estrazione e posizionando sulla bilancia libri e componenti della prima squadra. Allo scadere del tempo a disposizione, verrà nuovamente scoperto il display della bilancia e verificato il peso raggiunto.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che - così facendo - si sarà avvicinata il più possibile al peso a lei richiesto.

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

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

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

3.21 - Parole in ordine

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

In studio sarà presente un tavolo dotato di un leggio. Il gioco si articola in due manche.

All'inizio della prima manche saranno disposte sopra il leggio una serie di tessere. Ognuna di queste tessere sarà contraddistinta da un numero (presente su entrambe le sue facce) e da una lettera (presente su una sola delle sue facce, quella inizialmente visibile ai concorrenti). Le tessere saranno disposte in ordine progressivo, partendo da quella con il numero 1 e proseguendo senza salti.

Le lettere riportate sulle tessere formeranno una parola precisa e saranno disposte in modo disordinato (ad eccezione della tessera contrassegnata dal numero 1, che conterrà sempre la lettera iniziale della parola in questione).

Al concorrente (o ai concorrenti) della prima squadra in gara verrà comunicato qual è la parola composta dall'insieme di lettere.

A questo punto il concorrente (o i concorrenti) in gara avrà un certo intervallo di tempo per memorizzare a quale numero ognuna di queste lettere è associata e ricostruire mentalmente la sequenza numerica che riordina correttamente le lettere.

Scaduto questo primo intervallo, il concorrente (o i concorrenti) in gara dovrà spostarsi immediatamente dall'altro lato del "leggio" (dove è possibile vedere solo il numero che contrassegna ogni tessera, e non più la lettera). Un secondo intervallo di tempo sarà a questo punto concesso per permettere al concorrente (o ai concorrenti) in gara di riordinare fisicamente le tessere lungo il leggio in modo da ricomporre correttamente la parola richiesta.

Allo scadere di questo secondo intervallo di tempo verranno considerate valide tutte le lettere che - con riferimento alla parola richiesta - occuperanno la loro giusta posizione.

La successiva manche verrà disputata dal concorrente (o dai concorrenti) della seconda squadra in gara secondo le stesse modalità sopra descritte, ma con una diversa serie di lettere (che andranno a comporre una diversa parola).

Si aggiudicherà il gioco la squadra che - nel tempo complessivamente a disposizione - avrà posizionato correttamente il maggior numero di lettere.

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

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

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

3.22 - Il labirinto

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

Questo gioco potrà essere disputato alla conclusione della puntata del sabato (*in alternativa al gioco de "I birilli", vedi precedente paragrafo 3.13*), prima dell'ultima e definitiva prova de "Le cabine" (*vedi successivo paragrafo 3.24*).

L'esito di questo gioco potrà confermare o ribaltare il punteggio maturato dai due paesi fino a quel momento.

In studio sarà presente un labirinto a pianta rettangolare. Questo labirinto presenterà un'entrata e un'uscita disposte lungo i lati più corti della pianta e un'entrata e un'uscita disposte lungo quelli più lunghi. Attraversare il labirinto utilizzando l'entrata e l'uscita posizionati lungo i lati lunghi permette di effettuare un percorso più breve rispetto alle altre due.

Inizia il gioco la squadra in quel momento in vantaggio nel punteggio generale (o, in caso di parità, la squadra "sfidante" - vedi punto 6.1), che partecipa con due giocatori: il "camminatore" e il "suggeritore".

Lo scopo del gioco è - per il concorrente "camminatore" - quello di attraversare il labirinto seguendo il percorso richiesto prima dello scadere del tempo a disposizione. Il concorrente "camminatore" indosserà davanti agli occhi una benda (o degli occhiali oscurati, o altro) che gli impedirà di vedere la situazione di gioco e dovrà portare un oggetto (ad esempio un bicchiere di plastica, o altro) posto in equilibrio sopra un vassoio (che sosterrà con una mano); per riuscire a muoversi dovrà seguire le indicazioni del concorrente "suggeritore" (posizionato esternamente al labirinto).

La squadra in vantaggio dovrà attraversare il labirinto utilizzando l'entrata e l'uscita che consentono il percorso più breve.

Una volta che il "camminatore" sarà bendato e posizionato all'inizio del percorso, al "Via!" del conduttore il "suggeritore" potrà iniziare a dare le sue indicazioni.

Se durante la prova il "camminatore" dovesse far cadere l'oggetto dal suo vassoio (o perdere il vassoio stesso) dovrà, sempre grazie alle indicazioni del "suggeritore", recuperarlo e riposizionare correttamente vassoio e oggetto prima di proseguire nella prova.

La prova si concluderà quando il "camminatore" avrà varcato l'uscita richiesta (con entrambi i piedi e portando correttamente vassoio e oggetto) oppure quando sarà scaduto il tempo a disposizione.

Il gioco verrà poi disputato secondo le modalità sopradescritte dai concorrenti "camminatore" e "suggeritore" della squadra in svantaggio nel punteggio generale, con l'unica differenza che il labirinto dovrà essere attraversato utilizzando l'entrata e l'uscita che obbligano a un percorso più lungo.

Al termine delle due manche, si aggiudicherà la prova la squadra che sarà riuscita ad attraversare il labirinto nel minor tempo possibile.

L'esito di questo gioco potrà confermare o ribaltare il punteggio generale delle due squadre sulla base di quanto segue:

- a) se a vincere la prova sarà stata la squadra fino a quel momento in svantaggio nel punteggio generale, si verificherà un "ribaltone" e le due squadre invertiranno i loro punti (da 6-3, ad esempio, si passerà a 3-6);
- b) se a vincere la prova sarà stata la squadra fino a quel momento in vantaggio nel punteggio generale, questa situazione rimarrà tale e il punteggio rimarrà invariato;
- c) se nessuna delle due squadre dovesse essere riuscita a concludere la prova, il punteggio generale rimarrà invariato;
- d) se le due squadre dovessero concludere la prova impiegando esattamente lo stesso tempo, il punteggio generale rimarrà invariato.

Ai fini della classifica generale dei paesi (vedi punto 6.2) i punti eventualmente guadagnati (o persi) con questa prova non verranno calcolati.

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

3.23 - I calci di rigore

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

Il gioco si articola in una serie di domande, ognuna delle quali sarà seguita da una prova di abilità.

I conduttori potranno alternativamente al concorrente dell'una e dell'altra squadra deputato a rispondere alcune domande di attualità sportiva. Ogni risposta corretta data da uno di questi due concorrenti permetterà alla loro squadra di marcare un punto.

Ogni domanda posta a un concorrente (e questo a prescindere dalla giustezza - o meno - della risposta fornita) sarà seguita da un "calcio di rigore" che i suoi due compagni dovranno realizzare calzando un'unica grande scarpa da calcio (che, tenendoli uniti, li trasforma di fatto in un unico calciatore). Ogni calcio di rigore realizzato permetterà alla loro squadra di marcare un altro punto.

Si aggiudicherà il gioco la squadra che - al termine delle domande previste e dei calci di rigore che seguono - avrà complessivamente marcato il maggior numero di punti.

In caso di parità, per assegnare la vittoria si procederà con una serie di 3 rigori "supplementari" per ognuno dei due paesi in gara, calciati alternativamente dai concorrenti dell'una e dell'altra squadra secondo le modalità sopradescritte: il punto andrà alla squadra che per prima riuscirà a segnare il suo rigore, a fronte del concomitante errore della squadra avversaria. Se, al termine di questi rigori supplementari, dovesse permanere una situazione di parità, la squadra vincitrice del gioco verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

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

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

3.24 - Le cabine

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

Questo gioco concluderà la puntata del sabato e permetterà alla squadra che lo vincerà di cominciare la successiva puntata della domenica con 1 punto di vantaggio. La squadra sconfitta comincerà invece la successiva puntata della domenica con 0 punti.

Il gioco consiste in due distinte serie di 9 domande di attualità. Queste domande saranno basate sulle notizie pubblicate nelle edizioni cartacee e online dei quotidiani "Corriere della Sera", "La Repubblica", "Il Messaggero" e "La Gazzetta dello Sport" (o nei loro supplementi) nei giorni precedenti la data di messa in onda della puntata. Qualora questo gioco dovesse svolgersi all'interno di una puntata registrata (e poi trasmessa in data diversa da quella della registrazione), le domande potranno riguardare notizie relative a fatti accaduti nel corso di un arco temporale più ampio di quello sopracitato. I conduttori porranno una di queste serie di domande al primo dei due concorrenti in gara e l'altra al secondo.

Queste due serie saranno contenute in due buste chiuse (contrassegnate rispettivamente con le lettere A e B). Prima che il gioco vero e proprio abbia inizio i conduttori chiederanno al concorrente della squadra in vantaggio nel punteggio (tenuto conto dell'eventuale risultato del "ribaltone" - vedi paragrafi 3.13 e 3.22) di scegliere con quale busta vorrà giocare (e, di conseguenza, con quale busta giocherà il concorrente della squadra in svantaggio).

Ognuno dei due concorrenti avrà a disposizione un certo intervallo di tempo per rispondere alle 9 domande contenute nella propria busta. Durante la prova, il concorrente in gioco potrà decidere - se insicuro sulle risposte da dare o altro - di "passare" una o più domande; questi quesiti potranno essere nuovamente sottoposti al concorrente dopo la 9^a e ultima domanda della serie, qualora a quel punto avanzasse ancora del tempo.

Inizierà a rispondere il concorrente della squadra in svantaggio nel punteggio.

Al termine di ogni manche, le risposte corrette fornite dal concorrente in gioco si andranno a sommare ai punteggi generali della sua squadra.

Al termine delle due manche, si aggiudicherà la prova la squadra che - in virtù di questa somma - avrà fatto segnare il risultato più alto.

Se le squadre dovessero concludere le due manche con lo stesso risultato cumulato (risposte + punti generali), ai due concorrenti in gara verrà posta una domanda "di spareggio". Ognuno dei due concorrenti sarà dotato di un pulsante di prenotazione. Il primo concorrente che si prenoterà potrà rispondere a questa domanda. In caso di risposta esatta, la sua squadra si aggiudicherà la prova. In caso di risposta errata, sarà data al concorrente della squadra avversaria la possibilità di rispondere a sua volta. In caso di risposta esatta, sarà questa seconda squadra ad aggiudicarsi la prova.

Se nessuno dei due concorrenti in gara dovesse riuscire a rispondere alla domanda di spareggio entro il tempo a disposizione, la squadra vincitrice della prova verrà decretata attraverso un sorteggio in diretta.

4. Descrizione generale delle prove "strappapunto"

Alcuni dei giochi descritti nel precedente capitolo possono prevedere al loro termine una prova in studio definita "strappapunto". Questa prova potrà sovvertire il loro esito finale e, di conseguenza, l'attribuzione dei punti in palio (vedi paragrafi 2.2 e 2.3).

La prova "strappapunto" verrà disputata solo ed esclusivamente dalla squadra uscita sconfitta dal gioco appena concluso. In caso di superamento della prova, questa squadra si aggiudicherà i punti in palio in quello specifico gioco, togliendoli alla squadra avversaria. In caso di mancato superamento della prova, invece, i punti in palio rimarranno alla squadra avversaria, che se li era aggiudicati in prima istanza.

Quello che segue è un elenco di tutte le possibili prove che potranno essere svolte in questa occasione. In ogni puntata i concorrenti delle due squadre in gioco saranno chiamati a cimentarsi solo su una parte di queste.

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

4.1 - La barchetta

In studio sarà presente un tavolo. Al centro del tavolo sarà posizionata una bacinella piena d'acqua e, accanto a questa, un contenitore più piccolo. Questo secondo contenitore sarà contrassegnato da una linea di demarcazione e conterrà una piccola barchetta in materiale galleggiante.

Il concorrente che dovrà sostenere la prova sarà dotato di un'asta alla cui estremità sarà fissato un mestolo. Quest'asta andrà impugnata senza che le mani oltrepassino la linea di demarcazione situata sull'asta stessa.

Prelevando con questo mestolo il liquido contenuto nella bacinella, il concorrente dovrà riuscire a riempire il contenitore con la barchetta, portando il livello dell'acqua in esso contenuta fino alla linea di demarcazione.

Per superare la prova il concorrente dovrà riuscire nel compito richiesto entro il tempo a disposizione.

4.2 - "Mangia la mela"

Un concorrente in studio dovrà sedersi su una sedia. Un secondo concorrente riceverà una canna da pesca al cui filo è appesa una mela (o altro frutto). Dopo essere stato bendato, il concorrente con la canna da pesca - aiutato dalle indicazioni del concorrente seduto - dovrà manovrarla per far sì che quest'ultimo riesca ad addentare il frutto appeso al filo.

Per superare la prova i due concorrenti dovranno riuscire a compiere con successo questa operazione il numero di volte richiesto dai conduttori entro il tempo a disposizione.

4.3 - "Il contapassi"

Un concorrente in studio indosserà (sulla fronte o altra parte del corpo) un contapassi.

Il concorrente dovrà muovere opportunamente il proprio corpo in modo da far crescere il valore riportato sul numeratore di questo contapassi. Per superare la prova il concorrente dovrà raggiungere (o superare) il numero di passi richiesto dai conduttori entro il tempo a disposizione.

4.4 - "Il salto delle uova"

In studio, disposti sopra un piano d'appoggio, ci saranno - in numero uguale - dei bicchieri, delle uova e dei cartoncini (arrotolati a cilindro). Accanto a questo materiale ci sarà anche un vassoio, una scopa e un tavolino.

Al "Via!" del conduttore il concorrente dovrà disporre tutti i bicchieri sopra il tavolino, il vassoio sopra i bicchieri, i cartoncini arrotolati sopra il vassoio (in corrispondenza dei bicchieri) e le uova sopra i cartoncini. Successivamente, assestando un colpo al vassoio con il manico della scopa, dovrà togliere questo vassoio in modo da far cadere ognuna delle uova all'interno del rispettivo bicchiere.

Per superare la prova il concorrente dovrà riuscire nell'intento entro il tempo a disposizione.

4.5 - "La moneta nel bicchiere"

In studio, disposti sopra un piano d'appoggio, ci saranno un contenitore pieno d'acqua, due bicchieri, una monetina e una forchetta (o altra bacchetta).

Il concorrente dovrà riempire i due bicchieri immergendoli nel contenitore pieno d'acqua e poi, tenendo stretto il bordo dell'uno contro quello dell'altro, metterli in posizione verticale senza far fuoriuscire l'acqua in essi contenuta. Successivamente, sempre senza far fuoriuscire l'acqua dai bicchieri sovrapposti, dovrà riuscire a introdurre una monetina all'interno. Per farlo dovrà spostare il bicchiere superiore colpendolo con la forchetta (o altra bacchetta) quanto basta per permettere l'inserimento della monetina.

Per superare la prova il concorrente dovrà riuscire nel compito richiesto entro il tempo a disposizione.

4.6 - "Lancia la pizza"

In studio, posizionate per terra, ci saranno una o più "piadine" (vere o in gomma, o altri oggetti di foggia simile). Il concorrente indosserà sulla testa un caschetto con sopra fissato un vassoio e calzerà ai piedi delle pinne da sub. Dopo essere riuscito a infilare una pinna al di sotto della "piadina", il concorrente dovrà opportunamente muovere con il piede questa stessa pinna in modo da lanciare per aria la piadina. Prima che ricada al suolo, senza usare le mani (o ricorrere a qualsiasi altro ausilio), il concorrente spostandosi con la testa dovrà fare in modo che la piadina si depositi stabilmente sul vassoio fissato sul caschetto.

Per superare la prova il concorrente dovrà riuscire a a compiere con successo questa operazione il numero di volte richiesto dai conduttori entro il tempo a disposizione.

4.7 - "Prendi una matita"

In studio saranno presenti una lavagna e una serie di buste. All'interno di queste, nella misura di uno per busta, sarà riportato un nome (di un'animale, di una città, di un oggetto, di un mestiere o altro) o un titolo (di una canzone, di un romanzo o altro).

Dopo aver estratto una busta, aver comunicato a quale categoria appartiene il suo contenuto e averlo mostrato specificatamente a un concorrente, verrà chiesto a questo di disegnarlo sulla lavagna in modo da permettere a un suo compagno di squadra di indovinarlo.

Il concorrente alla lavagna, oltre a non poter in nessun modo parlare, non potrà inoltre scrivere sulla lavagna parole, lettere o numeri. La prova sarà superata se il concorrente a questo designato riuscirà a indovinare il contenuto della busta entro 30 secondi di tempo.

4.8 - "I bicchieri in equilibrio"

In studio, disposti sopra un piano d'appoggio, ci saranno 3 bicchieri (di cui 2 graduati), una piccola asse e una caraffa piena d'acqua (o altro contenitore). Il concorrente dovrà mettere l'asse in equilibrio sopra il bicchiere non graduato e, successivamente, dovrà disporre i due bicchieri graduati in equilibrio alle due estremità dell'asse. A questo punto - senza più poter usare le mani - dovrà riempire di acqua i due bicchieri graduati (almeno) fino al livello indicato, facendo attenzione a che tutto si mantenga in costante equilibrio. La caduta di uno o più bicchieri durante questa operazione farà fallire la prova.

Per superare la prova il concorrente dovrà riuscire a compiere con successo questa operazione entro il tempo a disposizione.

4.9 - "Il tappabottiglia"

In studio, disposti sopra un piano d'appoggio, ci saranno una bottiglia e un tappo. Il concorrente, manovrando due stecche da biliardo e potendo toccare il tappo solo con queste, dovrà riuscire a posizionarlo nell'imboccatura della bottiglia.

Per superare la prova il concorrente dovrà riuscire a compiere con successo questa operazione entro il tempo a disposizione.

4.10 - "La trappola"

In studio ci sarà 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. All'inizio del tunnel ci sarà un contenitore con alcuni oggetti. Alla fine del tunnel ci sarà un contenitore vuoto.

Obiettivo di questa prova è quello di trasportare uno alla volta questi oggetti da una parte all'altra del tunnel, prelevandoli dal contenitore di partenza e depositandoli nel contenitore di arrivo. Gli oggetti potranno essere depositati solo una volta usciti dal tunnel con tutto il corpo. Il concorrente non potrà avanzare a carponi o strisciando sotto gli elastici. Il concorrente non potrà inoltre afferrare la struttura metallica allo scopo di favorire il suo avanzamento.

Per superare la prova il concorrente dovrà riuscire a trasportare il numero di oggetti richiesto entro il tempo a disposizione.

4.11 - Tre palle, un soldo

In studio sarà presente una struttura con 12 bersagli. Su ognuno di questi bersagli sarà raffigurato il volto di uno dei conduttori del programma (nella misura di 3 bersagli con il volto di Massimiliano Ossini, 3 con il volto di Manila Nazzaro, 3 con il volto di Sergio Friscia e 3 con il volto del Maestro Gianni Mazza). A una certa distanza da questa struttura ci sarà un contenitore pieno di palline. Il concorrente sarà posizionato accanto a questo contenitore.

Obiettivo di questa prova è quello di far cadere tutti i bersagli lanciandogli contro le palline, evitando però di abbattere quelli relativi a uno dei 4 conduttori. Il nome del conduttore da "risparmiare" sarà comunicato al concorrente prima che la prova stessa abbia inizio.

Per superare la prova il concorrente dovrà riuscire nell'intento entro il tempo a disposizione.

4.12 - Le carte nel cilindro

In studio sarà presente un cappello a cilindro, posizionato all'insù sopra un piano d'appoggio. A una certa distanza dal questo cappello si troverà il concorrente chiamato a superare la prova. Il concorrente avrà a disposizione un mazzo di carte.

L'obiettivo è quello di lanciare una alla volta con le mani queste carte dentro la calotta del cappello. Le carte che eventualmente si dovessero fermare sulla tesa del cappello non saranno ritenute valide.

Per superare la prova il concorrente dovrà riuscire nell'intento il numero di volte richiesto entro il tempo a disposizione.

5. Descrizione generale dei giochi dalla piazza

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

Le due squadre saranno impegnate in una serie di prove sportive o di abilità.

La natura e lo svolgimento dei singoli giochi sarà specificata di puntata in puntata.

5.1 - Cogli la prima mela

1. A questo gioco partecipano 4 concorrenti - due uomini e due donne - maggiorenni.
2. I concorrenti saranno posizionati dietro a un tavolo alternandosi tra uomini e donne. Sopra questo stesso tavolo saranno posizionate a 3 metri di distanza l'una dall'altra 2 bacinelle. Una delle bacinelle è vuota. L'altra sarà riempita fino alla linea di demarcazione con acqua e con 20 mele.
3. Scopo del gioco è quello di trasportare dalla bacinella piena a quella vuota il maggior numero di mele in 1 minuto di tempo mettendo in atto una "staffetta": il primo concorrente prenderà la mela (dalla bacinella piena) e la passerà al secondo, il secondo concorrente la passerà al terzo che, a sua volta, la passerà al quarto e ultimo concorrente (che la depositerà nella bacinella vuota).
4. I 4 concorrenti potranno afferrare e passarsi le mele solo con la bocca.
5. Per tutta la durata del gioco i concorrenti dovranno tenere le mani dietro la schiena. Per nessun motivo potranno toccare le mele, le bacinelle o il tavolo su cui sono posizionate con le mani. Nessun'altra persona potrà toccare, con le mani o con altro, le mele, le bacinelle o il tavolo.
6. La disposizione assunta dai giocatori dietro il tavolo prima dell'inizio della gara dovrà essere mantenuta per tutto il suo svolgimento, così come il rispetto dei ruoli descritti nel precedente punto 3.
7. Dopo aver passato una mela al secondo compagno di squadra, il primo concorrente dovrà aspettare che questa venga depositata nella bacinella di destinazione (o che venga irrimediabilmente persa) prima di prenderne un'altra e dare nuovamente il "via" alla staffetta. Ogni mela eventualmente trasportata senza osservare questo principio (o quelli espressi nei precedenti punti) non sarà considerata valida.
8. Le mele cadute nei tentativi di presa, durante il tragitto da una bacinella all'altra o dopo il loro rilascio nella bacinella di destinazione (ad esempio a causa di un rimbalzo che le ha fatte fuoriuscire) sono da considerarsi perse e in nessun modo potranno rientrare in gioco.
9. Qualora uno dei quattro concorrenti, a causa di un movimento inopportuno, dovesse far cadere la bacinella di destinazione nel corso del gioco, saranno considerate perse tutte le mele depositate fino a quel momento. I quattro concorrenti potranno continuare il gioco (senza che il tempo si interrompa) con le mele restanti nell'altra bacinella. In questo caso (e solo in questo) i concorrenti potranno prendere con le mani la bacinella di destinazione e riposizionarla correttamente sopra il tavolo.
10. Qualora uno dei quattro concorrenti, a causa di un movimento inopportuno, dovesse far cadere la bacinella di partenza nel corso del gioco, il gioco terminerà all'istante con risultato uguale alle mele correttamente trasportate fino a quel momento.

11. Il gioco termina allo scadere del tempo a disposizione o nel caso in cui i concorrenti dovessero riuscire a trasportare tutte le mele prima che questo accada.
12. Vince il gioco la squadra i cui concorrenti avranno trasportato il maggior numero di mele nel tempo a disposizione.
13. In caso di parità nel numero di mele trasportate la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.2 - I palleggi

1. A questo gioco partecipano 5 concorrenti - uomini o donne - maggiorenni.
2. I concorrenti saranno posizionati in piazza (o comunque nello spazio adibito al gioco). Ognuno di loro terrà in mano un pallone da calcio.
3. Scopo del gioco è quello di riuscire a palleggiare ininterrottamente con i piedi per 1 minuto di tempo.
4. Per palleggiare i concorrenti potranno usare solo ed esclusivamente i piedi, le cosce e le ginocchia. Non è ovviamente consentito palleggiare il pallone con le mani.
5. Al "Via!" del conduttore ogni concorrente lancerà per aria il pallone tenuto tra le mani e inizierà a palleggiare con i piedi.
Nel caso il suo pallone dovesse cadere per terra il concorrente si dovrà fermare immediatamente e sarà eliminato dal gioco.
Nel caso il concorrente dovesse toccare il pallone con una parte del corpo diversa dai piedi, dalle cosce o dalle ginocchia si dovrà fermare immediatamente e sarà eliminato dal gioco.
6. Vince il gioco la squadra che, allo scadere del tempo, sarà rimasta con il maggior numero di concorrenti ancora in gara.
7. In caso di parità nel numero di giocatori la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.3 - Il palloncino

1. A questo gioco partecipano 2 concorrenti, entrambi maggiorenni.
2. Obiettivo del gioco è quello di riuscire a scoppiare nel minor tempo possibile un palloncino gonfiandolo con l'aiuto di un'apposita pompa. Ad azionare la pompa in questione sarà - solo ed esclusivamente - uno dei due concorrenti. All'altro giocatore saranno invece demandati semplici compiti di "assistenza".
3. Il dispositivo tecnico necessario per lo svolgimento del gioco (con il palloncino da scoppiare fissato sul bocchettone della pompa) sarà opportunamente approntato prima che il gioco abbia inizio.
4. Dopo aver ricevuto il segnale di "Via!" il concorrente preposto potrà iniziare a gonfiare il palloncino. L'altro giocatore, tenendo in mano il bocchettone della pompa, terrà il palloncino sospeso dal suolo. Contestualmente, un cronometro comincerà a segnare il tempo che scorre.

5. I giocatori hanno a disposizione un tempo massimo di 1 minuto e 30 secondi per riuscire a scoppiare il palloncino. Qualora questo non dovesse accadere la prova non verrà considerata superata.
6. Vince il gioco la squadra che riuscirà a scoppiare il palloncino nel minor tempo possibile.
7. In caso di parità - così come nel caso in cui nessuna delle due squadre dovesse riuscire nella prova - il vincitore verrà decretato con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.4 - Il salto della corda

1. "Il salto della corda" è un gioco di abilità a cui partecipano 7 concorrenti maggiorenni - uomini o donne - per ognuna delle squadre coinvolte.
2. Il campo da gioco è definito da una linea retta lunga 10 metri, delimitata all'inizio e alla fine da due contrassegni perpendicolari.
3. Alle due estremità di questa linea si posizioneranno 2 concorrenti. Ognuno di questi concorrenti terrà in mano il capo di una corda lunga più di 10 metri, afferrandolo (solo ed esclusivamente) attraverso il manico di cui questo capo è provvisto. Nel corso del gioco questi due concorrenti, coordinandosi nel movimento, dovranno descrivere dei cerchi con la corda facendola volteggiare nell'aria.
4. Nella parte centrale della linea andranno invece a disporsi gli altri 5 concorrenti, uno di seguito all'altro. Nel corso del gioco questi concorrenti dovranno saltare tutti insieme la corda mossa per aria dagli altri due compagni di squadra.
5. Obiettivo del gioco è, per i cinque concorrenti posizionati al centro, quello di riuscire a effettuare tutti insieme consecutivamente il maggior numero di salti della corda in 1 minuto di tempo.
6. Al segnale di "Via!" i due concorrenti che tengono in mano le estremità della corda cominceranno a farla volteggiare nell'aria. Contestualmente, i cinque concorrenti posizionati al centro cercheranno di saltare contemporaneamente la corda.
7. Ogni salto della corda consecutivo effettuato contemporaneamente dai cinque concorrenti posizionati al centro verrà calcolato ai fini del risultato finale.
8. Non appena il movimento della corda dovesse fermarsi per qualsivoglia motivo, e dovesse rimanere ancora del tempo di gioco a disposizione, i concorrenti potranno ricominciare da capo. Il conteggio dei salti della corda effettuati ripartirà in questo caso da zero.
9. Allo scadere del tempo a disposizione, il risultato finale ottenuto dai concorrenti sarà pari al massimo numero di salti consecutivi della corda fatto segnalare nel corso dei diversi tentativi compiuti.
10. Si aggiudicherà il gioco la squadra che avrà effettuato il maggior numero di salti consecutivi della corda.

5.5 - La traversata

1. A questo gioco partecipano 2 concorrenti - un uomo e una donna - entrambi maggiorenni.
2. Il gioco si svolge lungo un percorso di 20 metri, delimitato all'inizio e alla fine dalle scritte "Partenza" e "Arrivo".
3. Entrambi i concorrenti dovranno trovarsi prima della linea di partenza. Dietro alla linea si trovano anche, posizionati al suolo, 3 mattoni (più altri "di riserva").
4. L'obiettivo del gioco è quello di far tagliare il più rapidamente possibile il traguardo alla concorrente donna. Quest'ultima, per muoversi, potrà poggiare i piedi solo ed esclusivamente sopra i tre mattoni che saranno progressivamente posizionati lungo il percorso dal concorrente uomo.
5. Il concorrente uomo dovrà muovere i mattoni uno alla volta.
6. Mentre il concorrente uomo è impegnato a spostare uno dei tre mattoni, la concorrente donna dovrà tenere entrambi i piedi sopra i due mattoni restanti e potrà avanzare solo quando il primo sarà stato opportunamente posizionato.
7. Nel caso in cui la concorrente donna dovesse posare per sbaglio il piede a terra o appoggiarsi al concorrente uomo, sarà costretta (insieme a quest'ultimo) a tornare dietro la linea di "Partenza" e a ripartire di nuovo. Il cronometro continuerà a scorrere.
8. Nel caso in cui uno dei mattoni dovesse rompersi durante il gioco, il concorrente uomo potrà prendere uno dei mattoni di riserva e continuare il gioco dal punto in cui questo fatto è avvenuto. La concorrente donna dovrà rimanere in equilibrio sui mattoni restanti per tutto il tempo della "sostituzione". Nel caso in cui la concorrente donna dovesse poggiare il piede a terra a causa della rottura di un mattone, dovrà ricominciare la sua corsa dall'inizio.
9. Nel procedere in avanti la concorrente donna dovrà necessariamente servirsi di tutti i mattoni posizionati dal concorrente uomo. In prossimità dell'arrivo, quindi, la concorrente donna potrà saltare oltre la linea del traguardo solo dopo aver regolarmente transitato sull'ultimo dei mattoni a terra.
10. Il gioco termina quando la concorrente donna avrà superato con entrambi i piedi la linea di "Arrivo".
11. I due concorrenti hanno a disposizione un tempo massimo di 1'30" per completare il percorso. Nel caso in cui questo non dovesse verificarsi, ai fini del risultato verrà tenuta in considerazione la misura massima raggiunta allo scadere del tempo.
12. Vince il gioco la squadra la cui concorrente donna taglierà il traguardo nel minor tempo. Nel caso in cui entrambe le squadre non dovessero riuscire a coprire la distanza richiesta, vince la squadra che nel tempo a disposizione sarà arrivata più lontano.
13. In caso di parità la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.6 - Lo stendipanni

1. A questo gioco partecipano 3 concorrenti maggiorenni (concorrenti A, B e C).
2. Il gioco si svolge lungo un percorso di 10 metri, delimitato all'inizio e alla fine dalle scritte "Partenza" e "Arrivo" posizionate al suolo.
3. Lungo il percorso, a 1,5 metri di altezza dal suolo e parallelamente a questo, è teso un cavo. Una delle due estremità di questo cavo è fissata a un palo (o altro). Il cavo è tenuto sospeso dal primo dei 3 sopracitati concorrenti (concorrente A), che per tutta la durata del gioco afferrerà e tirerà un manico appositamente applicato alla sua estremità rimasta libera.
4. In corrispondenza della "partenza" e dell'"arrivo" sono applicati sul cavo due segni di demarcazione.
5. L'obiettivo del gioco è quello di riuscire ad appendere il maggior numero di panni lungo i 10 metri di cavo che formano il percorso in 1 minuto di tempo secondo le modalità di seguito riportate.
6. Durante lo svolgimento del gioco gli altri 2 concorrenti procederanno come segue: il secondo concorrente (concorrente B) dovrà prendere con le mani una alla volta delle mollette da un apposito cestino e posizzionarle tra i denti del terzo concorrente; il terzo concorrente (concorrente C), stringendo i denti, dovrà divaricare di volta in volta queste mollette (senza mai toccarle con le dita) e - muovendosi opportunamente con la testa - usarle per assicurare al cavo uno alla volta i panni da lui prelevati con le mani da un apposito cestino. Le mollette potranno essere attaccate ai panni solo dopo che questi saranno stati appesi al cavo (senza, cioè, essere più tenuti con le mani).
Molletta dopo molletta e panno dopo panno, i due concorrenti avanzeranno lungo il percorso alla costante ricerca di una porzione di cavo libero sulla quale stendere i panni.
7. Nel corso del gioco i 3 concorrenti dovranno rispettare scrupolosamente i compiti loro assegnati. Eventuali panni stesi senza rispettare questo principio non saranno considerati validi ai fini del risultato finale (a mero titolo di esempio: il concorrente C non può toccare con le mani una molletta passatagli dal concorrente B e tantomeno prenderla lui stesso; il concorrente B non può toccare con le mani un panno prelevato dal cestino del concorrente C e tantomeno prenderlo lui stesso).
8. Nel caso in cui, durante lo svolgimento del gioco, un panno già steso dovesse cadere a terra per qualsivoglia motivo, questo stesso panno non verrà considerato valido ai fini del risultato finale.
9. I panni eventualmente stesi prima o dopo i segni di demarcazione del percorso non saranno considerati validi ai fini del risultato finale.
10. Ai fini della valutazione del risultato finale saranno considerati validi solo i panni fissati sul cavo per mezzo di almeno una molletta. Eventuali panni appesi al cavo senza l'ausilio di una molletta non saranno tenuti in considerazione.
11. Vince il gioco la squadra i cui concorrenti riusciranno ad appendere il maggior numero di panni entro il tempo a disposizione.
12. In caso di parità la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.7 - Tiri liberi al contrario

1. A questo gioco partecipano 2 concorrenti - un uomo e una donna - entrambi maggiorenni.
2. I due concorrenti saranno uniti l'uno con l'altro da una maglia (o una cintura, o altro), in modo tale da trovarsi schiena contro schiena.
3. I due concorrenti saranno posizionati davanti a un canestro regolamentare da basket (*diametro canestro 45 cm, altezza del canestro da terra 3,05 metri*), alla distanza prevista nel gioco della pallacanestro per i "tiri liberi" (*4,60 metri dalla proiezione al suolo del tabellone su cui è fissato il canestro*).
I due concorrenti saranno inoltre posizionati in modo tale che, prima dell'inizio del gioco, uno dei due guarderà frontalmente il canestro mentre l'altro gli volgerà le spalle.
4. Obiettivo del gioco è quello di riuscire a fare canestro tenuto conto di quanto segue:
 - a) l'unico giocatore abilitato a tirare il pallone verso il canestro è quello che volge le spalle al canestro stesso;
 - b) dopo ogni tiro la coppia di giocatori ruoterà di 180°, portando così in posizione di tiro il giocatore inattivo al momento del tiro precedente.
5. I canestri realizzati senza rispettare quanto espresso ai precedenti punti 3 e 4 non saranno considerati validi ai fini del gioco.
Saranno inoltre considerati validi solo i canestri realizzati a seguito di lanci effettuati dai giocatori entro lo scadere del tempo a disposizione.
6. Vince il gioco la squadra i cui concorrenti avranno realizzato il maggior numero di canestri validi in 1 minuto di tempo.
7. In caso di parità la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.8 - Un sacco tira l'altro

1. "Un sacco tira l'altro" è un gioco di forza e di abilità a cui partecipa 1 concorrente maggiorenne - uomo o donna - per ognuna delle squadre coinvolte.
2. Il terreno di gioco è costituito da un percorso in linea retta lungo 20 metri. Due linee (lunghe 3 metri e perpendicolari al percorso) delimitano la partenza e l'arrivo.
3. A 1 metro di distanza dalla linea d'arrivo, disposti a piramide, si trovano 15 sacchi pieni di sabbia, terra o altro materiale analogo. Il peso di ogni sacco è di 10 kg.
4. Obiettivo del gioco è quello di trasportare in 1 minuto di tempo il maggior numero di sacchi oltre la linea di arrivo.
5. Al segnale di "Via!" il concorrente dovrà afferrare il primo sacco e trasportarlo il più velocemente possibile oltre la linea di arrivo (situata a 20 metri di distanza).
6. Al termine di ogni "tratta" il concorrente, prima di lasciare il sacco che sta trasportando, deve obbligatoriamente superare la linea di arrivo con entrambi i piedi.
I sacchi rilasciati senza rispettare questa regola (ad esempio lanciati da lontano prima che il concorrente abbia superato la linea) non saranno considerati validi ai fini del risultato finale.
7. Durante il trasporto il concorrente può afferrare il sacco come più ritiene opportuno.

8. Durante il trasporto il concorrente non può portare più di un sacco alla volta. In caso contrario il concorrente dovrà fermarsi, riportare il/i sacco/sacchi "in eccesso" oltre la linea di partenza e ripartire.
9. Qualora un sacco dovesse cadere durante il trasporto il concorrente potrà riprenderlo e continuare nella sua corsa.
10. Allo scadere del tempo il sacco eventualmente in fase di trasporto non sarà preso in considerazione ai fini del punteggio.
11. Si aggiudicherà il gioco la squadra il cui concorrente avrà correttamente trasportato e depositato il maggior numero di sacchi.

5.9 - Le uova col cucchiaino

1. A questo gioco partecipano 2 concorrenti - un uomo e una donna - entrambi maggiorenni.
2. Il gioco si svolge lungo un percorso di 10 metri, delimitato all'inizio e alla fine dalle scritte "Partenza" e "Arrivo". Nella parte centrale di questo percorso due linee di demarcazione delimitano una "zona di scambio" profonda 50 centimetri.
3. Dietro alla linea di partenza e a quella di arrivo, a 1 metro di distanza da queste, si trovano due tavolini. Sopra il tavolino di partenza si trova 1 cestino (o altro recipiente) con 12 uova. Sopra il tavolino di arrivo si trova 1 cestino vuoto (o altro recipiente).
4. L'obiettivo del gioco è quello di portare il maggior numero di uova dal primo al secondo cestino. Per prelevare, trasportare, passarsi e depositare le uova ognuno dei due concorrenti potrà usare solo ed esclusivamente un cucchiaino tenuto stretto tra i denti, senza poter toccare questo cucchiaino (e tantomeno le uova) con le mani.
5. Al segnale di "Via!" il primo concorrente in gioco, posizionato prima della linea di partenza, dovrà prelevare col suo cucchiaino l'uovo dal cestino di partenza, avanzare fino alla linea che definisce la "zona di scambio" (senza "invaderla" con i piedi) e depositarlo nel cucchiaino del secondo concorrente (anche lui tenuto a non oltrepassare con i piedi le linee che delimitano questa "zona"). Quest'ultimo, ricevuto l'uovo nel suo cucchiaino, dovrà avanzare fino alla linea di arrivo, oltrepassarla e depositarlo nel cestino di arrivo.
6. Il primo concorrente potrà prelevare dal cestino di partenza il secondo uovo (e poi via via tutti i successivi) solo quando il primo uovo (e poi via via tutti i successivi) sarà stato depositato dal secondo concorrente nel cestino d'arrivo.
7. Nel caso in cui, durante il tragitto o nel corso delle operazioni di prelievo, scambio o deposito dell'uovo, questo dovesse cadere per terra o si dovesse rompere per qualsivoglia motivo, l'uovo non sarà considerato valido e quindi non sarà preso in considerazione ai fini del punteggio. Il primo concorrente potrà ricominciare dall'inizio andando a prelevare un altro uovo dal cestino di partenza.
8. Nel caso in cui durante il tragitto o nel corso delle operazioni di prelievo, scambio o deposito dell'uovo, l'uovo dovesse essere toccato con le mani da uno o da entrambi i concorrenti per qualsivoglia motivo, l'uovo non sarà considerato valido e quindi non sarà preso in considerazione ai fini del punteggio. Il primo concorrente potrà ricominciare dall'inizio andando a prelevare un altro uovo dal cestino di partenza.
9. È consentito portare un solo uovo per "viaggio".

10. L'uovo eventualmente in corso di trasporto allo scadere del tempo non sarà preso in considerazione ai fini del punteggio.
11. Le eventuali uova trasportate senza rispettare i precedenti punti del regolamento non saranno considerate valide e quindi non saranno prese in considerazione ai fini del punteggio.
12. Vince il gioco la squadra i cui concorrenti avranno portato all'arrivo il maggior numero di uova integre in 1 minuto di tempo.
13. In caso di parità la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.10 - Carte al bacio

1. A questo gioco partecipano 4 concorrenti - due uomini e due donne - maggiorenni.
2. I concorrenti saranno posizionati dietro a un tavolo alternandosi tra uomini e donne. Sopra questo stesso tavolo saranno posizionate a 3 metri di distanza l'una dall'altra 1 piatto (o simile) e 1 cestino (o simile). Accanto al piatto sarà posizionato un assistente con un mazzo di carte da gioco. Questo assistente avrà il compito di disporre sopra il piatto, una alla volta, le carte da gioco che compongono il mazzo.
3. Scopo del gioco è quello di trasportare dal piatto al cestino il maggior numero di carte in 1 minuto di tempo mettendo in atto una "staffetta": il primo concorrente prenderà la carta dal piatto (sopra il quale sarà stata posizionata dall'assistente) "aspirandola" con la propria bocca e la passerà al secondo che, con la stessa tecnica, la passerà al terzo e questo a sua volta la passerà al quarto e ultimo concorrente (che la depositerà nel recipiente vuoto).
4. I 4 concorrenti potranno prelevare e passarsi le carte solo aspirandole con la bocca.
5. Per tutta la durata del gioco i concorrenti dovranno tenere le mani dietro la schiena. Per nessun motivo potranno toccare le carte, il piatto, il cestino o il tavolo su cui tutto questo è disposto con le mani. Nessun'altra persona potrà toccare - con le mani o con altro - le carte, il piatto, il recipiente e il tavolo, fatto salvo l'assistente per ciò che concerne il suo specifico compito di "avviatore" del gioco (che deposita, una alla volta, le carte nel piatto di partenza).
6. La disposizione assunta dai giocatori dietro il tavolo prima dell'inizio della gara dovrà essere mantenuta per tutto il suo svolgimento, così come il rispetto dei ruoli descritti nel precedente punto 3.
7. Dopo aver passato una carta al secondo compagno di squadra, il primo concorrente dovrà aspettare che questa venga depositata nel recipiente di destinazione (o che venga irrimediabilmente persa) prima di prenderne un'altra e dare nuovamente il "via" alla staffetta. Ogni carta eventualmente trasportata senza osservare questo principio (o quelli espressi nei precedenti punti) non sarà considerata valida.
8. Le carte cadute nei tentativi di presa, durante il tragitto dal piatto al contenitore o dopo il loro rilascio nel contenitore di destinazione (ad esempio a causa di un rimbalzo che le ha fatte fuoriuscire) sono da considerarsi perse e in nessun modo potranno rientrare in gioco.
9. Qualora uno dei quattro concorrenti, a causa di un movimento inopportuno, dovesse far cadere il contenitore di destinazione nel corso del gioco, saranno considerate perse tutte le carte depositate fino a quel momento. I quattro concorrenti potranno continuare il gioco (senza che il tempo si interrompa) con le carte ancora a disposizione dell'assistente. In questo caso,

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

10. Qualora uno dei quattro concorrenti, a causa di un movimento inopportuno, dovesse far cadere il piatto di partenza, questo stesso piatto potrà da loro eccezionalmente essere preso con le mani e riposizionato correttamente sopra il tavolo.
11. Durante ogni staffetta è possibile trasportare validamente una sola carta. Eventuali carte in eccesso trasportate accidentalmente nel corso di una staffetta non saranno considerate valide ai fini del punteggio.
12. Il gioco termina allo scadere del tempo a disposizione.
La carta eventualmente in corso di trasporto allo scadere del tempo non sarà presa in considerazione ai fini del punteggio.
13. Vince il gioco la squadra i cui concorrenti avranno trasportato il maggior numero di carte nel tempo a disposizione.
14. In caso di parità nel numero di carte trasportate la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

5.11 - La corsa dell'imbuto

1. A questo gioco partecipano 3 concorrenti maggiorenni.
2. Il gioco si svolge lungo un percorso di 15 metri, delimitato all'inizio e alla fine dalle scritte "Partenza" e "Arrivo" posizionate al suolo.
3. Lungo il percorso, a 1,5 metri di altezza dal suolo e parallelamente a questo, è teso un cavo. Il cavo passa attraverso un imbuto, posizionato in corrispondenza della linea di partenza con la parte concava rivolta verso questa stessa linea.
4. In corrispondenza della "partenza" e dell'"arrivo" si trovano sul cavo due segni di demarcazione.
5. L'obiettivo del gioco è quello di far avanzare per 3 volte l'imbuto dal punto di partenza a quello di arrivo. L'unico modo per farlo è quello di soffiare all'interno dell'imbuto, che non potrà essere toccato per nessun motivo in nessun modo.
6. Al segnale di "Via!" parte il primo concorrente. Una volta arrivato con l'imbuto al punto di arrivo e aver superato con entrambi i piedi la linea che lo demarca, il concorrente dovrà tornare indietro e riportare con sé l'imbuto (posizionandolo prima del punto di partenza).
A quel punto toccherà al secondo concorrente avanzare con l'imbuto secondo le modalità già descritte. Una volta arrivato con l'imbuto alla linea di arrivo (e averla superata con entrambi i piedi) anche il secondo concorrente dovrà tornare indietro portando con sé l'imbuto.
A quel punto il terzo concorrente dovrà far compiere all'imbuto per la terza e ultima volta il percorso di 15 metri secondo le modalità già descritte.
Il gioco finisce quando l'imbuto per la terza volta arriverà a toccare il punto d'arrivo e il terzo concorrente avrà superato con entrambi i piedi la linea di arrivo.
7. I tre concorrenti hanno a disposizione un tempo massimo complessivo di 1'30" per far compiere all'imbuto 3 volte il percorso dal punto di partenza a quello di arrivo. Nel caso in cui questo non dovesse verificarsi, ai fini del risultato verrà tenuta in considerazione la distanza raggiunta dall'imbuto allo scadere del tempo.

8. Vince il gioco la squadra i cui concorrenti riusciranno a compiere il percorso insieme all'imbuto per 3 volte nel minor tempo possibile oppure che, in un minuto e mezzo, avranno fatto percorrere all'imbuto la più lunga distanza possibile.
9. In caso di parità la squadra vincitrice verrà decretata con un tiro a sorte effettuato in studio.

6. Sviluppo temporale della sfida tra i comuni

6.1 - Partecipazioni successive per i comuni vincitori

Ogni comune che al termine della puntata della domenica (o del sabato, se per esigenze di palinsesto la sfida dovesse svolgersi in questa unica giornata) uscirà vincitore nello scontro con il comune suo avversario parteciperà alle puntate del sabato e della domenica successivi in qualità di comune "campione".

Il comune "campione" parteciperà alla trasmissione fino a quando non uscirà sconfitto da un comune "sfidante".

Nel caso in cui un comune "campione" non potesse per 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

Da sabato 17 settembre 2016 a domenica 09 aprile 2017 i comuni si affronteranno secondo le modalità "campione/sfidante" descritte al precedente punto 6.1.

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

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

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

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

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

A questi comuni si andrà ad aggiungere un 8° comune sorteggiato tra tutti quelli che hanno preso parte al programma e che non si sono classificati tra le prime sette posizioni, a prescindere dal risultato da questo ottenuto nel corso della sua partecipazione.

Da sabato 15 aprile 2017 a domenica 28 maggio 2017 gli 8 comuni così individuati si affronteranno in un torneo a eliminazione diretta organizzato in:

- 4 quarti di finale;
- 2 semifinali;
- 1 finale per il 1° e il 2° posto.

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

- 15/16 aprile 2017 - Quarto di finale A: *Paese 4° classificato vs. Paese 5° classificato*
- 22/23 aprile 2017 - Quarto di finale B: *Paese 1° classificato vs. Paese "sorteggiato"*
- 29/30 aprile 2017 - Quarto di finale C: *Paese 3° classificato vs. Paese 6° classificato*
- 06/07 maggio 2017 - Quarto di finale D: *Paese 2° classificato vs. Paese 7° classificato*
- 13/14 maggio 2017 - Semifinale A: *Paese vincitore quarto di finale A vs. Paese vincitore quarto di finale B*
- 20/21 maggio 2017 - Semifinale B: *Paese vincitore quarto di finale C vs. Paese vincitore quarto di finale D*
- 27/28 maggio 2017 - Finale per il 1° e 2° posto: *Paese vincitore semifinale A vs. Paese vincitore semifinale B*

IMPORTANTE: a causa dei cambiamenti di palinsesto che potranno intercorrere nel corso della stagione televisiva questo calendario è da intendersi come puramente indicativo. In base a questi cambiamenti e a imprevisti sviluppi la Rai, anche attraverso i suoi autori, avrà la piena facoltà di modificarlo.

Potrebbe inoltre verificarsi l'eventualità che, prima della "finalissima" per il 1° e il 2° posto, venga disputata una finale per il 3° e il 4° posto tra i due paesi usciti sconfitti dalle semifinali; in tal caso il calendario di questa fase finale subirà le variazioni che si renderanno necessarie per lo svolgimento di questa sfida "supplementare".

6.5 - Proclamazione del comune vincitore e premio in palio

Il comune che si aggiudicherà la finale di "Mezzogiorno in famiglia" sarà proclamato vincitore dell'edizione 2016/17 del programma e si aggiudicherà il premio in palio.

Il premio in palio consiste in uno scuolabus.

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

"MEZZOGIORNO IN FAMIGLIA ed. 2016-2017"
REGOLAMENTO TELEVOTO
894.433 Da Fisso
478.478.4 Da Mobile

Dal 17 Settembre 2016 al 28 Maggio 2017, la RAI - Radiotelevisione Italiana S.p.A. (di seguito "RAI") trasmetterà in diretta su Rai Due, il sabato e la domenica, dalle 11.00 alle 12.55 circa, il programma "Mezzogiorno in famiglia" durante il si svolgerà una gara tra Comuni, e attraverso il meccanismo del Televoto, i telespettatori da casa potranno contribuire a determinare l'esito di alcuni giochi tra i Comuni in gara.

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

Per "Servizio di Televoto" si intende il servizio di Televoto abbinato al programma televisivo "Mezzogiorno in Famiglia ed. 2016-2017" attivo con le modalità descritte al presente Regolamento.

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

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

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

TELEVOTO

Il **Televoto mediante chiamata telefonica** può essere effettuato unicamente dalle utenze fisse site in Italia di Telecom Italia, TeleTu, WIND-Infostrada, mentre non ne è possibile l'effettuazione da telefoni pubblici, da telefoni cellulare e da utenze fisse site all'estero.

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

Per ciascuna chiamata da utenza fissa (indipendentemente dalla distanza, dall'orario e dalla durata della chiamata) con la quale effettivamente si esprima un voto valido, all'utente verrà addebitato l'importo di **Euro 0,51 IVA inclusa**.

Nessun costo potrà essere addebitato nel caso in cui l'utente effettui un numero eccessivo di chiamate oppure digiti un codice non corretto o fuori tempo massimo, in questi casi l'utente ascolterà un messaggio gratuito.

Il Televoto mediante SMS può essere effettuato unicamente da cellulari degli operatori telefonici TIM, Vodafone, WIND, H3G e Poste Mobile inviando un SMS al numero 478.478.4 (quattro,sette,otto,quattro,sette,otto,quattro) con il codice di identificazione del Comune scelto (o alternativamente utilizzando i seguenti "alias": a titolo esemplificativo per il Comune indicato con "1" anche: codice 1, uno).

Per ciascun SMS ricevuto a conferma di voto valido, all'utente verrà addebitato dal proprio operatore (sul conto telefonico in caso di abbonamento o scalato dal credito in caso di ricaricabile)

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

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

L'utente paga soltanto i voti validi.

Il servizio di Televoto è riservato ai maggiorenni.

Le numerazioni 894.433 e 478.478.4, di titolarità di Telecom Italia S.p.A., sono disabilitabili chiamando il proprio operatore telefonico.

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

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

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

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

Ogni modifica del presente Regolamento, anche motivata da esigenze editoriali, verrà comunicata dal conduttore nel corso del programma e pubblicata successivamente sul sito www.mezzogiornoinfamiglia.rai.it.

Qualora una Sessione di Televoto venga annullata per specifiche e motivate esigenze editoriali le somme versate dagli utenti saranno riaccreditate secondo le modalità individuate dai singoli Operatori di Rete nell'ambito della propria responsabilità.

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

Comunicazioni 2.03.2006, n. 145, avente ad oggetto "Regolamento recante la disciplina dei servizi a sovrapprezzo".

Il presente regolamento è approvato in ottemperanza alla Delibera Agcom n.38/11/CONS, come modificato dalla Delibera 443/12/CONS, recante le norme in materia di trasparenza e efficacia del servizio di Televoto.

E' vietato esprimere voti tramite sistemi, automatizzati o meno, fissi o mobili, che permettano l'invio massivo di chiamate o SMS e da utenze che forniscano servizi di call center o sistemi analoghi.

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

Codice in materia di protezione dei dati personali

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

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

In specie:

A) **Rai-Radiotelevisione Italiana S.p.A.**, Viale Mazzini 14, 00195 Roma, realizza e promuove la trasmissione e le connesse attività di votazione, così come previsto dal presente Regolamento.

B) Gli **Operatori di Rete**, di cui al presente Regolamento, tratteranno i dati, ciascun Operatore solo dei propri clienti finali fissi e mobili, a loro volta in qualità di titolari autonomi in quanto partner tecnici di RAI per la sola finalità di rendere possibile l'accesso al Televoto ai propri rispettivi clienti.

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

I dati degli utenti non saranno comunicati a terzi né diffusi, ad eccezione del personale incaricato allo svolgimento delle attività necessarie per le finalità di cui sopra o di Società Esterne di cui i Titolari del trattamento si avvalgono per l'esecuzione della predetta attività di rispettiva competenza.

L'interessato-utente potrà accedere in ogni momento ai dati che lo riguardano ed esercitare tutti gli altri diritti previsti dall'art. 7 del Codice Privacy D. Lgs. n. 196/2003 rivolgendosi, per quanto di competenza, al Responsabile del trattamento, il Direttore pro tempore di Rai Due, Rai-Radiotelevisione Italiana S.p.A., Viale Mazzini 14, 00195 Roma.

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

SERVIZIO CLIENTI

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

Il servizio di customer care sarà inoltre attivo almeno fino a 60 giorni dopo la fine della trasmissione.

Entro 24 ore dalla fine delle operazioni di voto, che normalmente coincidono con la chiusura del programma, tutti i risultati dettagliati delle votazioni, in termini percentuali, compresi i voti invalidi separatamente evidenziati, saranno pubblicati sul sito www.mezzogiornoinfamiglia.rai.it.

RUOLO DEGLI OPERATORI DI RETE

Gli Operatori di Rete consentono ai propri rispettivi clienti finali fissi e mobili – e per i clienti mobili degli operatori mobili virtuali ospitati sulla loro rete, con cui gli operatori mobili abbiano fatto accordi specifici - la possibilità di accedere al Televoto di cui al presente regolamento tramite Numerazione Decade 8 e Decade 4 di titolarità di Telecom Italia S.p.A.

La piattaforma degli Operatori di Rete è pertanto utilizzata unicamente come veicolo tecnico di comunicazione e partecipazione al Televoto promosso da RAI.