

# ZERO E LODE

## Regolamento di gioco

Versione del 07/09/2017

### Descrizione generale

ZERO E LODE è un gioco televisivo in cui 4 coppie di concorrenti si sfidano rispondendo esattamente a delle domande di cultura generale, cercando di dare la risposta esatta meno ovvia, quella che nessuno ha saputo dare, la risposta c.d. ZERO E LODE.

I concorrenti devono affrontare un percorso di 3 giochi, con l'eliminazione di una coppia di concorrenti al termine di ciascuno, e di un gioco finale, al quale partecipa la coppia vincitrice dei giochi precedenti che cercherà di aggiudicarsi in tutto o in parte il montepremi in palio: un Jackpot che cresce di puntata in puntata.

La tipologia di domande caratteristica di ZERO E LODE, prevede risposte appartenenti ad un insieme di elementi definito dalla domanda stessa, come, ad esempio, "Capitali europee", "Vincitori del Festival di Sanremo", "Parole italiane che terminano in -aso", "Presidenti americani", "Nomi di razze di cani" e simili".

Le domande poste in trasmissione ai concorrenti, sono state precedentemente oggetto di indagine statistica tramite un istituto di sondaggi. L'indagine consiste nel sottoporre ad un campione di 100 italiani le domande. Al predetto campione, a differenza dei concorrenti, viene data la possibilità di dare più risposte possibili entro un certo tempo. Ad esempio, è stato dato un tempo di 100 secondi per elencare più razze di cani possibili e il campione ha avuto 100 secondi per dare un numero più alto di risposte possibili.

In questo modo ogni risposta sarà ripetuta un certo numero di volte all'interno del campione pertanto vi sarà un numero di risposte ripetuto più volte ed un numero di risposte meno frequente. Il numero di persone che su 100 ha dato la stessa risposta determina il valore che assume quella specifica risposta ai fini del gioco. E' compito delle coppie di concorrenti in studio cercare di trovare le risposte alle stesse domande e per ogni risposta otterranno un punto ogni qualvolta che una persona tra le 100 ha dato la loro stessa risposta.

Se, ad esempio, venisse richiesto ai concorrenti del Programma i "Vincitori del Festival di Sanremo", la risposta "Domenico Modugno" sarebbe esatta ma darebbe un punteggio molto alto, ad esempio 85,

# ZERO E LODE

## Regolamento di gioco

Versione del 07/09/2017

perché è la stessa risposta data da 85 persone delle 100 che hanno partecipato all'inchiesta, mentre la risposta "Renato Rascel" sarebbe una risposta c.d. ZERO E LODE perché esatta (Rascel lo ha vinto nel 1960) e non data da nessuna delle persone partecipanti all'inchiesta.

Nel caso in cui qualcuno dei concorrenti dia una risposta sbagliata verrà attribuito il punteggio massimo, cioè 100 punti. Nell'esempio precedente, se il concorrente avesse risposto "Orietta Berti" avrebbe dato una risposta sbagliata (La Berti non ha mai vinto Sanremo) e la risposta gli avrebbe assegnato 100 punti.

Quando un concorrente dà la risposta che è stata data da un altro concorrente verrà informato e gli verrà chiesto di fornire un'altra risposta.

L'obiettivo dei concorrenti è di totalizzare meno punti possibile per cui è nell'interesse degli stessi dare risposte fornite dal minor numero possibile del campione.

Dopo ogni gioco la coppia di Concorrenti che ha totalizzato il punteggio più alto viene eliminata.

Al gioco partecipano coppie di concorrenti i cui membri sono in qualche modo collegati tra loro da una relazione di parentela, lavoro, amicizia o altro, che sono stati precedentemente selezionate dalla Endemol Shine Italy S.p.A. stessa secondo le modalità e in base ai criteri descritti nel successivo Allegato.

I concorrenti, dovranno essere maggiorenni al momento della registrazione della puntata.

La coppia vincitrice della puntata sarà la coppia campione ed avrà diritto a ritornare nella puntata successiva fino a quando non verrà eliminata.

Ciascuna coppia di concorrenti potrà essere richiamata a partecipare in puntate successive a quella dove è stata eliminata.

Il montepremi in palio in ciascuna puntata di ZERO E LODE è un Jackpot ad accumulo, con partenza di 10.000 euro per la prima puntata. Il Jackpot viene incrementato di euro 1.000 a puntata se non viene vinto, altrimenti torna al valore iniziale di euro 10.000.

Alcuni esiti del gioco finale, specificati di seguito, possono portare ad una vincita parziale del Jackpot. In caso di vincita parziale, il montepremi viene in ogni caso aumentato di 1.000 euro.

# ZERO E LODE

## Regolamento di gioco

Versione del 07/09/2017

### Meccanismo di gioco

Ogni puntata di ZERO E LODE si compone di una serie di 3 giochi e di un gioco finale. Molti giochi sono a loro volta suddivisi in manche. Lo schema che segue delinea l'organizzazione generale di ogni puntata.

<b>Fase di gioco</b>	<b>Titolo gioco</b>	<b>Manche</b>
Prima- 4 coppie	Meno fai meglio stai	2
Seconda- 3 coppie	Fuori un altro	3
Terza – 2 coppie	Faccia a faccia	Variabile: da 3 a 5 <i>(al meglio su 5)</i>
Gioco finale coppia vincitrice	Zero e Lode	

### Primo gioco: MENO FAI MEGLIO STAI

E' il gioco iniziale di ZERO E LODE. Le coppie di concorrenti sono disposte in un ordine sorteggiato dal notaio precedentemente all'inizio del programma, esclusa la coppia vincitrice della puntata precedente che prende posizione nell'ultima postazione.

Viene posta una domanda alla quale devono rispondere a turno tutti i componenti delle coppie, con una prima manche in cui risponde un concorrente di una coppia e una seconda manche in cui risponde l'altro. In questo gioco ciascun componente della coppia dovrà dare la sua risposta senza potersi consultare con il compagno. I concorrenti hanno un tempo di risposta orientativo di 10 secondi al termine del quale devono dare una risposta.

La prima manche inizia dalla coppia nella prima postazione e prosegue secondo l'ordine del sorteggio precedente. Nelle puntate in cui non è presente una coppia campione viene sorteggiato l'ordine di tutte e quattro le

# ZERO E LODE

## Regolamento di gioco

Versione del 07/09/2017

coppie. Ogni risposta darà alla coppia un punteggio secondo i criteri spiegati sopra. In caso di risposta errata la coppia acquisisce il punteggio massimo di 100 punti.

Terminata la prima manche, inizierà la seconda in cui, con le stesse modalità, l'altro componente della coppia, dovranno dare un'ulteriore risposta alla stessa domanda. La seconda manche si svolge nell'esatto ordine inverso, a cominciare, quindi, dalla coppia che ha dato l'ultima risposta

Al termine della seconda manche la coppia che ha il punteggio più alto viene eliminata ed esce dal gioco.

La coppia che riesce a dare una risposta ZERO E LODE conquista un'immunità, ovvero acquisisce il diritto di passare al gioco successivo indipendentemente dal risultato ottenuto.

A parità di risposte ZERO E LODE, ovvero se più coppie hanno dato una risposta ZERO E LODE, passerà al gioco successivo la coppia con il punteggio complessivo più basso.

In ogni caso di parità si procederà con risposte ad oltranza delle coppie alla pari sulla stessa domanda e con gli stessi criteri fino a quando, a parità di risposte date, una coppia otterrà un punteggio minore, eliminando in questo modo l'altra.

### **Secondo gioco: FUORI UN ALTRO**

Al gioco partecipano le 3 coppie rimaste in gioco il cui punteggio viene riportato a zero. Inizia a rispondere la coppia che nel gioco precedente ha ottenuto il punteggio più basso e, in questa prima manche, si continua a rispondere in ordine di posizione. In questo gioco i membri delle coppie possono consultarsi prima di dare una risposta.

Il gioco è suddiviso in tre manche, ciascuna giocata su una diversa domanda presentata sotto forma di "lista". Le liste possono essere una serie di immagini, di foto, di musiche, di domande vere e proprie o altro, che appariranno in grafica e/o trasmesse in studio. Si tratta, quindi, di una lista di domande unite da un criterio, come potrebbe essere, ad esempio, "Interpreti dei film di 007" o "Tipi di pasta".

# ZERO E LODE

## Regolamento di gioco

Versione del 07/09/2017

Tutte le coppie al proprio turno, a partire da quella di mano, devono scegliere una delle domande della lista cercando di scegliere quella a cui sanno dare la risposta esatta, ma che secondo loro è anche quella a cui meno persone del campione ha saputo rispondere.

Dopo la risposta della prima coppia e l'attribuzione del relativo punteggio la manche prosegue con la successiva coppia, solo per questa prima manche, in ordine di posizione. Naturalmente gli elementi contenuti nella lista prescelta e già svelati non potranno essere scelti dalle altre coppie.

Il gioco prosegue fino a quando non gioca anche la terza coppia.

A questo punto la coppia in vantaggio, quella cioè che nella prima manche del secondo gioco ha totalizzato con la sua risposta il punteggio minore, risponde alla seconda domanda proposta ed il gioco prosegue con le stesse regole, sommando il punteggio ottenuto nella seconda manche a quello ottenuto nella prima. In questa seconda manche, e nella successiva terza, l'ordine in cui le coppie danno le loro risposte è dato dalla loro classifica, partendo da quella con il risultato migliore e concludendosi con quella con il risultato peggiore.

La seconda e la terza manche si svolgono con le stesse regole.

La coppia che, al termine delle tre manche ha accumulato il punteggio più alto, viene eliminata. In caso di parità si prosegue con risposte ad oltranza sulla stessa lista o su una successiva.

Anche in questo gioco una risposta errata fa accumulare 100 punti e la risposta ZERO E LODE fa acquisire il passaggio al gioco successivo, secondo le regole citate nel primo gioco.

Ad alcune o a tutte le materie potrebbero corrispondere, invece delle domande a lista sopra descritte, domande del tipo "a risposta libera", come quelle del primo gioco.

### **Terzo gioco: FACCIA A FACCIA**

E' il gioco che stabilisce la coppia vincitrice della puntata. Partecipano le 2 coppie rimaste ed anche in questo caso i punteggi precedenti vengono azzerati. Il gioco si articola su più manche, consistenti nel dare a turno, prima

# ZERO E LODE

## Regolamento di gioco

Versione del 07/09/2017

una coppia e poi l'altra, una risposta alla stessa domanda attribuisce la manche.

Il gioco prosegue, sempre con gli stessi criteri, con la domanda successiva ed inizia sempre a rispondere la coppia che ha perso la manche precedente.

La coppia di concorrenti che per prima riesce a vincere 3 manche sarà la coppia Campione ed avrà diritto e l'obbligo di ritornare alla puntata successiva del Programma ed ha accesso al gioco finale.

In questo terzo gioco la risposta ZERO E LODE ha il suo valore nominale di Zero punti e non garantisce il passaggio alla fase successiva.

### **Gioco Finale: ZERO E LODE**

E' il gioco che permette alla coppia vincitrice di aggiudicarsi il Jackpot in palio per quella puntata o una sua parte.

Alla coppia di concorrenti vincitrice del terzo gioco vengono proposte tre materie tra cui devono scegliere. Alla materia scelta corrisponde una domanda la cui risposta è, come nei giochi precedenti, un insieme definito di risposte. Una volta letta la domanda, i concorrenti avranno 60 secondi di tempo al termine dei quali devono dare tre possibili risposte a quella domanda.

Il loro obiettivo è dare almeno una risposta ZERO E LODE.

Se almeno una delle tre risposte date è una risposta ZERO E LODE la coppia vince l'intero ammontare del Jackpot.

In caso di vincita totale il Jackpot riparte da euro 10.000,00 (diecimila/00). In tutti gli altri casi, quindi anche in caso di vincita parziale, il Jackpot si incrementa di euro 1.000 (mille/00) a puntata.

La coppia vincitrice ha diritto in ogni caso a partecipare alla puntata successiva indipendentemente dall'esito del gioco finale.

### **Il Montepremi**

# ZERO E LODE

## Regolamento di gioco

Versione del 07/09/2017

Il premio eventualmente vinto dai concorrenti al termine del gioco "ZERO E LODE" sarà corrisposto a quel giocatore che la squadra campione avrà indicato al notaio incaricato prima dell'inizio della registrazione della puntata in cui ha avuto luogo la vincita.

I vincitori riceveranno comunicazione del premio vinto a mezzo lettera raccomandata nella quale sono indicate le modalità di consegna del premio stesso il quale sarà erogato in gettoni d'oro.

I premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, al termine della produzione televisiva di "ZERO E LODE" saranno devoluti, come specificato dalla RAI, alla ONLUS individuata da parte di CREII.

Qualora ricorra tale condizione, l'assegnazione dei suddetti premi sarà effettuata al termine della produzione televisiva, entro il termine di sei mesi.

### **Avvertenze generali**

I concorrenti assumono a proprio carico ogni responsabilità nei confronti di terzi per frasi dette o atteggiamenti assunti nel corso della trasmissione e sollevano la ENDEMOLSHINE e la RAI da ogni responsabilità in merito e da ogni conseguente pregiudizio. I concorrenti dovranno in genere tenere un comportamento corretto secondo le regole della buona fede sia durante la realizzazione del programma che durante le eventuali prove o, comunque, durante la permanenza negli studi o locali della RAI. Se dopo la formulazione di una domanda, per causa di forza maggiore, o caso fortuito, dovesse essere interrotta una fase di gioco, la stessa riprenderà con la formulazione di una nuova domanda ritenuta dagli autori, a loro insindacabile giudizio, di pari livello. Nel corso dello svolgimento del programma il conduttore e/o il giudice di gara/notaio, se presente, avranno la facoltà, a propria esclusiva discrezione, di annullare la domanda già formulata qualora si siano verificati eventuali disguidi (a titolo esemplificativo, ma non esaustivo, di natura grafica o elettronica, di palesi suggerimenti da parte delle persone presenti in studio, ecc.), tali da compromettere il regolare svolgimento della gara. Nel corso dello svolgimento del programma, o al termine dello stesso, la produzione a suo insindacabile giudizio, avrà la facoltà di annullare una o più fasi di gioco qualora si siano verificati disguidi o irregolarità tali da compromettere il regolare svolgimento della gara (a titolo esemplificativo ma non esaustivo:

# ZERO E LODE

## Regolamento di gioco

Versione del 07/09/2017

disguidi di natura grafica o elettronica, violazioni delle prescrizioni per i concorrenti o di altre norme del regolamento). In tal caso si considereranno annullati i risultati conseguiti dai concorrenti durante il gioco ed eventuali punteggi o montepremi a essi connessi e nulla potranno pretendere i concorrenti medesimi.

Conseguentemente, il programma potrà essere ripreso, a insindacabile giudizio della produzione, o con la ripetizione dell'intera partita o con la ripetizione di una o più fasi della stessa. I concorrenti non potranno avvalersi di suggerimenti, informazioni o quant'altro per rispondere alle domande formulate nel corso della gara. Gli autori e la produzione del programma si riservano a loro insindacabile giudizio la possibilità di modificare in qualsiasi momento la formula dei singoli giochi, il loro numero, il valore dei premi a essi associati e il loro concatenamento. I concorrenti riconoscono che i punteggi associati a ciascuna risposta del gioco ZERO E LODE sono quelli comunicati alla produzione dalla società di sondaggi incaricata. Questi punteggi sono dai concorrenti accettati così come vengono comunicati alla Produzione, senza che sia possibile contestare gli stessi o entrare nel merito dei criteri con i quali la società di sondaggi ha costituito il campione. Prima della registrazione di ogni puntata il notaio incaricato riceverà in busta chiusa l'insieme delle domande e dei punteggi attribuiti dalla società incaricata dell'inchiesta a ciascuna risposta e quant'altro possa costituire oggetto di gioco. Le indicazioni contenute in questa busta - e solo queste - faranno fede nelle operazioni di verifica della giustezza delle risposte fornite dai concorrenti nel corso della puntata in questione.