

Reazione a **C**atena

Regolamento di gioco

Reazione a catena

Regolamento di gioco

Indice

1 - Descrizione generale	Pag. 3
2 - Funzionamento del primo gioco: "Caccia alla parola"	Pag. 4
3 - Funzionamento del secondo gioco: "La catena musicale"	Pag. 6
4 - Funzionamento del terzo gioco: "Quando, dove, come, perché"	Pag. 11
5 - Funzionamento del quarto gioco: "Una tira l'altra"	Pag. 15
6 - Funzionamento del quinto gioco: "L'intesa vincente"	Pag. 20
7 - Funzionamento della parte finale (I): gioco della "Reazione a catena"	Pag. 24
8 - Funzionamento della parte finale (II): gioco de "L'ultima parola"	Pag. 28
9 - Il montepremi	Pag. 30
10 - Sviluppo delle puntate e avvertenze sull'ultima puntata	Pag. 31
11 - Avvertenze generali	Pag. 32
<i>Allegato A - Distribuzione del montepremi</i>	Pag. 33

1 - Descrizione generale

1.1) Ogni puntata di "Reazione a catena" consiste in una partita in cui si affrontano 2 squadre composte da 3 concorrenti ciascuna.

1.2) Ognuno di questi concorrenti sarà stato precedentemente selezionato dalla Rai – Radiotelevisione Italiana secondo le modalità e in base ai criteri descritti nell'Allegato "Modalità e criteri di selezione dei concorrenti per Reazione a Catena".

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

1.3) Una delle due squadre in gioco è la "campionessa uscente", cioè la squadra che si è aggiudicata la puntata precedente. L'altra squadra è la "sfidante".

I titoli di "campione" e di "sfidante", in caso di parità nei montepremi delle due squadre, determineranno l'ordine d'inizio di alcuni dei giochi di cui si compone ogni puntata. I giochi in questione sono "La catena musicale", "Una tira l'altra" e "L'intesa vincente".

Nella prima puntata (e in ogni altra puntata che dovesse presentare lo stesso caso), in cui non esistono una squadra "campione" e una squadra "sfidante", in caso di parità nei relativi montepremi i sopracitati giochi saranno iniziati dalla squadra sorteggiata prima della registrazione della puntata stessa.

1.4) Ognuna delle due squadre, prima dell'inizio della puntata, sceglie il giocatore che fungerà da proprio "portavoce".

1.5) Ogni partita di "Reazione a catena" si compone di una serie di giochi descritti nei seguenti capitoli. Lo schema che segue delinea l'organizzazione generale di ogni puntata.

Fase	Giochi	Capitolo
Primo gioco	Caccia alla parola	2
Secondo gioco	La catena musicale	3
Terzo gioco	Quando, dove, come, perché	4
Quarto gioco	Una tira l'altra	5
Quinto gioco	L'intesa vincente	6
Parte finale - I° gioco	Reazione a catena	7
Parte finale - II° gioco	L'ultima parola	8

L'ordine in cui questi giochi saranno proposti potrà essere modificato a insindacabile giudizio degli autori. Fanno eccezione i due giochi della "Reazione a catena" e de "L'ultima parola", che concluderanno invariabilmente ogni puntata del programma.

1.6) Obiettivo di ognuna delle due squadre è quello di accumulare nel corso dei primi 4 giochi la più alta somma in denaro possibile (compatibilmente con lo schema di "Ripartizione del montepremi" delineato nel successivo Allegato A), di sconfiggere ed eliminare dal gioco la squadra avversaria nel corso della 5° gioco e di aggiudicarsi la più alta percentuale possibile del proprio montepremi nel corso dei due giochi finali.

2 - Funzionamento della primo gioco: "Caccia alla parola"

2.1) Obiettivo del gioco "Caccia alla parola" è quello di riuscire a indovinare una parola inizialmente nascosta che si compone progressivamente lettera per lettera in ordine sparso.

2.2) In questo gioco ognuno dei tre concorrenti delle due squadre è dotato di un pulsante da azionare per prenotarsi nella risposta.

2.3) Il gioco si articola su una serie di circa 6 parole di lunghezza variabile.

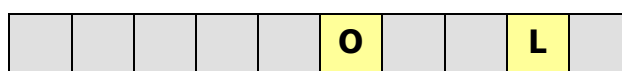
2.4) L'apparizione delle lettere di cui ogni parola è composta segue un andamento casuale. Le lettere appaiono all'interno di una griglia formata da tante caselle quante sono le lettere che formano la parola.

Tra l'apparizione di una lettera e la successiva trascorre un intervallo di circa 2 secondi.

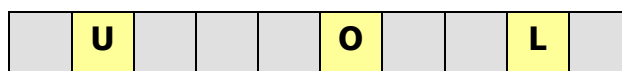
Esempio:



Appare la prima lettera: è una "L".



Passano i secondi. Appare la seconda lettera: è una "O".



*I secondi continuano a scorrere senza che nessun concorrente si prenoti.
Appare la terza lettera: è una "U".*

2.5) L'apparizione delle lettere prosegue fino a quando uno dei tre concorrenti di una delle due squadre non si prenota per la risposta, che dovrà fornire senza consultarsi con gli altri due componenti della sua squadra.

La risposta fornita deve coincidere necessariamente a livello letterale con la parola "data" dagli autori del programma. Eventuali differenze di accento tra la soluzione fornita e quella "data" non saranno ritenute significative nel caso in cui queste dovessero sussistere internamente alla parola (ma non se dovessero verificarsi sull'ultima lettera della parola stessa). Risposte ugualmente "compatibili" con le lettere visualizzate che però non coincidono con quella "data" non sono considerate valide.

In caso di risposta esatta la parola si compone completamente, il montepremi della squadra del concorrente aumenta (*in base ai valori riportati nell'Allegato A*) e il gioco prosegue con la parola successiva secondo le modalità sopra descritte.



*Un concorrente si prenota premendo il suo pulsante.
Le lettere smettono di apparire.
Il concorrente prova a rispondere: "Automobile!".*

A	U	T	O	M	O	B	I	L	E
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

La risposta è esatta. La parola si compone completamente.

In caso di risposta errata l'apparizione progressiva delle lettere mancanti riprende e tutti e sei i giocatori tornano in gioco.

2.6) Nel caso in cui una parola dovesse completarsi senza che nessun concorrente sia riuscito a indovinarla il premio corrispondente non sarà assegnato a nessuna delle due squadre e il gioco prosegue con la parola successiva secondo le modalità sopra descritte.

L'apparizione della lettera che completa una parola è evidenziata da un apposito effetto sonoro.

2.7) Il gioco termina quando l'ultima parola è stata indovinata o è stata svelata dal conduttore.

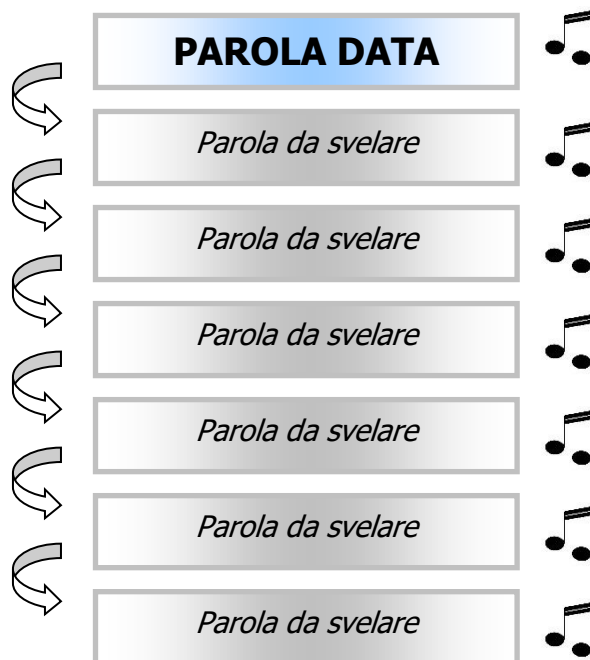
3 - Funzionamento del secondo gioco: "La catena musicale"

3.1) Il gioco de "La catena musicale" si basa su una sequenza di 7 parole, legate l'una con l'altra da relazioni di tipo linguistico e/o da associazioni di idee. La prima parola della sequenza è "data", cioè evidente fin dall'inizio. Delle altre sei parole, invece, i concorrenti inizialmente non vedono (e sanno) nulla.

3.2) A ognuna delle 7 parole che compongono la sequenza sono associate una o più strumentazioni o arrangiamenti musicali, che potranno essere riprodotti facendo ricorso a basi registrate oppure essere suonati e/o cantati dal vivo.

L'insieme di queste strumentazioni, ascoltate secondo l'ordine della sequenza delle parole (dall'alto verso il basso), andranno a definire in modo sempre più riconoscibile la melodia, l'armonia, uno specifico passaggio o altri elementi che portino al riconoscimento di una celebre canzone o di un celebre brano musicale.

3.3) Il primo obiettivo del gioco de "La catena musicale" è quello di completare la sequenza individuando - una alla volta - tutte le parole nascoste di cui è composta, procedendo sempre da una parola nota a una nascosta contigua alla prima. Questo vuol dire che si deve procedere dall'alto verso il basso, partendo dalla prima parola, che è data.



*Esempio di "catena musicale".
A ogni parola sono associate una o più note.*

3.4) Il secondo obiettivo di questo gioco è quello di indovinare il titolo della canzone o del brano abbinato a ogni "catena musicale".

Oltre alle note associate a ogni passaggio della catena, un aiuto in tal senso viene anche dalla prima parola della sequenza in quanto:

a) può essere un indizio per arrivare al titolo della canzone, al quale è legato da una relazione di tipo linguistico o da un'associazione di idee, o ancora perché si riferisce più generalmente al contenuto della canzone stessa;

b) può essere una parola che fa parte del testo della canzone stessa.

3.5) La natura delle associazioni linguistiche o logiche che legano tra di loro le parole di ogni sequenza è stabilita a insindacabile giudizio degli autori del programma. La soluzione fornita deve coincidere necessariamente a livello letterale con quella "data" dagli autori del programma. Eventuali differenze di accento tra la soluzione fornita e quella "data" non saranno ritenute significative nel caso in cui queste dovessero sussistere internamente alla parola (ma non se dovessero verificarsi sull'ultima lettera della parola stessa). Soluzioni ugualmente "compatibili" con le lettere visualizzate che però non coincidono con quella "data" non sono considerate valide.

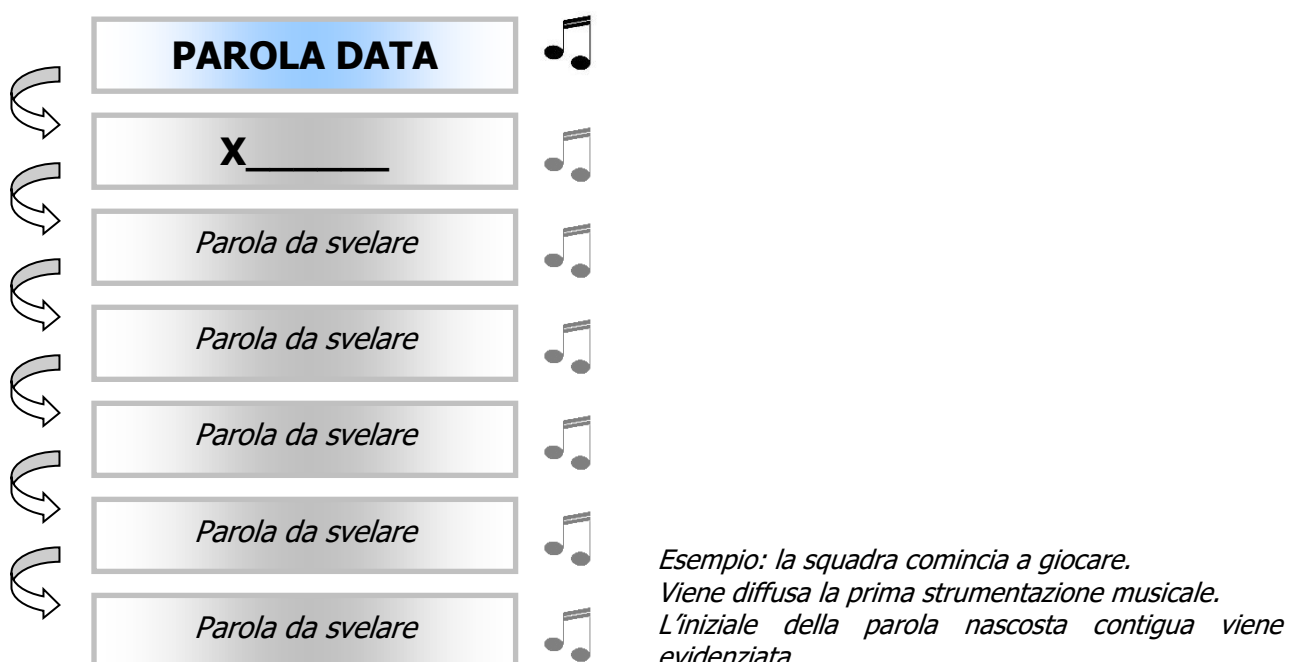
3.6) Prima che il gioco vero e proprio abbia inizio viene fatta ascoltare la nota (o l'insieme di note) associate alla prima parola della sequenza.

3.7) Inizia il gioco la squadra che, al termine del gioco precedente, ha il montepremi più basso. In caso di parità nei montepremi inizia il gioco la squadra "sfidante".

3.8) La squadra in gioco si trova davanti a una sequenza di cui è evidenziata la prima parola. La squadra comincia a completare la catena partendo dalla seconda parola.

Appare la prima lettera della seconda parola.

È importante sottolineare che in questo gioco sono considerate valide solo le soluzioni comunicate dai portavoce di ognuna delle due squadre.



Per fornire la sua risposta la squadra ha un determinato intervallo di tempo a disposizione.

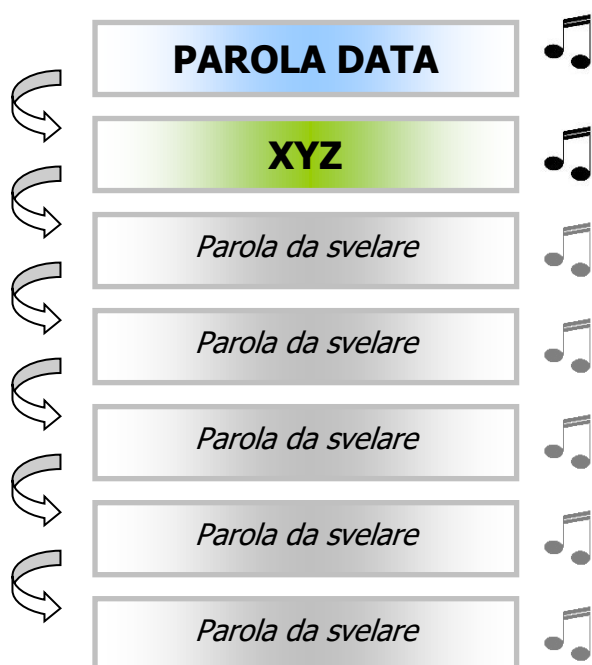
Nel caso indovini viene fatto ascoltare, in aggiunta a quella associata alla prima parola, una ulteriore strumentazione musicale.

La squadra in gioco a questo punto può decidere se provare a indovinare il titolo del brano musicale oppure no.

Nel caso decida di non provare a indovinare il motivo la squadra aumenterà il proprio montepremi con il premio associato alla parola appena indovinata (secondo i valori riportati nell'Allegato A), il gioco rimarrà dalla sua parte e potrà provare a indovinare la successiva parola della catena.

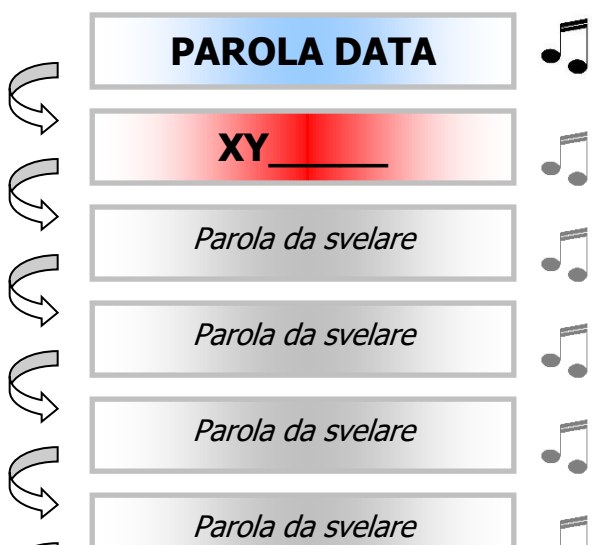
Nel caso decida di provare a indovinare il motivo, in caso di risposta esatta la squadra aumenterà il proprio montepremi con il premio associato alla parola appena indovinata, a cui si aggiungeranno i premi associati a tutte le parole ancora da indovinare più il bonus previsto per il brano musicale (secondo i valori riportati nell'Allegato A).

Nel caso decida di provare a indovinare il motivo, in caso di risposta errata il gioco passerà alla squadra avversaria, che vedrà inoltre aumentare il proprio montepremi con il premio associato alla parola appena svelata dall'altra squadra (secondo i valori riportati nell'Allegato A).



Esempio: la squadra ha indovinato la prima parola. Viene diffusa la strumentazione associata.

Nel caso la squadra non indovini o non fornisca una risposta entro l'intervallo di tempo a disposizione il gioco passerà alla squadra avversaria, che dovrà provare a indovinare la stessa parola su cui si è appena giocato, forte del fatto che l'errore appena commesso avrà permesso di evidenziarne la lettera successiva.



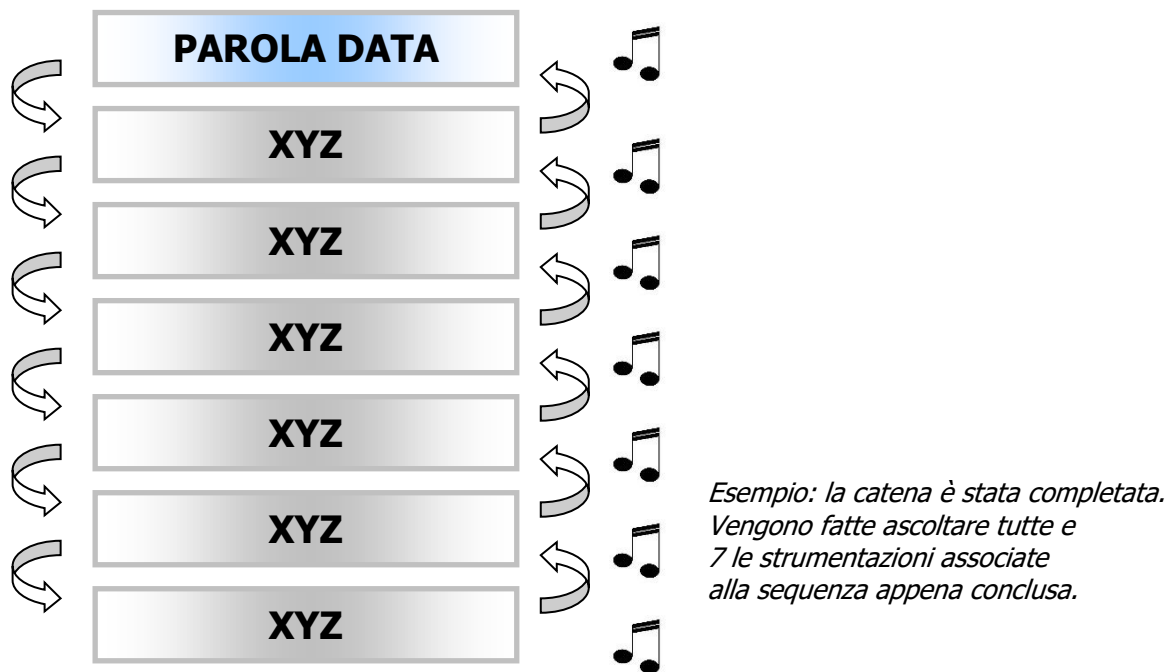
Esempio: la prima squadra non ha indovinato la prima parola. La squadra avversaria deve indovinare la stessa parola. Può contare su una lettera supplementare.

Ogni errore sposta il gioco dalla squadra che l'ha commesso alla squadra avversaria, che potrà rispondere dopo che alla parola da indovinare sarà stata aggiunta una ulteriore lettera (procedendo da sinistra verso destra).

3.9) Analogamente a quanto potrebbe accadere per la parola "indizio", tra le 6 parole che compongono lo sviluppo della catena musicale ce ne potranno essere una o più di una che appartengono anche al testo della canzone oggetto di gioco. Questa eventualità sarà di volta in volta segnalata alla squadra che avrà appena indovinato la parola in questione, che potrà così contare su questa ulteriore informazione prima di decidere se provare a indovinare il titolo della canzone o se continuare nella soluzione della catena.

3.10) Se nessuna delle due squadre indovina prima il titolo del motivo musicale, sulla base di questo meccanismo si procede fino a che una delle due squadre non arrivi a indovinare la 6^a e ultima parola nascosta, che conclude la catena.

A questo punto le 7 strumentazioni associate alle 7 parole della catena vengono fatte ascoltare tutte insieme.



La squadra che ha svelato la sesta e ultima parola della sequenza ha due possibilità di scelta (da effettuare entro l'intervallo di tempo a disposizione):

- a) decidere di indovinare il titolo: in caso di riuscita si aggiudicherà il bonus in palio (vedi Allegato A), in caso di fallimento sarà la squadra avversaria ad aggiudicarsi il premio;
- b) decidere di "passare" la mano e far indovinare il titolo alla squadra avversaria: in caso di riuscita sarà quest'ultima ad aggiudicarsi il premio in palio approfittando dell'opportunità concessagli, in caso contrario sarà la prima squadra (quella che ha deciso di "passare") ad aggiudicarsi il premio in palio.

3.11) Ogni "catena musicale" finisce quando, durante lo svelamento progressivo della sequenza, una delle due squadre indovina il brano musicale associato oppure quando, al termine della sequenza, si verifica uno dei due casi descritti nel precedente punto 3.10.

3.12) Il gioco de "La catena musicale" si basa su due sequenze da 7 parole.

La seconda sequenza viene iniziata dalla squadra che in quel momento ha il montepremi più basso o, in caso di parità, dalla squadra "sfidante".

3.13) Il gioco de "La catena musicale" finisce quando la seconda sequenza viene ultimata in base a quanto descritto ai precedenti punti 3.10 e 3.11.

4 - Funzionamento del terzo gioco: "Quando, dove, come, perché"

4.1) Obiettivo del gioco del "Quando, dove, come, perché" è quello di riuscire a indovinare a cosa si riferiscono una serie di 4 affermazioni ("quartina") che progressivamente definiscono un oggetto, una persona, un evento o altro che può essere identificato da un sostantivo o da una locuzione (insieme di due o più parole).

La quartina definisce - nell'ordine - il "quando", il "come", il "dove" e il "perché".

Esempio:



(quando)



(dove)



(come)



(perché)



(risposta)

4.2) In questo gioco ognuno dei tre concorrenti delle due squadre è dotato di un pulsante da azionare per prenotarsi nella risposta.

4.3) Il gioco si articola in circa 4 manche, ognuna composta da una quartina (e da un corrispondente oggetto, persona, ecc. da individuare).

4.4) Il conduttore enuncia una alla volta le quattro parti di cui si compone ogni quartina. In qualunque momento può essere interrotto dalla prenotazione al pulsante di uno dei sei concorrenti, che dovrà fornirla senza consultarsi con gli altri due componenti della sua squadra.

La risposta fornita deve coincidere necessariamente con quella "data" dagli autori del programma. Risposte ugualmente "compatibili" con le quartine enunciate dal conduttore che però non coincidono con quella "data" non sono considerate valide.

In caso di risposta esatta data quando lo "sviluppo" di una quartina si trova tra il 2° e l'ultimo dei quattro passaggi nei quali si articola (quelli relativi rispettivamente al "Dove", al "Come" e al "Perché"), il montepremi della squadra del concorrente che l'ha fornita aumenta (*per i valori associati a ogni gioco vedi l'Allegato A*) e il gioco prosegue con la quartina successiva secondo le modalità sopra descritte.

In caso di risposta esatta data quando lo "sviluppo" di una quartina è ancora fermo al 1° dei quattro passaggi nei quali si articola (quello relativo al "Quando"), il montepremi della squadra del concorrente che l'ha fornita aumenta per un valore doppio rispetto a quello previsto nel caso precedente e il gioco prosegue con la quartina successiva secondo le modalità sopra descritte.

In caso di risposta errata o di mancata risposta il conduttore - se la quartina non è ancora completata (ad esempio dopo la 2ª o la 3ª affermazione) - riprende il gioco leggendo l'"affermazione" successiva. Se, una volta completata la quartina con la 4ª affermazione, nessuna delle due squadre "aventi diritto" fornisce una risposta o fornisce una risposta corretta il conduttore svela la risposta esatta e il gioco procede con la quartina successiva.

4.5) L'ultima manche di gioco (quindi la 4ª, nel caso in cui il gioco si articoli in 4 manche) potrà essere sostituita dal sotto-gioco del "Quattro per una" descritto qui di seguito.

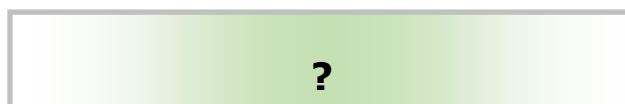
4.6) Il gioco termina quando l'ultima delle quartine previste è stata indovinata o è stata svelata dal conduttore e - nel caso abbia avuto luogo - quando è stato risolto o è stato svelato dal conduttore il sotto-gioco del "Quattro per una".

4.7 - Sotto-gioco del "Quattro per una"

4.7.1) Obiettivo del sotto-gioco del "Quattro per una" è quello di riuscire a indovinare a cosa si riferiscono una serie di 4 indizi che progressivamente definiscono un oggetto, una persona, un evento o altro che può essere identificato da una parola o da una locuzione (insieme di due o più parole).

A differenza del precedente gioco del "Quando, come, dove, perché" questi indizi non seguono un ordine o una logica prestabilita.

Esempio:



(parola da individuare)



(1° indizio)



(2° indizio)



(3° indizio)



(4° indizio)



(risposta)

4.7.2) In questo gioco ognuno dei tre concorrenti delle due squadre è dotato di un pulsante da azionare per prenotarsi nella risposta.

4.7.3) Il gioco si articola in una manche, composta dai quattro indizi (e dalla corrispondente parola - o locuzione - da individuare).

4.7.4) Il conduttore comunica il primo indizio.

In qualunque momento può essere interrotto dalla prenotazione al pulsante di uno dei sei concorrenti, che dovrà fornire la risposta senza consultarsi con gli altri due componenti della sua squadra.

La risposta fornita deve coincidere necessariamente con quella "data" dagli autori del programma. Risposte ugualmente "compatibili" con gli indizi enunciati dal conduttore che però non coincidono con quella "data" non sono considerate valide.

In caso di risposta esatta data al primo indizio (e prima che il conduttore sia passato al secondo indizio), il montepremi della squadra del concorrente che l'ha fornita aumenta (*per i valori associati a ogni gioco vedi l'Allegato A*) e la manche di gioco si conclude.

In caso di risposta errata o di mancata risposta il gioco riprende (con tutti i concorrenti nuovamente in gara).

Se nel prosieguo del gioco nessuno dei concorrenti arriva a individuare la soluzione, il conduttore fornirà il 2° indizio. Il conduttore potrà aggiungere a questo e agli eventuali successivi indizi (precedendoli, accompagnandoli o seguendoli) un mimo, un ballo, un canto, una mossa o altro. Queste "aggiunte" sono da intendersi parti integranti dell'indizio al quale si riferiscono.

In caso di risposta esatta data al secondo indizio, il montepremi della squadra del concorrente che l'ha fornita aumenta (*per i valori associati a ogni gioco vedi l'Allegato A*) e la manche di gioco si conclude.

In caso di risposta errata o di mancata risposta il gioco riprende (con tutti i concorrenti nuovamente in gara).

La manche prosegue in questo modo fino all'individuazione della soluzione o fino al 4° e ultimo indizio.

In caso di risposta esatta data al terzo o al quarto indizio, il montepremi della squadra del concorrente che l'ha fornita aumenta (*per i valori associati a ogni gioco vedi l'Allegato A*) e la manche di gioco si conclude.

Se, una volta dati tutti i quattro indizi, nessuno dei sei concorrenti in gioco riesce a fornire una risposta corretta, il conduttore svela la risposta esatta e il gioco si conclude.

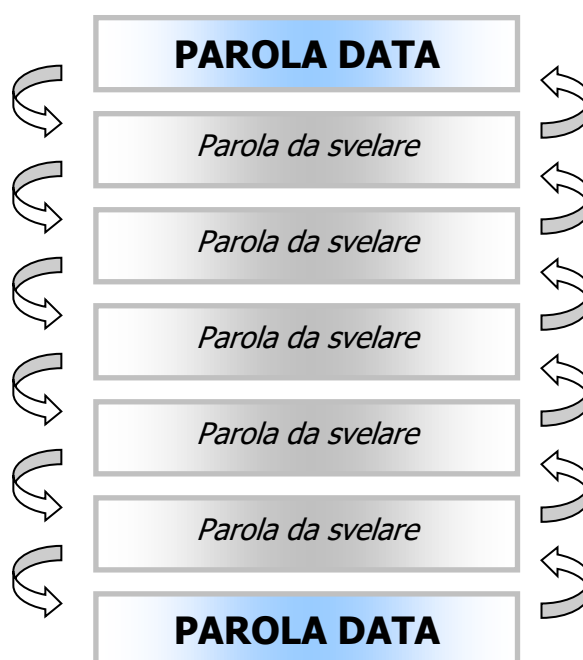
5 - Funzionamento del quarto gioco: "Una tira l'altra"

5.1) Il gioco dell'"Una tira l'altra" si basa sulla stessa sequenza di 7 parole già vista nel gioco de "La catena musicale".

A differenza di quella, però, in questo caso sono "date", e quindi evidenti fin dall'inizio, la prima e l'ultima parola della sequenza. Delle altre cinque invece inizialmente i concorrenti non vedono (e sanno) nulla.

5.2) Obiettivo del gioco è quello di completare le sequenze individuando - una alla volta - tutte le parole nascoste di cui sono composte, procedendo sempre da una parola nota a una nascosta contigua alla prima. Essendo note la prima e l'ultima parola della sequenza in questo gioco - a differenza de "La catena musicale" - si può procedere dall'alto verso il basso (partendo dalla prima parola, che è data) o dal basso verso l'alto (partendo dalla settima e ultima parola, che è data).

A differenza de "La catena musicale" in questo gioco non è presente alcuna componente "sonora".



Esempio di struttura di sequenza

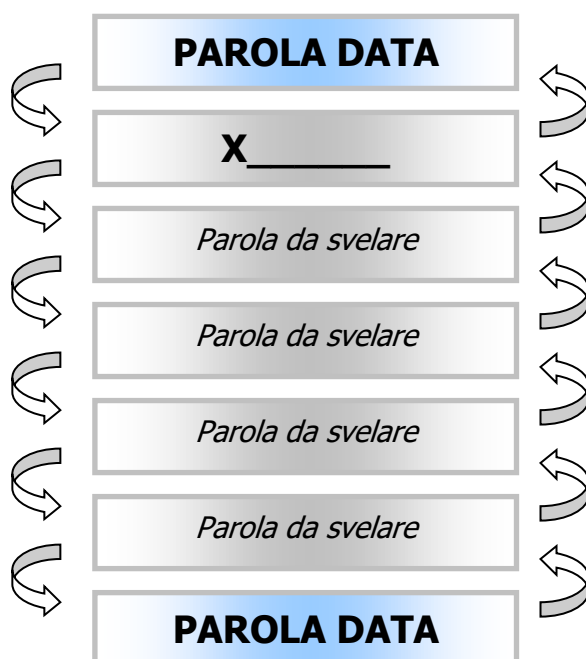
5.3) La natura delle associazioni linguistiche o logiche che legano tra di loro le parole di ogni sequenza è stabilita a insindacabile giudizio degli autori del programma. La soluzione fornita deve coincidere necessariamente a livello letterale con quella "data" dagli autori del programma. Eventuali differenze di accento tra la soluzione fornita e quella "data" non saranno ritenute significative nel caso in cui queste dovessero sussistere internamente alla parola (ma non se dovessero verificarsi sull'ultima lettera della parola stessa). Soluzioni ugualmente "compatibili" con le lettere visualizzate che però non coincidono con quella "data" non sono considerate valide.

Alcune di queste associazioni potranno essere sviluppate dagli stessi telespettatori del programma e sottoposte all'attenzione degli autori attraverso i vari canali di comunicazione messi a disposizione dalla produzione (sito Internet, pagina Facebook, indirizzo e-mail o altro) secondo le modalità

riportate su questi stessi canali. Gli autori - in base al loro insindacabile giudizio - potranno recepire e/o modificare in piena libertà i nessi associativi proposti dal pubblico, dei quali si faranno ultimi garanti. In questo caso la sequenza di 7 parole da risolvere potrà essere proposta ai concorrenti in gara dallo stesso telespettatore che l'avrà sviluppata.

5.4) Inizia il gioco la squadra che, al termine del gioco precedente, ha il montepremi più basso. In caso di parità nei montepremi inizia il gioco la squadra "sfidante".

5.5) La squadra, attraverso il suo portavoce, deve decidere se iniziare a completare la catena partendo dall'alto o dal basso. Una volta effettuata questa scelta viene evidenziata la prima lettera della parola nascosta contigua a quella data da cui la squadra ha deciso di iniziare.



*Esempio: la squadra ha deciso di cominciare dall'alto.
L'iniziale della parola nascosta contigua viene evidenziata.*

A questo punto la squadra, attraverso il suo portavoce, deve provare a indovinare la parola nascosta. È importante sottolineare che in questo gioco sono considerate valide solo le soluzioni comunicate dai portavoce di ognuna delle due squadre.

Per fornire la sua risposta la squadra ha un determinato intervallo di tempo a disposizione.

Le modalità di gioco, tenuto conto della doppia possibilità di procedere nella sequenza (dall'alto verso il basso e viceversa) e dell'assenza della componente "musicale", sono le stesse già descritte nel capitolo relativo a "La catena musicale".

5.6) Lo svelamento della quinta e ultima parola nascosta, quella che "chiude" la sequenza, comporta la possibilità di giocare al gioco della "ZIP" descritto qui di seguito.

5.7) Il gioco dell'"Una tira l'altra" si basa su 2 sequenze da 7 parole.

La seconda sequenza viene iniziata dalla squadra che in quel momento ha il montepremi più basso o, in caso di parità nei montepremi, dalla squadra "sfidante".

5.8) Il gioco dell'“Una tira l'altra” finisce quando la seconda catena viene completata, viene svolta la sottostante catena “ZIP” e, a seguire, la squadra che ne ha diritto disputa il sotto-gioco della “ZIP rubatempo”.

5.9 - Sotto-gioco della "ZIP"

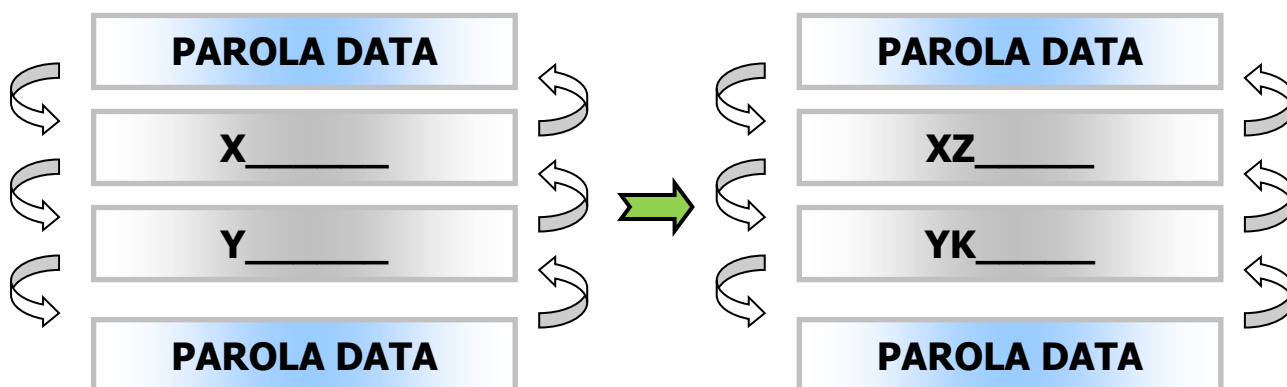
5.9.1) Il sotto-gioco della “ZIP” si basa sullo stesso meccanismo di “sequenza” già descritto, con le differenze che seguono:

- a) la sequenza è formata da 4 parole: la prima e la quarta parola sono date mentre delle 2 centrali vediamo - fin dall'inizio tutte insieme - solo la lettera iniziale;
- b) la squadra dovrà individuare i 2 termini mancanti fornendoli in un'unica soluzione.

5.9.2) La squadra che chiude ognuna delle due catene di cui si compone il gioco dell'“Una tira l'altra” ha la possibilità di giocare la “ZIP”. Una volta apparse le parole iniziali e finali e le lettere iniziali delle due parole interne, la squadra in questione avrà un determinato intervallo di tempo per effettuare una di queste due scelte:

- c) decidere di giocare con la “Zip”: in caso di riuscita si aggiudicherà il premio in palio (vedi Allegato A), in caso di fallimento sarà la squadra avversaria ad aggiudicarsi la posta;
- d) decidere di “passare” la mano e far giocare la “Zip” alla squadra avversaria, che però in questo caso - oltre che sulla lettera iniziale - potrà contare anche su una lettera supplementare per ognuna delle due parole mancanti: a partire da questo momento la seconda squadra avrà a disposizione un intervallo di tempo supplementare per provare a fornire una soluzione; in caso di riuscita sarà lei ad aggiudicarsi il premio in palio approfittando dell'opportunità concessagli, in caso contrario sarà la prima squadra (quella che ha deciso di “passare”) ad aggiudicarsi il premio in palio.

5.9.3) La soluzione della “ZIP” dovrà essere fornita solo ed esclusivamente dal “portavoce” della squadra in gioco.



*Esempio di "Zip": situazione iniziale.
Sono date la prima e la quarta parola,
più le iniziali della seconda e della terza.*

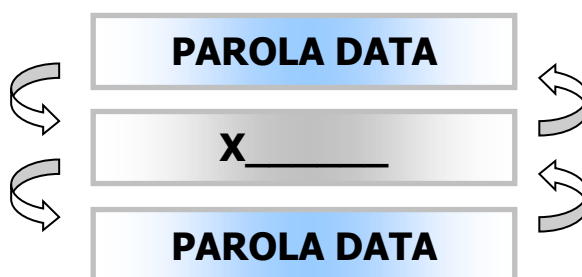
*Esempio di passaggio di "Zip": la squadra che ha
"chiuso" la catena ha deciso di far giocare la Zip
agli avversari, che possono contare su una lettera*

5.9.4) La natura delle associazioni linguistiche o logiche che legano tra di loro le parole di ogni "ZIP" è stabilita a insindacabile giudizio degli autori del programma. La soluzione fornita deve coincidere necessariamente a livello letterale con quella "data" dagli autori del programma. Eventuali differenze di accento tra la soluzione fornita e quella "data" non saranno ritenute significative nel caso in cui queste dovessero sussistere internamente alla parola (ma non se dovessero verificarsi sull'ultima lettera della parola stessa). Soluzioni ugualmente "compatibili" con le lettere visualizzate che però non coincidono con quella "data" non sono considerate valide.

Alcune di queste associazioni potranno essere sviluppate dagli stessi telespettatori del programma e sottoposte all'attenzione degli autori attraverso i vari canali di comunicazione messi a disposizione dalla produzione (sito Internet, pagina Facebook, indirizzo e-mail o altro) secondo le modalità riportate su questi stessi canali. Gli autori - in base al loro insindacabile giudizio - potranno recepire e/o modificare in piena libertà i nessi associativi proposti dal pubblico, dei quali si faranno ultimi garanti. In questo caso la sequenza di 4 parole da risolvere potrà essere proposta ai concorrenti in gara dal telespettatore stesso che l'avrà sviluppata.

5.10 - Sotto-gioco della "ZIP rubatempo"

5.10.1) Il sotto-gioco della "ZIP rubatempo" si basa sullo stesso meccanismo di "sequenza" sopra descritto, con la differenza che la sequenza è formata in questo caso da 3 parole, di cui la prima e la terza parola sono date mentre della parola centrale vediamo - fin dall'inizio - solo la lettera iniziale.



Esempio di "Zip rubatempo": situazione iniziale.

Sono date la prima e la terza parola,

5.10.2) A disputare questa prova sarà la squadra che, al termine della seconda "ZIP", si troverà in svantaggio nel montepremi. In caso di parità, disputerà questa prova la squadra "sfidante".

5.10.3) A questa prova i 3 concorrenti della squadra in gara concorreranno contemporaneamente ma autonomamente, ognuno con il proprio pulsante di prenotazione attivo.

5.10.4) Una volta apparse le parole iniziali e finali e la lettera iniziale della parola interna, questi 3 concorrenti avranno un determinato intervallo di tempo per cercare di risolvere la "ZIP rubatempo" individuando la parola interna. La soluzione andrà cercata dai 3 concorrenti in modo obbligatoriamente autonomo, senza cioè potersi consultare con i propri compagni di squadra.

5.10.5) Entro lo scadere di questo intervallo di tempo ognuno dei 3 concorrenti avrà la possibilità di prenotarsi e di fornire - per conto di tutta la squadra - la sua risposta; anche in questo caso, la scelta di prenotarsi per provare a fornire la risposta dovrà essere presa dai concorrenti in gara in totale e obbligatoria autonomia.

5.10.6) In caso di prenotazione da parte di uno dei 3 concorrenti:

- a) a) se la risposta da questo fornita è esatta, nella successiva prova de "L'intesa vincente" il tempo di gioco complessivamente a disposizione della sua squadra aumenterà di 5 secondi (passando così da 60 a 65 secondi, *vedi successivo punto 6.3*) e, contestualmente, quello della squadra avversaria diminuirà di 5 secondi (passando da 60 a 55 secondi).
- b) se la risposta da questo fornita è errata, nella successiva prova de "L'intesa vincente" il tempo di gioco complessivamente a disposizione della sua squadra diminuirà di 5 secondi (passando così da 60 a 55 secondi). Il tempo a disposizione della squadra avversaria rimarrà invariato.

5.10.7) Se allo scadere del tempo a disposizione nessuno dei 3 concorrenti della squadra in gara si dovesse essere prenotato col pulsante per cercare di dare una risposta, nella successiva prova de "L'intesa vincente" il tempo di gioco complessivamente a disposizione per la sua squadra diminuirà di 5 secondi (passando così da 60 a 55 secondi). Il tempo a disposizione della squadra avversaria rimarrà invariato.

5.10.8) La natura delle associazioni linguistiche o logiche che legano tra di loro le parole di ogni "ZIP rubatempo" è stabilita a insindacabile giudizio degli autori del programma. La soluzione fornita deve coincidere necessariamente a livello letterale con quella "data" dagli autori del programma. Eventuali differenze di accento tra la soluzione fornita e quella "data" non saranno ritenute significative nel caso in cui queste dovessero sussistere internamente alla parola (ma non se dovessero verificarsi sull'ultima lettera della parola stessa). Soluzioni ugualmente "compatibili" con le lettere visualizzate che però non coincidono con quella "data" non sono considerate valide. Fa eccezione il caso di una soluzione fornita da una squadra con un numero (singolare o plurale) diverso da quello della parola inserita nella "catena" quando questo cambiamento, secondo l'insindacabile giudizio degli autori del programma, non modifica il senso dell'associazione linguistica e/o logica richiesta.

Alcune di queste associazioni potranno essere sviluppate dagli stessi telespettatori del programma e sottoposte all'attenzione degli autori attraverso i vari canali di comunicazione messi a disposizione dalla produzione (sito Internet, pagina Facebook, indirizzo e-mail o altro) secondo le modalità riportate su questi stessi canali. Gli autori - in base al loro insindacabile giudizio - potranno recepire e/o modificare in piena libertà i nessi associativi proposti dal pubblico, dei quali si faranno ultimi garanti. In questo caso la sequenza di 3 parole da risolvere potrà essere proposta ai concorrenti in gara dal telespettatore stesso che l'avrà sviluppata.

6 - Funzionamento del quinto gioco: "L'intesa vincente"

6.1) Nel gioco de "L'intesa vincente" le due squadre si affrontano in uno scontro "diretto".

Per entrambe le squadre l'obiettivo del gioco è quello di riuscire a far indovinare a uno dei loro concorrenti (l'"indovino") una alla volta una serie di parole "nascoste" (o di gruppi di parole "nascoste"; a mero titolo di esempio per "gruppo di parole" si intende: una locuzione, un modo di dire, una espressione idiomatica, un titolo di film/canzone/romanzo, il nome e cognome di un personaggio o altro composto ovviamente da più parole, articoli e/o congiunzioni). Per riuscire nell'intento gli altri due compagni di squadra (i "suggeritori"), dopo essere venuti a conoscenza della parola "nascosta" o del gruppo di parole nascoste, devono formulare in italiano una domanda non prestabilita pronunciando alternativamente una parola ciascuno. Articoli, preposizioni, pronomi, particelle pronominali (come ad esempio *ci, ce, mi, ti*) e qualsiasi altra parola legata da un apostrofo a una parola successiva sono considerati tutt'uno con questa.

Il concorrente "indovino" è dotato di un pulsante per la prenotazione della risposta.

La domanda va formulata in modo che la risposta sia identica alla parola nascosta o gruppo di parole nascoste e senza che nell'enunciato siano presenti:

- oltre alla parola nascosta, parole derivate e/o accomunate dalla stessa radice o etimo o traduzioni in altra lingua della parola nascosta medesima;
- oltre al gruppo di parole nascoste, parole derivate e/o accomunate dalla stessa radice o etimo o traduzioni in altra lingua del gruppo di parole nascoste medesimo o anche di una sola delle parole che compone detto gruppo.

Nella valutazione dei possibili casi di radici o di etimo comuni farà fede quanto riportato nelle ultime edizioni elettroniche e/o online dei vocabolari pubblicati rispettivamente dalle case editrici Treccani o Zanichelli relativamente alle voci della parola nascosta da indovinare o di quella usata nella formulazione della domanda.

La domanda deve inoltre essere costruita in modo da essere corretta da un punto di vista grammaticale e sintattico e senza far uso di parole o sequenze di parole che rappresentino dei "marchi commerciali".

6.2) I due concorrenti - uno per squadra - chiamati a indovinare le parole nascoste saranno scelti dalle stesse squadre e posizionati in modo da non poter in alcun modo conoscere la parola nascosta comunicata ai loro compagni.

6.3) Ogni squadra ha a disposizione un tempo base di 60 secondi per far indovinare al suo giocatore "indovino" il maggior numero di parole nascoste. Questo tempo potrà variare (aumentando di 5 secondi per arrivare così a 65, oppure diminuendo di 5 secondi per scendere così a 55) in base all'esito della precedente "ZIP rubatempo" (*vedi punto 5.10*).

Inizia il gioco la squadra che, al termine del gioco precedente, ha il montepremi più basso. In caso di parità nei montepremi inizia il gioco la squadra "sfidante".

Contestualmente all'apparizione della prima parola nascosta il timer della squadra in gioco comincia il suo conto alla rovescia. I due concorrenti "suggeritori" cominciano a formulare la loro "domanda". Quando il concorrente "indovino" pensa di conoscere la parola prova a dare la sua risposta dopo

essersi prenotato con il pulsante. La prenotazione al pulsante interrompe il conto alla rovescia del timer.

La risposta fornita dal concorrente "indovino" deve coincidere necessariamente a livello letterale con la parola "nascosta" richiesta (o il gruppo di parole "nascoste" richiesto). Risposte ugualmente "compatibili" con la domanda formulata dai concorrenti "suggeritori" che però non coincidono con quella richiesta non sono considerate valide.

Se la risposta è corretta il contatore delle parole indovinate dalla sua squadra aumenta di una unità e la squadra continua a giocare con una nuova parola.

Se la risposta è sbagliata il contatore delle parole indovinate dalla sua squadra diminuisce di un'unità e la squadra continua a giocare con una nuova parola. Nel caso il contatore si trovi già sullo "zero" il contatore non diminuisce ulteriormente. Qualunque sia l'esito della risposta, alla ripresa del gioco il conto alla rovescia del timer ripartirà automaticamente.

Allo scadere del tempo di gioco complessivamente a disposizione il contatore della prima squadra segnerà un certo numero di parole indovinate.

A questo punto tocca alla seconda squadra, che gioca con le stesse modalità appena descritte.

Si aggiudica il gioco quella squadra che sarà riuscita a indovinare il maggior numero di parole nascoste.

6.4) In caso di errata o invalida formulazione da parte di una squadra la parola "in gioco" viene annullata, il suo contatore diminuisce di un'unità (ad eccezione del caso in cui il contatore non si trovi già sullo "zero") e si procede con una nuova parola.

A titolo esemplificativo (ma non esaustivo) si specifica che costituiscono un caso di formulazione errata le domande:

- a) il cui enunciato manca in modo evidente di articoli, congiunzioni, preposizioni, pronomi e quant'altro richiesto dalla grammatica della lingua italiana, in modo così da assomigliare a un "telegramma"; questa specifica eventualità comporterà un'ammonizione per la squadra; una eventuale seconda ammonizione (in caso di "telegramma" reiterato) porterà alla penalizzazione di un punto sul computo delle risposte date fino a quel momento;
- b) in cui sono state inserite delle parole con il manifesto e l'oggettivo scopo da parte di uno dei due "suggeritori" di non impegnarsi nella costruzione del quesito (come invece richiesto dal meccanismo di gioco) e di lasciarne l'impostazione al compagno di squadra; questa specifica eventualità comporterà un'ammonizione per la squadra; una eventuale seconda ammonizione porterà alla penalizzazione di un punto sul computo delle risposte date fino a quel momento;
- c) in cui la soluzione è suggerita facendo ricorso al meccanismo della rima (ad esempio: "Quale animale fa rima con *coro*? TORO", "Quale pasta è rimante con *magagne*? LASAGNE); questa specifica eventualità comporterà un'ammonizione per la squadra; una eventuale seconda ammonizione porterà alla penalizzazione di un punto sul computo delle risposte date fino a quel momento;
- d) che viene costruita dai due "suggeritori" facendo appositamente trascorrere tra una parola e l'altra un eccessivo intervallo di tempo (superiore ai 5 secondi).

La valutazione dell'invalidità di una domanda è di esclusiva pertinenza degli autori o del conduttore del programma.

6.5) I concorrenti "suggeritori" che formulano la domanda hanno la possibilità di "passare" la parola nascosta su cui stanno giocando se ritengono di non riuscire a costruire una frase valida per farla riconoscere al loro compagno "indovino". In questo caso sarà lo stesso concorrente "indovino" a bloccare lo scorrere del tempo premendo il pulsante di prenotazione. Ogni squadra può usufruire di questa possibilità per un numero massimo di 3 volte, consumate le quali è comunque obbligata a provare a formulare una domanda.

6.6) Ognuno dei 3 concorrenti in gara (e quindi: i due "suggeritori" così come il loro "indovino"), durante la propria manche e per un numero massimo di 2 volte per squadra, avrà la possibilità di chiamare un "raddoppio".

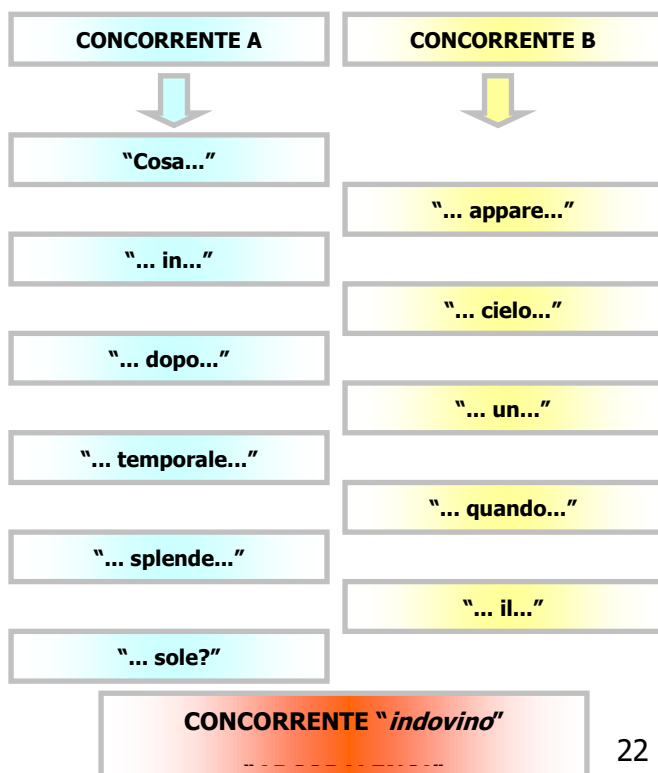
Questo "raddoppio" potrà essere chiamato solo quando il gioco è fermo (nelle pause di gara intercorrenti tra una parola "nascosta" e l'altra) e, al tempo stesso, quando il contatore delle parole indovinate dalla squadra che vi vuole ricorrere è uguale o superiore a 2.

Perché il "raddoppio" possa effettivamente essere giocato sarà necessario che la decisione presa dal singolo concorrente che lo ha chiamato sia confermata dal caposquadra (qualora il primo non rivesta anche questo ruolo).

Il "raddoppio" si svolgerà secondo le stesse modalità di gioco sopra descritte, con la sola differenza che la parola "nascosta" da indovinare sarà sempre costituita da un gruppo di due o più parole (che formano una locuzione, un modo di dire, una espressione idiomatica, un titolo di film/canzone/romanzo o altro).

In caso di risposta esatta il contatore delle parole indovinate dalla squadra che lo ha giocato aumenterà di due unità e la squadra continuerà a giocare con una nuova parola.

In caso di risposta errata il contatore delle parole indovinate dalla squadra che lo ha giocato diminuirà di due unità e la squadra continuerà a giocare con una nuova parola.



Esempio: domanda formulata efficacemente dai concorrenti A e B e indovinata

con successo dal concorrente "indovino".

6.7) Allo scadere del tempo di gioco complessivamente a disposizione il concorrente "indovino" della squadra in gioco non è obbligato a fornire una risposta in merito all'ultima domanda formulata (parzialmente o completamente) dai suoi due compagni di squadra. Qualora però il concorrente "indovino" avesse premuto il pulsante di prenotazione proprio in concomitanza con lo scadere del tempo, sarà tenuto a dare una risposta.

Se dopo lo scadere del tempo di gioco complessivamente a disposizione i concorrenti "suggeritori" dovessero continuare a formulare la domanda, questa stessa domanda verrà annullata e il concorrente "indovino" non avrà la possibilità di rispondere.

6.8) Nel caso in cui - al termine delle rispettive manche di gioco - si dovesse verificare una situazione di parità tra le due squadre in gara, a ognuna di queste verrà fornita una ulteriore e distinta parola. Per indovinarla ogni squadra avrà 15 secondi di tempo a disposizione. La mancata risposta entro questo intervallo di tempo verrà considerata una risposta errata. Si aggiudicherà il gioco quella squadra il cui concorrente "indovino" sarà riuscito a indovinare la propria parola nel minor tempo. In caso di ulteriore parità si procederà con nuove parole secondo quanto qui descritto fino all'individuazione certa di una squadra vincitrice.

Durante lo spareggio nessuno dei concorrenti potrà avvalersi delle possibilità di "passo" e "raddoppio" (vedi punti 6.5 e 6.6), anche se la sua squadra non dovesse averle "consumate" tutte nel corso del regolare tempo di gioco.

6.9 La squadra che vince quest'ultimo gioco, a prescindere dall'entità del suo montepremi (che potrebbe quindi essere anche inferiore a quello dell'altra), si laurea "campione" della puntata (al riguardo vedi anche il punto 10.1).

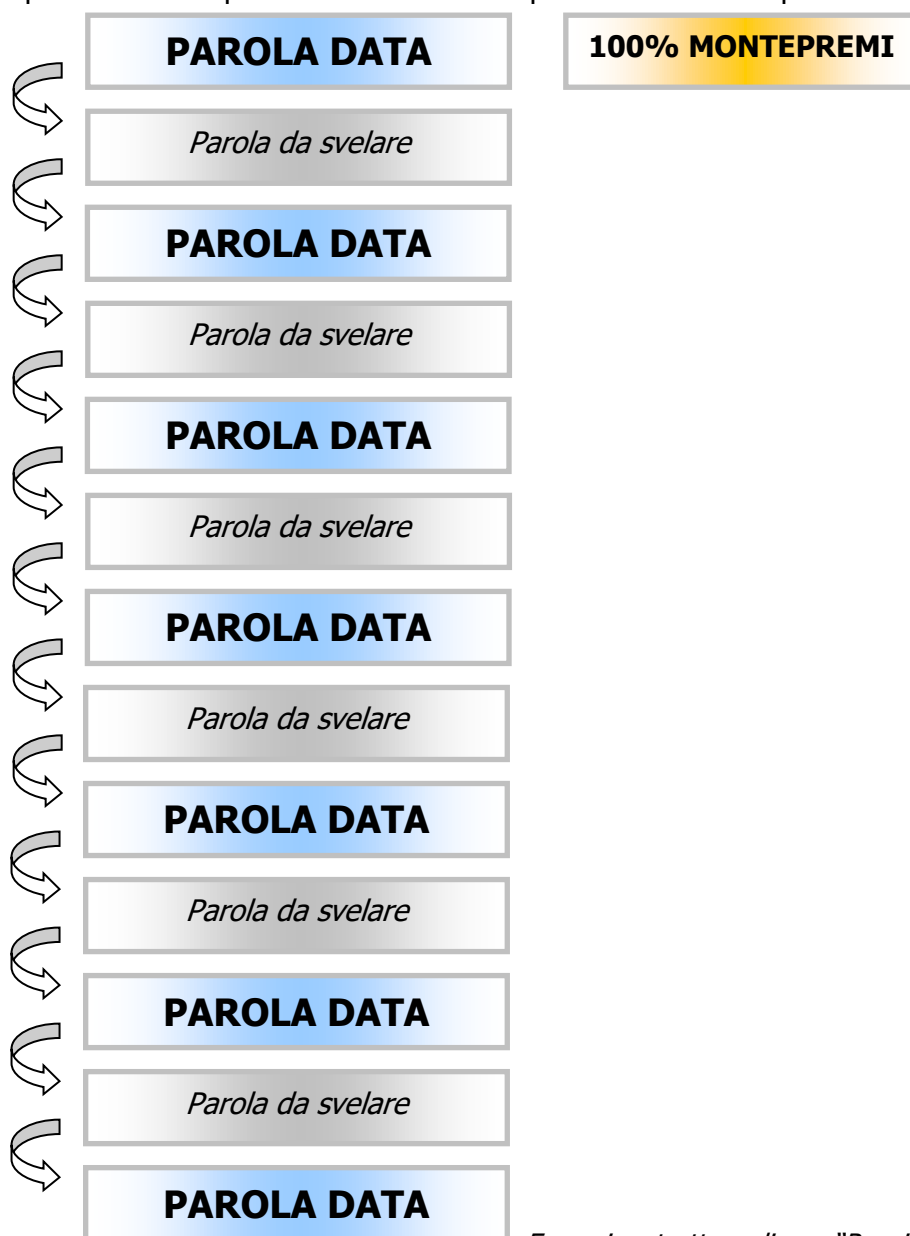
Questa squadra accede al gioco finale di "Reazione a catena". L'altra squadra esce dal gioco e perde ogni possibilità di aggiudicarsi il montepremi accumulato fino a quel momento.

6.10) "L'intesa vincente" assicura alla squadra vincitrice un incremento del suo montepremi pari a un bonus fisso più 1.000 euro per ogni punto segnato sul suo contatore al termine di questo gioco (vedi Allegato A).

7 - Funzionamento della parte finale (I): gioco della "Reazione a catena"

7.1) Con l'ultima parte del programma, che si compone dei giochi "Reazione a catena" e "L'ultima parola", la squadra campione ha la possibilità di vincere fino al 100% del montepremi fino a quel momento accumulato. Il numero di eventuali errori e il numero di risposte esatte fornite nel corso di questi due giochi determinerà la percentuale di montepremi che la squadra si aggiudicherà alla fine del programma.

7.2) Il gioco della "Reazione a catena" si basa su una sequenza di parole simile a quella che è alla base dei giochi "La catena musicale" e "Una tira l'altra". A differenza delle precedenti questa catena si compone di 13 parole, di cui sono note la 1ª, la 3ª e a seguire tutte le parole che si trovano in una posizione ordinale corrispondente a un numero dispari. La 2ª, la 4ª e a seguire tutte le parole che si trovano in una posizione corrispondente a un numero pari sono invece le parole da scoprire.



Esempio: struttura di una "Reazione a catena"

7.3) Tutte le parole da svelare in questo gioco sono sempre precedute e seguite da una parola data.

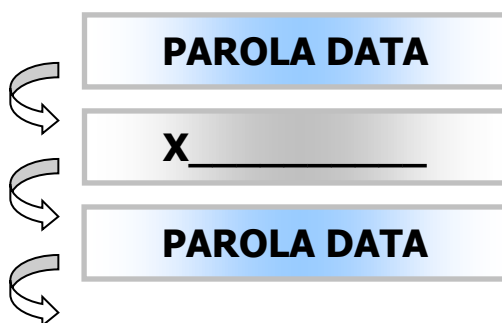
Obiettivo del gioco è quello di completare la sequenza individuando - una alla volta - tutte le parole nascoste, procedendo dall'alto verso il basso.

7.4) Ognuno dei tre concorrenti indossa una cuffia, che lo isolerà acusticamente dagli altri due compagni di squadra e dallo studio.

7.5) I concorrenti, secondo un ordine da loro prestabilito, uno alla volta dovranno cercare di svelare le sei parole nascoste dalla 2^a alla 6^a posizione.

7.6) Il primo concorrente cerca di svelare la prima parola nascosta (la 2^a della catena). Per indovinare ognuna delle parole nascoste ogni concorrente ha a disposizione fin dall'inizio la lettera iniziale.

La soluzione deve coincidere necessariamente a livello letterale con quella "data" dagli autori del programma. Eventuali differenze di accento tra la soluzione fornita e quella "data" non saranno ritenute significative nel caso in cui queste dovessero sussistere internamente alla parola (ma non se dovessero verificarsi sull'ultima lettera della parola stessa). Soluzioni ugualmente "compatibili" con le lettere visualizzate che però non coincidono con la parola "data" non sono considerate valide. Fa eccezione il caso di una soluzione fornita da una squadra con un numero (singolare o plurale) diverso da quello della parola inserita nella "catena" quando questo cambiamento, secondo l'insindacabile giudizio degli autori del programma, non modifica il senso dell'associazione linguistica e/o logica richiesta.

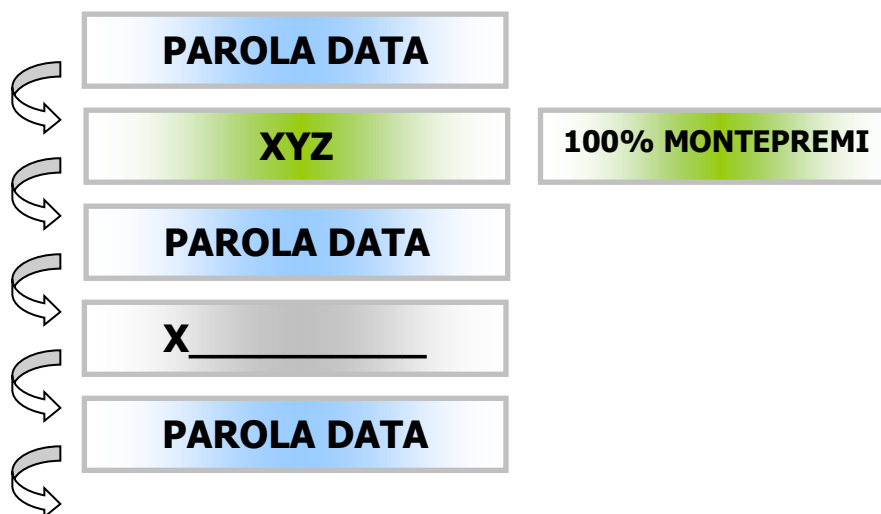


Esempio: il gioco inizia.

Il primo concorrente deve indovinare la prima parola nascosta.

Per riuscirci ha a disposizione la lettera iniziale.

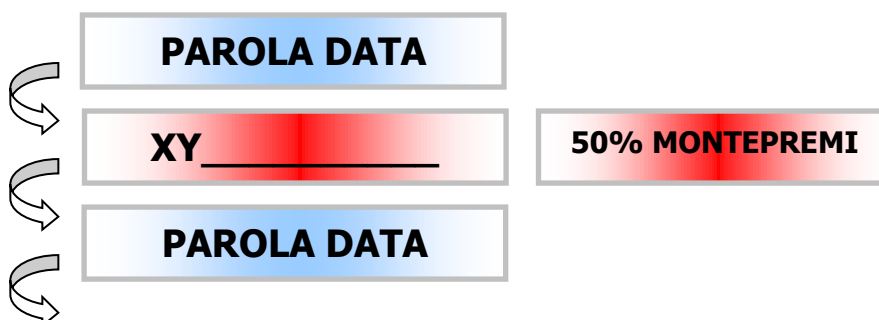
In caso di risposta esatta il montepremi rimane intatto e il gioco passa al secondo concorrente, che deve svelare la seconda parola nascosta (la 4^a della catena).



Esempio: il primo concorrente ha indovinato al primo tentativo la prima parola nascosta. Il montepremi rimane al 100%. Adesso è il turno del secondo concorrente, che deve indovinare la seconda parola. Per riuscirci ha a disposizione la lettera iniziale.

Il caso di risposta errata o di risposta non fornita nell'intervallo di tempo a disposizione il montepremi si dimezza e il gioco passa al concorrente successivo, che prova a indovinare la parola con una lettera in più.

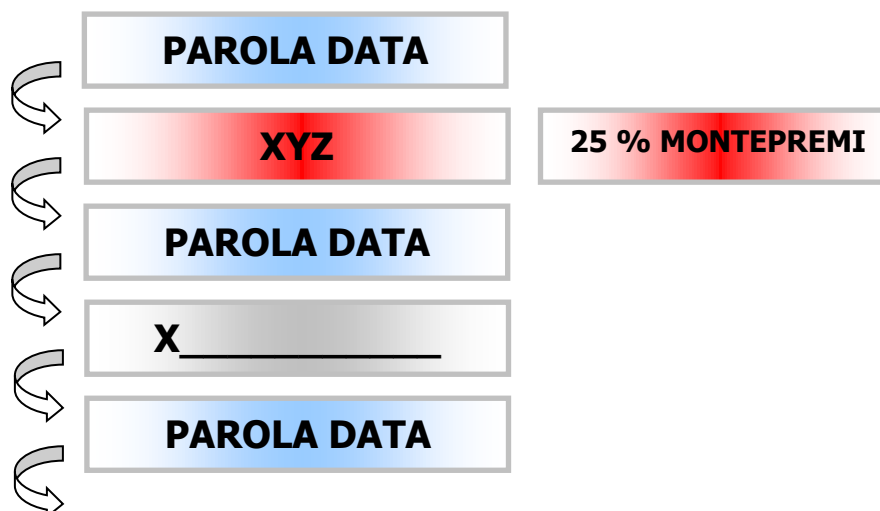
Ogni errore commesso da uno qualsiasi dei tre giocatori durante questo gioco porta al dimezzamento del montepremi.



Esempio: il primo concorrente non ha indovinato al primo tentativo la prima parola nascosta. Il montepremi si dimezza e passa al 50%. Il gioco passa al secondo concorrente che per indovinare la prima parola ha a disposizione la seconda lettera.

In caso di risposta esatta il gioco passa al concorrente successivo, che deve svelare la seconda parola nascosta (la 4^a della catena).

In caso di secondo errore compiuto sulla stessa parola il montepremi si dimezza ulteriormente, la parola si compone automaticamente e il gioco passa al concorrente successivo.



Esempio: nemmeno il secondo concorrente è riuscito a indovinare la prima parola nascosta. Il montepremi si è dimezzato per due volte, arrivando al 25% della somma iniziale. La parola si compone automaticamente. Adesso è il turno del terzo concorrente che deve indovinare la seconda parola. Per riuscirci ha a disposizione la lettera iniziale.

Il gioco prosegue in questo modo fino alla sesta e ultima parola da indovinare.

7.7) Per indovinare le prime 6 parole nascoste i tre concorrenti possono usufruire complessivamente di 2 "jolly".

Un "jolly" può essere usato solo dal concorrente che inizia a svelare una parola nascosta.

Il ricorso al "jolly" su una determinata parola nascosta comporta l'apparizione di una lettera supplementare oltre a quella disponibile già dall'inizio e permette ai tre giocatori della squadra di ragionare insieme per arrivare alla sua individuazione. Allo scadere del tempo a disposizione, è comunque il giocatore che ha fatto ricorso al "jolly" che deve dare la risposta.

In caso di risposta esatta, il gioco prosegue con il concorrente successivo a quello che ha fatto ricorso al "jolly". In caso di risposta errata, il montepremi si dimezza, si aggiunge una terza lettera e i tre giocatori della squadra hanno un ulteriore intervallo di tempo per ragionare insieme e arrivare all'individuazione della parola nascosta. Allo scadere di questo tempo, è sempre il giocatore che ha fatto ricorso al "jolly" a dover dare la risposta. A questo punto, in caso di risposta esatta il gioco prosegue con il concorrente successivo a quello che ha fatto ricorso al "jolly"; in caso di risposta nuovamente errata, il montepremi si dimezza ulteriormente, la parola si compone automaticamente e il gioco passa al concorrente successivo a quello che ha fatto ricorso al "jolly".

Non possono essere usati due jolly durante la soluzione di una stessa parola.

Uno stesso concorrente può ricorrere più volte ai jolly nel corso del gioco.

Eventuali jolly non adoperati per la soluzione delle prime 6 parole non porteranno ad alcun vantaggio nel successivo gioco de "L'ultima parola".

7.8) In caso di suggerimento o di comportamento scorretto da parte di un concorrente - fermo restando quanto previsto al successivo punto 11.7 - a insindacabile giudizio della produzione del programma la sua squadra potrà essere penalizzata attribuendole l'equivalente di 1 o 2 risposte errate, con il dimezzamento del montepremi che ne consegue.

7.9) Il montepremi risultante alla fine di questo gioco sarà quello con cui i concorrenti disputeranno l'ultimo gioco del programma (gioco de "L'ultima parola").

8 - Funzionamento della parte finale (II): gioco de "L'ultima parola"

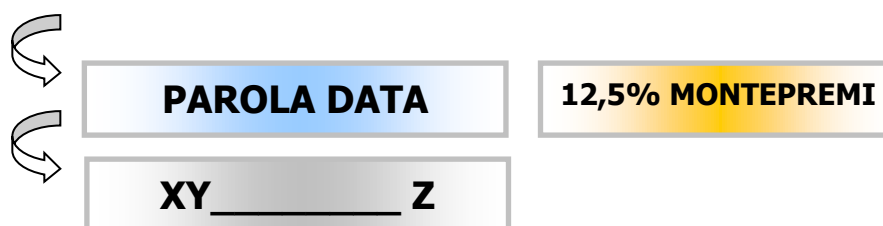
8.1) L'ultima parola che dà il titolo a questo gioco deve essere risolta da tutti e tre i concorrenti insieme che, continuando a essere isolati dal resto dello studio per mezzo delle cuffie (vedi punto 7.4), avranno però in questa occasione la possibilità di comunicare tra loro.

8.2) I concorrenti dovranno individuare un'ultima parola che si lega, in base a un legame linguistico e/o associativo, alla parola conclusiva del precedente gioco della "Reazione a catena".

La soluzione fornita deve coincidere necessariamente a livello letterale con quella "data" dagli autori del programma. Eventuali differenze di accento tra la soluzione fornita e quella "data" non saranno ritenute significative nel caso in cui queste dovessero sussistere internamente alla parola (ma non se dovessero verificarsi sull'ultima lettera della parola stessa). Soluzioni ugualmente "compatibili" con le lettere visualizzate che però non coincidono con quella "data" non sono considerate valide.

A differenza delle precedenti modalità di gioco nel caso de "L'ultima parola" sono date sin dall'inizio le due lettere iniziali e la lettera finale della parola da individuare.

La squadra avrà un unico tentativo per provare a indovinare la parola e vincere l'ammontare del montepremi con cui è arrivata fino a questo punto del gioco.

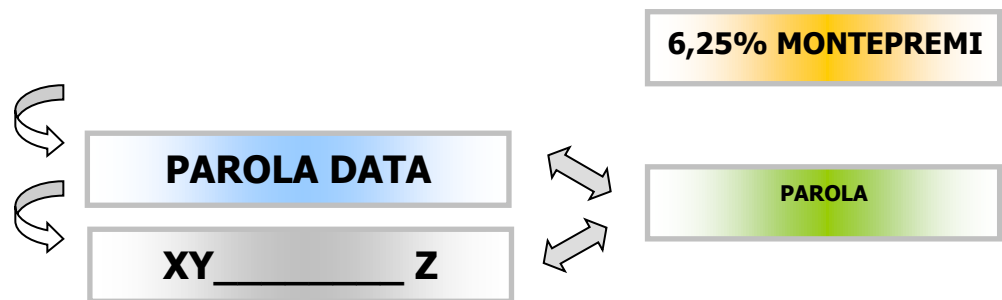


Esempio: la squadra è arrivata all'ultima parola da indovinare con il 12,5 % del montepremi con cui ha iniziato il precedente gioco della "Reazione a catena". Per indovinare l'ultima parola ha a disposizione le prime due lettere da indovinare e l'ultima.

8.3) Prima di fornire la sua soluzione la squadra potrà decidere di "acquistare" una parola denominata il "terzo elemento" al "costo" della metà del suo attuale montepremi.

Il "terzo elemento" fornisce alla squadra un suggerimento per scoprire l'ultima parola. Il "terzo elemento" può essere un "indizio" che chiarisce il rapporto tra la parola data e la parola da scoprire oppure una parola legata direttamente all'ultima da una relazione di tipo linguistico e/o da un'associazione di idee.

La comunicazione della decisione di acquistare il "terzo elemento", come pure quella della risposta definitiva della squadra, sono di esclusiva competenza del portavoce della squadra.



Esempio: la squadra ha deciso di acquistare il "terzo elemento" al costo della metà del suo montepremi (che da 12,5% passa a 6,25%). Il "terzo elemento" può chiarire la natura della relazione tra la parola data e la parola da scoprire oppure essere legata a quest'ultima da un'ulteriore relazione linguistica e/o associativa.

8.4) Se la risposta data è giusta la squadra si aggiudica la porzione di montepremi rimasto e partecipa alla puntata successiva in qualità di squadra "campione".

Se la risposta data è errata la squadra non si aggiudica nulla ma partecipa alla puntata successiva in qualità di squadra "campione".

8.5) Il gioco - e con esso la partita - termina con la scoperta dell'ultima parola della sequenza.

9 - Il montepremi

9.1) Le squadre partecipanti alla/alle puntata/e denominate "zero" (fino a un massimo di 4), qualora la produzione, a suo discrezionale e insindacabile giudizio, decida di non trasmettere la/le puntata/e in cui le medesime hanno preso parte, percepiranno un premio di consolazione pari a 1.000,00 euro in gettoni d'oro e non la cifra eventualmente conseguita all'esito della registrazione della/e puntata/e. Dette squadre, qualora ricorra tale ipotesi, avranno la possibilità di rifiutare l'aggiudicazione della somma pari a 1.000,00 euro in gettoni d'oro e decidere se partecipare a una nuova puntata del programma.

La squadra che abbia accettato la somma di 1.000,00 euro in gettoni d'oro in nessun caso avrà la possibilità di partecipare ad una nuova puntata del programma.

9.2) Alla squadra che abbia accettato la proposta della produzione di partecipare a una nuova puntata del programma in nessun caso verrà corrisposta la somma di 1.000,00 euro.

Qualora la produzione, in base all'esito della registrazione della/e puntata/e "zero" decidesse, a suo discrezionale e insindacabile giudizio, per la messa in onda della/e medesima/e, alla squadra che vi ha preso parte verrà corrisposto il premio eventualmente vinto.

10 - Sviluppo delle puntate e avvertenze sull'ultima puntata

10.1) La squadra che si laurea "campione" sarà chiamata a tornare nella successiva puntata di "Reazione a catena" per difendere il proprio titolo contro una nuova squadra "sfidante".

Non ci sono limiti al numero di puntate consecutive a cui può partecipare una squadra che riesce a confermare il proprio titolo di "campione" (fatta eccezione per quanto descritto al successivo punto 10.2).

10.2) Qualora la squadra "campione", per cause di forza maggiore e comunque non imputabili a qualsiasi titolo alla Rai, non possa partecipare alla registrazione delle puntate successive del programma nei giorni stabiliti dalla produzione a suo insindacabile giudizio, decadrà automaticamente dal diritto di partecipare a nuove puntate di "Reazione a catena", senza pretendere alcunché dalla Rai.

10.3) La squadra vincitrice dell'ultima puntata dell'attuale stagione televisiva di "Reazione a catena" potrà essere chiamata a disputare la eventuale prima puntata della successiva stagione del programma in qualità di squadra "campione". Questa possibilità si potrà concretizzare sulla base di un'insindacabile valutazione degli autori del programma e non costituisce in alcun modo un vincolo per la produzione dello stesso e per la Rai. Questa possibilità, inoltre, potrà eventualmente concretizzarsi solo in caso di piena accettazione da parte della squadra in questione dei tempi e dei modi stabiliti dalla produzione per la realizzazione della prima puntata della stagione successiva. In caso contrario la squadra perderà il diritto eventualmente concessogli e non potrà pretendere alcunché dalla Rai.

11 - Avvertenze generali

I concorrenti si rimettono all'insindacabile giudizio degli autori per quanto riguarda la natura dei nessi associativi su cui si basano tutti i giochi di "Reazione a catena".

Prima della registrazione di ogni puntata il notaio incaricato riceverà in busta chiusa l'insieme dei nessi associativi e di 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.

Tutte le operazioni saranno svolte in regime di massima segretezza.

La squadra che ne abbia diretto interesse può ricorrere avverso le decisioni adottate in merito all'interpretazione e all'applicazione del regolamento di gioco.

Il ricorso dovrà - a pena di inammissibilità - essere sottoscritto da ciascun concorrente componente della squadra medesima; essere inviato via mail all'indirizzo *reazioneacatena@rai.it*; pervenire entro e non oltre le ore 21.00 del giorno successivo alla registrazione cui si riferisce; contenere le motivazioni del ricorso stesso suffragate dalla relativa documentazione da allegare al medesimo.

Il ricorso verrà valutato entro 10 giorni lavorativi dal termine sopraindicato.

Nel caso in cui il ricorso venga accolto, la squadra ricorrente sarà ammessa - a insindacabile scelta della RAI - a partecipare a una nuova partita e quindi a una nuova puntata del programma.

Sempre nel caso di accoglimento, qualora il ricorso si riferisca all'ultima puntata del programma, alla squadra ricorrente sarà riconosciuto - a insindacabile scelta della RAI - la possibilità di partecipare a una delle puntate di una nuova eventuale edizione del programma.

ALLEGATO A - Distribuzione del montepremi

Tutti i valori sono da considerarsi puramente indicativi dell'effettivo valore del premio che sarà effettivamente corrisposto in gettoni d'oro al lordo delle trattenute fiscali e delle eventuali spese di coniazione.

Prima fase - Gioco del "Caccia alla parola"

Per ogni parola indovinata: 2.000 euro

Seconda fase - Gioco de "La catena musicale"

1^a catena: 2.000 € per parola + 5.000 € per l'individuazione del brano musicale

2^a catena: 2.000 € per parola + 5.000 € per l'individuazione del brano musicale

Terza fase - Gioco del "Quando, dove, come, perché"

Per ogni "quartina" risolta durante il 1° "passaggio": 8.000 euro

Per ogni "quartina" risolta tra il 2° e il 4° "passaggio": 4.000 euro

In caso di "Quattro per una" (4^a manche): 8.000 euro

Quarta fase - Gioco dell'"Una tira l'altra"

1^a sequenza: 3.000 € per parola + 15.000 € legati alla risoluzione della ZIP

2^a sequenza: 5.000 € per parola + 20.000 € legati alla risoluzione della ZIP

Quinta fase - Gioco de "L'intesa vincente"

Bonus di 30.000 euro per la squadra vincitrice + 1.000 € per ogni punto

Sesta fase - Giochi della "Reazione a catena" e de "L'ultima parola"

Non sono attribuiti ulteriori premi.

Per ogni errore commesso il montepremi della squadra si dimezza.