Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

REGOLAMENTO DEL PROGRAMMA

“L’EREDITA’”- PUNTATA AIRC

puntata in onda il 9 novembre 2025

INDICE

- **INTRODUZIONE** PAG. 2
- **GIOCHI IN SCALETTA:**
  - **C’È O NON C’È** PAG. 4
  - **SCALATA DOPPIA** PAG. 7
  - **I FANTASTICI QUATTRO** PAG. 8
  - **LA SCOSSA** PAG. 11
  - **TRIELLO** PAG. 12
  - **CENTO SECONDI** PAG. 16
  - **LA GHIGLIOTTINA** PAG. 19
- **NOTE FINALI** PAG. 20

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

1) Introduzione

Alla puntata speciale de “L’Eredità’” dedicata all’AIRC (la cui registrazione è attualmente prevista per il 27 ottobre 2025) la cui data di prima messa in onda è attualmente prevista, salve differenti esigenze editoriali e di palinsesto, su RAIUNO dalle ore 18.45 il 9 novembre 2025 parteciperanno in qualità di Concorrenti 12 persone di cui 6 tra i campioni più rappresentativi (per numero di puntate e/o per numero di partecipazioni al gioco finale de “La Ghigliottina” o per montepremi vinto) delle precedenti stagioni de “L’Eredità”, nonché 5 tra medici, ricercatori e 1 personaggio famoso (d'ora in poi “Concorrente/i”). I Concorrenti giocheranno, a discrezionale e insindacabile giudizio della Produzione, singolarmente o in coppia o in altre forme di collaborazione, per un totale di 6 postazioni concorrente (d’ora in avanti, “Postazione/i Concorrenti”).

Visto il carattere di unicità della trasmissione, per questi Concorrenti – selezionati dalla societa’ Banijay Italia che ne ha la responsabilita’ e la gestione - sono escluse tutte le regole che interessano la permanenza dei Concorrenti stessi nella normale programmazione de “L’Eredità”.

In scena, i Concorrenti verranno collocati in senso orario, secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell’inizio della registrazione e in base alla forma di collaborazione discrezionalmente scelta dalla Produzione per ciascun gioco. Le Postazioni Concorrenti, poste in circolo, devono rispondere, una dopo l’altra, in senso orario, alle domande poste dal Conduttore con dinamiche diverse nei vari giochi.

In linea generale i giochi del programma si svolgeranno in questa successione:

- **“C’è o non c’è"**
  - **1° Eliminazione** da 6 a 5 Postazioni Concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 7 del presente regolamento.
- **"I Fantastici Quattro"**
  - **2° Eliminazione** da 5 a 4 Postazioni Concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 7 del presente regolamento.
- **"La Scossa”**
  - **3° Eliminazione** da 4 a 3 Postazioni Concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 7 del presente regolamento.
- **Il “Triello"**

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

- 4° Eliminazione da 3 Postazioni Concorrenti partecipanti al “Triello” a 2 Postazioni Concorrenti (viene eliminata la Postazione Concorrenti che tra le 3 ha accumulato nel “Triello” il montepremi piu’ basso come precisato piu’ avanti)

- **- I “Cento Secondi”** (2 Postazioni Concorrenti): la Postazione Concorrenti che vince questo gioco accede al gioco de "La Ghigliottina"

- "La Ghigliottina” (1 Postazione Concorrente)

La RAI e la Produzione possono decidere, in qualsiasi momento e a loro insindacabile giudizio, di cambiare la sequenza dei giochi o i giochi stessi, seguendo le norme esposte nel presente Regolamento.

1bis) Norme generali comuni a tutti i giochi

1) L'ordine in scena delle 6 Postazioni Concorrenti viene stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell’inizio della registrazione della puntata.

2) Nel primo gioco il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla Postazione Concorrenti sita alla postazione numero 2 secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell’inizio della registrazione, e proseguirà secondo detto ordine.

3) Salvo quanto diversamente specificato, nei giochi successivi a una Eliminazione il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra della Postazione Concorrenti eliminata nel precedente gioco di eliminazione, e proseguirà secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell’inizio della registrazione.

4) A ognuna delle sei Postazioni Concorrenti all’inizio della puntata viene consegnata una “eredità” di 10.000,00 euro.

6 Le regole dei giochi esposti di seguito valgono in linea generale. Possono subire eventuali piccole variazioni al loro svolgimento in base alla loro definitiva collocazione in scaletta, particolarmente per quanto riguarda il numero dei concorrenti previsti e le modalità di "errore".

7) Salvo quanto diversamente specificato, la Postazione Concorrenti che ha perso uno dei giochi (per un doppio errore o per quanto specificato nelle regole del gioco stesso) è a

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

rischio eliminazione. Può salvarsi e rimanere in partita “puntando” un’altra delle Postazioni Concorrenti rimaste in gara. Le due Postazioni Concorrenti (quella "Puntatore" e quella “Puntata”) si sfideranno nel gioco denominato "Scalata Doppia". Se la Postazione Concorrenti “Puntata” vince la sfida, si salva e aggiunge al suo montepremi quello della Postazione Concorrenti “Puntatore”, che viene eliminata. Se invece la sfida è vinta dal "Puntatore", è la Postazione Concorrenti “Puntata” a essere eliminata, e il suo montepremi viene conquistato dal Puntatore.

8) L'intero ammontare dell'eventuale premio accumulato al gioco de “La Ghigliottina" verrà devoluto all'AIRC.

2) Spiegazione dei giochi

GIOCHI DEL PROGRAMMA IN SCALETTA

“C’È O NON C’È” - (6 Postazioni Concorrenti)

Lo scopo del gioco è individuare se una serie di elementi appartengano o non appartengano a una categoria generale di partenza (da qui in poi “Argomento”). Si disputeranno 5 manche del gioco. Per ciascuna delle manche, la Postazione Concorrenti che per prima commette un doppio errore non partecipa alla manche successiva di gioco. Ne consegue questo schema di gioco:

Prima manche: 6 Postazioni Concorrenti

Seconda manche: 5 Postazioni Concorrenti

Terza manche: 4 Postazioni Concorrenti

Quarta manche: 3 Postazioni Concorrenti

Quinta manche: 2 Postazioni Concorrenti

Alla fine della quinta manche di gioco, l’unica Postazione Concorrenti rimasta a non aver commesso il doppio errore è la vincitrice del gioco e decide quale delle altre Postazioni Concorrenti (che hanno commesso il doppio errore durante il gioco) dovrà partecipare alla prima Eliminazione, secondo quanto descritto nella successiva pag. 6.

Inizia a giocare la Postazione Concorrente che si trova nella posizione 2 (da qui in poi Postazione Concorrenti 2), e il gioco proseguirà con i Concorrenti delle altre Postazioni

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

Concorrenti secondo l’ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell’inizio della registrazione.

Prima dell’inizio di ogni manche, viene comunicato un Argomento: per esempio, “personaggi di Totò”.

Esempio:

Alla Postazione Concorrenti 2 viene chiesto: “Nei personaggi di Totò c’è o non c’è un onorevole?”

Se il la Postazione Concorrenti 2 risponde esattamente (in questo caso: C’è) in un tempo di 3 secondi (o altro tempo da decidere in fase di prova generale) si passa alla Postazione Concorrenti 2 con una nuova opzione. Se la Postazione Concorrenti 2 sbaglia o non risponde o non risponde nel tempo stabilito, la Postazione Concorrenti 2 totalizza un errore, il conduttore svela la risposta giusta e passa alla Postazione Concorrenti 3 con una nuova opzione.

La prima manche di gioco prosegue finché una delle Postazioni Concorrenti in gioco non commette per due volte un errore. A quel punto, la Postazione Concorrenti col doppio errore non partecipa alle successive manche di gioco.

Nella seconda manche di gioco viene cambiato l’Argomento e il giro prosegue con la Postazione Concorrenti successiva a quella che ha commesso il doppio errore nella manche precedente, secondo l’ordine stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell’inizio della registrazione. La manche prosegue fino a che un’altra Postazione Concorrenti non abbia commesso il doppio errore.

A quel punto comincia la terza manche con un nuovo argomento. Anche la terza e ultima manche si conclude quando una delle Postazioni Concorrenti rimaste in gara commette il doppio errore e così si prosegue fino alla quinta manche.

Affinché la risposta della Postazione Concorrenti sia considerata valida, se a giocare è una coppia, i due componenti della coppia dovranno rispondere nello stesso modo.

Da una manche all’altra, tutte le Postazioni Concorrenti che abbiano commesso un errore nella o nelle manche precedenti e sono ancora in gara mantengono l’errore anche nelle successive manche di gioco.

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

Nel caso in cui le voci di un certo Argomento si esauriscano prima che qualcuna delle Postazioni Concorrenti abbia commesso il doppio errore, l'Argomento verrà cambiato nel corso della stessa manche.

SEGUE: 1° ELIMINAZIONE CON LA PRIMA "SCALATA DOPPIA" IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAG CHE SEGUE.

In questa Eliminazione l'ordine di gioco sarà quello stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

GIOCO DI ELIMINAZIONE: LA SCALATA DOPPIA

"Scalata doppia" è un gioco al quale partecipano:
- Dopo il primo gioco “C’è o Non c’è”: le due Postazioni Concorrenti scelte da chi ha vinto il gioco tra le altre 5 Postazioni Concorrenti che abbiano commesso un doppio errore nel suddetto gioco.
- In tutti gli altri casi: la Postazione Concorrenti che ha perso il gioco precedente (secondo le regole descritte nel gioco stesso) e "punta il dito" verso un’altra Postazione Concorrenti("Puntatore"), e la Postazione Concorrenti che è stata indicata ("Puntata").

Chi vince questo gioco continua la partita de "L'Eredità", chi perde viene eliminato e abbandona il gioco.

Descrizione del gioco:
"Scalata doppia" è un gioco a tempo. Ciascuno delle due Postazioni Concorrenti ha a disposizione complessivamente 60 secondi (o altro tempo da decidere) di gioco, scanditi da 60 (o altro tempo da decidere) a zero, con eventuale uso dei decimi e centesimi di secondo.

Nel gioco, le Postazioni Concorrenti devono rispondere a una serie di domande/definizioni in maniera alternata (una a testa). Fin quando la Postazione Concorrenti di turno non dà la risposta esatta, continua a perdere secondi. Solo quando risponde in maniera esatta fa bloccare il suo cronometro e passa il turno di gioco all'altra Postazione Concorrenti.
Perde la Postazione Concorrenti che per prima esaurisce i 60 secondi a sua disposizione. Il termine del tempo a disposizione è attestato esclusivamente dal suono del “gong” che avviene alla decorrenza dei 60 secondi, a prescindere dal fatto se l’ultima risposta fornita sia corretta o sbagliata.
La Postazione Concorrenti che ha esaurito tutti i secondi a sua disposizione viene eliminata.
La Postazione Concorrenti che ha ancora del tempo a sua disposizione (quando il tempo a disposizione del suo sfidante siano terminati) vince il gioco, si salva, aggiunge alla sua parte di montepremi quella della Postazione Concorrenti che ha perso il gioco, e continua la gara de "L'Eredità".

Modalità di gioco:
Inizia a giocare la Postazione Concorrenti "Puntatore".

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

Viene proposta alla Postazione Concorrenti una domanda/definizione, della quale la Postazione Concorrenti deve indovinare la risposta. Il gioco richiede che la risposta sia di una sola parola; la parola/risposta esatta viene suggerita in videografica, attraverso una serie di caselle che indicano la lettera iniziale e il numero di lettere della risposta; deve iniziare con la lettera indicata nella videografica e avere esattamente lo stesso numero di lettere indicate in videografica (la videografica sarà mostrata ai Concorrenti). Inoltre, la parola/risposta fornita dalla Postazione Concorrenti a ciascuna definizione proposta dal Conduttore deve essere in perfetto accordo con la definizione stessa, e deve corrispondere alla soluzione consegnata al notaio prima dell'inizio della trasmissione (non sono previste come eccezioni, per es., a titolo indicativo e non esaustivo, il numero e il genere di un sostantivo, o termini dialettali).
La Postazione Concorrenti rimane in gioco fino a quando non fornisca la parola/risposta esatta. La Postazione Concorrenti può sbagliare quante volte vuole, ma il tempo di gioco continuerà a scorrere fino all'ottenimento della parola/risposta esatta.

Se la Postazione Concorrenti non dà subito la risposta esatta, dopo tre secondi (o altro tempo da decidere) comparirà in videografica un'altra lettera della parola/risposta esatta (in collocazione casuale), un'altra dopo altri tre secondi (o altro tempo da decidere), e così via, sino a fornire tutte le lettere della risposta esatta TRANNE UNA.

Quando la Postazione Concorrenti riuscirà a indovinare la parola/risposta esatta, il suo tempo di gioco si fermerà, e toccherà giocare all'altra Postazione Concorrenti (la Postazione Concorrenti "Puntata").

La seconda Postazione Concorrenti inizia a giocare anch'egli con 60 secondi (o altro tempo da definire) di tempo di gioco. Alla seconda Postazione Concorrenti viene proposta una nuova domanda/definizione da indovinare. Le modalità di gioco sono identiche a quella della prima Postazione Concorrenti.

Quando la seconda Postazione Concorrenti riuscirà a indovinare la parola/risposta esatta, il suo tempo di gioco si fermerà, e il turno di gioco passerà di nuovo alla prima Postazione Concorrenti (il "Puntatore"), che potrà giocare con i secondi rimasti dopo la sua prima

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

risposta (il cronometro riparte dal numero di secondi sul quale era stato bloccato al momento della risposta esatta della Postazione Concorrenti).

Questa alternanza di gioco tra le due Postazioni Concorrenti proseguirà con le stesse modalità fino a quando una delle due Postazioni Concorrenti non avrà esaurito i 60 secondi (o altro tempo da decidere) a sua disposizione.

Come detto in precedenza, il gioco termina con l'esaurirsi del tempo a disposizione di una delle due Postazioni Concorrenti. La Postazione Concorrenti che perde il gioco viene eliminata. La Postazione Concorrenti che ha ancora del tempo a sua disposizione vince il gioco, si salva, aggiunge alla sua parte di montepremi quella della Postazione Concorrenti che ha perso il gioco, e continua la gara de "L'Eredità".

I FANTASTICI QUATTRO

Scopo del gioco: fornire le risposte esatte a domande poste dal conduttore, scegliendo tra 4 opzioni che rimangono fisse per tutta la durata del gioco.

SVOLGIMENTO: ai concorrenti vengono mostrate 4 opzioni di risposta, che restano fisse in grafica per tutta la durata del gioco.

Partendo dalla Postazione Concorrenti di turno, a ciascuna Postazione Concorrenti viene rivolta una domanda che ha come risposta esatta una delle 4 opzioni fisse mostrate in precedenza.

Se la prima Postazione Concorrenti risponde esattamente (cioè, indica l'opzione giusta per quella domanda tra le quattro mostrate in grafica), alla seconda Postazione Concorrenti di turno viene proposta una nuova domanda, e via di seguito. Se invece la Postazione Concorrenti risponde in modo errato (cioè, indica una delle opzioni sbagliate per quella domanda), le viene assegnato un errore. La stessa domanda passa al Postazione Concorrenti successiva, e così via sinché non venga fornita la risposta esatta. Ovviamente a tutte le Postazioni Concorrenti che sbagliano viene assegnato un errore.

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

Il gioco prosegue secondo queste modalità, e termina nel momento in cui una Postazione Concorrenti accumula due errori.
La Postazione Concorrenti che per prima accumula due errori deve partecipare al successivo gioco di Eliminazione.

Il tempo di risposta è indicativamente di 5 secondi, o a discrezione del Conduttore.

Se alla fine della prima manche di gioco nessuna Postazione Concorrente ha commesso due errori, si inizia con un'altra manche: vengono fornite altre quattro opzioni di risposta, e il gioco riprende come descritto in precedenza. Ovviamente VENGONO MANTENUTI gli errori precedentemente accumulati dalle Postazioni Concorrenti (e così di seguito con altre manche sino a che una Postazione Concorrenti non abbia accumulato due errori).

ESEMPIO di manche:

Le QUATTRO opzioni a disposizione in questo caso indicano 4 anni: il concorrente deve riconoscere in quale anno è avvenuto un certo evento:

1945 – 1964 – 1980 – 1995

Le domande per i concorrenti:

1° Postazione Concorrenti: Esce al cinema "Mary Poppins" → opz. Esatta: 1964

2° Postazione Concorrenti: Gli alleati restituiscono 23 tonnellate d'oro rubate dai nazisti → opz. Esatta: 1945

3° Postazione Concorrenti: Si costituisce la coalizione politica dell'Ulivo → opz. Esatta: 1995

4° Postazione Concorrenti: Umberto Eco pubblica "Il nome della rosa" → opz. Esatta: 1980

5° Postazione Concorrenti: Si aprono i giochi della 22° olimpiade → opz. Esatta: 1980

…e così di seguito

Altro esempio: le QUATTRO opzioni a disposizione in questo caso indicano 4 personaggi: il concorrente deve riconoscere quale personaggio ha fatto cosa:

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

TOTO’ – ALBERTO SORDI – ROBERTO BENIGNI – ADRIANO CELENTANO

Le domande per i concorrenti:

1° Postazione Concorrenti: Ha recitato in 97 film, ma non ne ha mai diretto uno → opz. Esatta: TOTO’

2° Postazione Concorrenti: Non è cavaliere → opz. Esatta: ADRIANO CELENTANO

3° Postazione Concorrenti: E’ il figlio di Isolina Papini → opz. Esatta: ROBERTO BENIGNI

4° Postazione Concorrenti: Si iscrisse alla SIAE come suonatore di mandolino → opz. Esatta: ALBERTO SORDI

5° Postazione Concorrenti: E’ nel cast della “Dolce Vita” di Fellini → opz. Esatta: ADRIANO CELENTANO

…e così di seguito

NOTA: Le domande e le risposte esatte sono proposte in modo casuale. Può quindi succedere che per più domande di seguito le risposte esatte siano identiche. Questa casualità è parte integrante del gioco.

SEGUE: 2° ELIMINAZIONE CON LA SECONDA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E’ DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 7 CHE PRECEDE)

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

LA SCOSSA

Viene mostrata ai concorrenti una domanda con una serie di risposte alternative (il numero delle risposte alternative è pari al doppio del numero delle Postazioni Concorrenti in gara nel punto della trasmissione in cui il gioco viene inserito in scaletta, più uno). Tra queste risposte alternative è compresa la risposta "giusta", che però in questo gioco fa commettere l'errore.

A partire dalla Postazione Concorrenti di turno, le Postazioni Concorrenti dovranno indicare, secondo il consueto giro, una a una le alternative disponibili, cioè non già indicate dalle altre Postazioni Concorrenti.
Il gioco prosegue secondo queste modalità, e termina nel momento in cui una Postazione Concorrenti indica la risposta giusta alla domanda posta inizialmente dal Conduttore: in questo caso “sbaglia”, e deve partecipare al successivo gioco di Eliminazione. Quindi, in questo gioco si partecipa alla Eliminazione dopo un solo errore, che corrisponde alla risposta corretta.

La Postazione Concorrenti che “prende la scossa” cioè sbaglia, deve puntare il dito contro una delle altre Postazioni Concorrenti ancora in gioco, mentre le Postazioni Concorrenti che non vengono puntate e che non hanno preso la scossa si qualificano automaticamente al gioco successivo.

Nel caso in cui rimanga disponibile solo la risposta corretta (cioè quella che determina l'errore), la domanda viene annullata e si riparte con una nuova domanda e relative risposte.

Le domande che non hanno fatto commettere errore a nessuna delle Postazioni Concorrenti possono essere tagliate nel montaggio della puntata per rispettare i tempi di scaletta.

SEGUE: 3° ELIMINAZIONE CON LA TERZA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E’ DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 7 CHE PRECEDE)

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

"TRIELLO" (versione con tre giocatori e la variante con le caselle “Pigliatutto”)

A questo gioco partecipano le due Postazioni Concorrenti che non hanno preso “La Scossa” e il vincitore del precedente Gioco di eliminazione.
Le tre Postazioni Concorrenti hanno la possibilità, rispondendo a domande di cultura generale, di aumentare il proprio montepremi.

Le 2 Postazioni Concorrenti che, alla fine del gioco, avranno conquistato i montepremi più alti parteciperanno al successivo gioco dei "Cento Secondi". La terza Postazione Concorrenti termina la sua partita.

Inizia la Postazione Concorrenti che è in svantaggio, quindi con il montepremi minore ("Postazione Concorrenti 1"), a seguire la Postazione Concorrenti con il montepremi mediano ("Postazione Concorrenti 2"), e infine quella con montepremi maggiore ("Postazione Concorrenti 3").

In caso di parità tra due o tre Postazioni Concorrenti varrà l’ordine stabilito prima dell’inizio della registrazione (cfr. pag. 2/1 bis/comma 4).

All’inizio del gioco, verranno visualizzate 6 caselle (o altro numero da definire), una per ciascuna delle domande che compongono il gioco. Ciascuna casella sarà identificata da un “argomento” di cultura generale (per es.: Arte; Musica; Sport; Curiosità; Curiosità; Favole; Spettacolo; Sport, ecc.); gli argomenti potranno comparire anche più volte sullo stesso tabellone; per es.: due domande di Sport o tre domande di Curiosità, e così via.
Gli argomenti presentati nelle varie caselle sono puramente indicativi, e il contenuto delle domande può anche riferirsi semplicemente a fatti, circostanze e oggetti riconnettibili indirettamente e astrattamente agli argomenti suddetti.
A ognuna di queste domande è associata una somma in Euro, la cui entità sarà svelata alla Postazione Concorrenti solo dopo la sua scelta (per es.: scelta del Concorrente: Sport; compiuta questa scelta si scopre che quella domanda di argomento sportivo vale 20.000 Euro).

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

Il valore delle singole caselle sarà il seguente : una casella da 20.000 euro, una casella da 30.000 euro, una casella da 40.000 euro, una casella da 50.000, due caselle “Pigliatutto”.

All’inizio del gioco, la prima Postazione Concorrenti sceglie una casella e l’Argomento a essa associato. Quindi si svela il montepremi relativo a quella casella. Alla Postazione Concorrenti viene letta la domanda e successivamente vengono proposte 4 opzioni di risposta.
La Postazione Concorrenti avrà 10 secondi di tempo (o altro tempo da decidere) per dare la sua risposta tra le quattro fornite in opzione; se la risposta è corretta, questa Postazione Concorrenti si aggiudicherà la cifra in palio legata alla domanda (che si andrà a sommare al montepremi già in suo possesso) e manterrà il diritto di gioco e di scelta della casella successiva.

Se la risposta è invece errata, la prima Postazione Concorrenti non perde nulla, ma la domanda passa alla seconda Postazione Concorrenti, che avrà possibilità di rispondere (con le modalità descritte in precedenza).
Anche la “risposta mancante” (cioè NON data dal tempo di gioco stabilito) vale come risposta errata; in questo caso la domanda passa all’avversario con UNA OPZIONE CANCELLATA automaticamente dal sistema in modalità random (ovviamente l’opzione cancellata non sarà la risposta corretta).

Se la risposta è corretta la seconda Postazione Concorrenti si aggiudica la cifra in palio legata alla domanda e procede nella scelta della casella-materia successiva. Se invece la risposta è errata, la seconda Postazione Concorrenti non perde nulla ma passa la mano alla terza Postazione Concorrenti. In caso di risposta errata, la domanda torna alla prima Postazione Concorrenti.

La prima Postazione Concorrenti (di nuovo in gioco) conquista quindi il “diritto di risposta”; avendo una sola opzione disponibile, darà presumibilmente la risposta corretta, si aggiudicherà la cifra in palio legata alla domanda (che si andrà a sommare al montepremi già in suo possesso) e manterrà il diritto di gioco e di scelta della casella successiva. Ma anche in questo caso vige la regola dei "10 secondi": se la Postazione Concorrenti, pur avendo solo una opzione di risposta disponibile, non risponderà nei 10 secondi (o altro tempo da decidere) a sua disposizione, perderà il turno e cederà la risposta corretta alla Postazione Concorrenti successiva, con tutte le conseguenze descritte in precedenza.

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

La domanda cambierà SOLO quando una delle tre Postazioni Concorrenti avrà individuato la risposta corretta. Una volta che una casella-domanda è stata scelta, si considera “bruciata” e non potrà più essere scelta.

Tra le sei caselle di gioco si nascondono due caselle “Pigliatutto”. Quando la Postazione Concorrenti che è di turno (da qui in poi Postazione Concorrenti 1) sceglierà l’Argomento, al posto del valore solitamente associato alla domanda può apparire la scritta “pigliatutto” o simbolo equivalente.

La Postazione Concorrenti 1 deve indicare a quale delle due Postazioni Concorrenti avversarie vuole sottrarre il montepremi. In nessun caso la Postazione Concorrenti 1 può sfidare un avversario che sia a montepremi 0 .
Dopo l’indicazione dell’avversario scelto (d’ora in poi Postazione Concorrenti 2), compare la domanda, a 4 opzioni.
La Postazione Concorrenti 1 è chiamata a rispondere alla domanda in un tempo di 15 secondi (o altro tempo da definirsi).
Se risponde correttamente, si aggiudica il montepremi della Postazione Concorrenti 2 sommandolo al proprio e mantiene la mano di gioco. Il montepremi della Postazione Concorrenti 2 diventa pari a 0.

Se la Postazione Concorrenti 1 sbaglia la risposta della domanda pigliatutto, l’opzione sbagliata da lei scelta viene oscurata e alla Postazione Concorrenti 2 viene data la possibilità di rispondere a sua volta alla domanda (con tre opzioni di risposta), in un tempo di 10 secondi (o altro tempo da definirsi).

Se la Postazione Concorrenti 2 indovina la risposta giusta, può vendicarsi: sottrae la metà del montepremi della Postazione Concorrenti 1 e la somma al proprio montepremi, e inoltre ottiene la mano di gioco.
Se il montepremi della Postazione Concorrenti 1 in quel momento è pari a 0 non avviene passaggio di montepremi, e la Postazione Concorrenti 2 ottiene solo la mano di gioco, guadagnando il diritto di scegliere un Argomento e proseguire.

Se anche la Postazione Concorrenti 2 sbaglia la risposta della domanda “Pigliatutto” non avviene alcun passaggio di montepremi tra Postazione Concorrenti 1 e Postazione

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

Concorrenti 2, il Conduttore svela la risposta giusta della domanda e la mano di gioco passa alla Postazione Concorrenti 3, che non è stata coinvolta nelle Pigliatutto.

Il gioco del Triello termina con la risposta esatta all'ultima domanda (o eventualmente con quella errata della Casella Pigliatutto qualora la casella Pigliatutto sia stata scelta per ultima). La Postazione Concorrenti che dopo l'ultimo aggiornamento del montepremi possiederà la cifra inferiore verrà eliminato.
Le due Postazioni Concorrenti con i montepremi più elevati passano al successivo gioco dei “Cento Secondi”.

Il meccanismo di questo gioco ammette che, se una delle Postazioni Concorrenti dà le risposte esatte a tutte le domande del gioco alla sua prima possibilità di rispondere, senza mai sbagliare alcuna domanda, può fare “**filotto**" e accedere direttamente al gioco de “La Ghigliottina”. In questo caso si salterà quindi il gioco dei “Cento Secondi”.

Nel caso in cui due o tre Postazioni Concorrenti al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi, fatta eccezione per l’unico caso in cui una delle Postazioni Concorrenti abbia fatto “filotto” come sopra indicato, si procederà allo spareggio come di seguito indicato, per accedere al successivo gioco dei Cento Secondi.

SPAREGGIO:

Nel caso in cui due Postazioni Concorrenti al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi si procederà allo spareggio come di seguito indicato:

come gioco di spareggio verrà adottata una versione "ridotta" del gioco di eliminazione denominato "La Scalata Doppia" (vedi pag. 7).

Le regole saranno identiche a quanto descritto. Le uniche due variazioni saranno:

- Ordine di gioco: non esistendo chi "punta il dito" e chi è "puntato", l'ordine di risposta sarà quello dell'inizio del gioco: inizia la Postazione Concorrente 1, poi la Postazione Concorrenti 2 e infine la Postazione Concorrenti 3 (escluso, ovviamente, chi non deve partecipare).
- Il tempo di gioco per ciascuna Postazione Concorrenti sarà di 30 secondi e non di un minuto (o altro tempo da decidere in sede di prova generale).

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

"CENTO SECONDI"

Partecipano a questo gioco le due Postazioni Concorrenti che hanno vinto il precedente gioco del "Triello", o per aver conquistato i due montepremi più elevati o per aver vinto le fasi di spareggio. Chi vince questo gioco accede al gioco finale de "La Ghigliottina", nel quale sarà messa in palio la cifra corrispondente alla somma dei montepremi delle due Postazioni Concorrenti che partecipano a questo gioco dei “Cento secondi”.

Inizia a giocare la Postazione Concorrenti con il montepremi più alto. In caso di parità l’ordine di gioco rispetterà quello determinato nel gioco del “Triello” (Postazione Concorrenti 1, Postazione Concorrenti 2, Postazione Concorrenti 3, meno ovviamente chi è stato eliminato).

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il Conduttore rivolgerà a ciascuna Postazione Concorrenti delle domande secche, di cultura generale. Non ci saranno “opzioni di risposta” e le Postazioni Concorrenti dovranno rispondere solo in base alla loro memoria. Questo gioco non prevede alcun incremento del montepremi assegnato in precedenza.

Con la lettura della prima domanda, il Conduttore dà inizio al gioco e contestualmente parte un timer di 100 secondi (o un diverso numero di secondi in base al tempo riservato allo svolgimento del gioco), che chiameremo da ora in poi “timer totale”, che scorreranno a ritroso da 100 a 0 durante lo svolgimento del gioco. Al termine del “timer totale” un suono avvertirà che è terminato il tempo di gioco.

Dopo la lettura della domanda ciascuna Postazione Concorrenti, per rispondere alla domanda, avrà a disposizione un tempo massimo di 5 secondi (o un diverso numero di secondi in base al tempo riservato allo svolgimento del gioco), che chiameremo da ora in poi “timer di risposta”, al termine del quale un suono avvertirà che è terminato il tempo utile alla risposta. Eccezioni vengono riportate al punto 2) e 3) che seguono.

Il Conduttore legge la prima domanda alla Postazione Concorrenti 1. Se la Postazione Concorrenti 1 risponde correttamente all’interno del “timer di risposta”, il Conduttore va avanti leggendo un’altra domanda, e così proseguendo; finché risponde correttamente all’interno del “timer di risposta”, la Postazione Concorrenti 1 tiene in mano il gioco.

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

Se la Postazione Concorrenti 1 fornisce una risposta sbagliata o non risponde all'interno del "timer di risposta", il Conduttore rivolge la stessa domanda alla Postazione Concorrente 2, che ha la possibilità di rispondere correttamente e proseguire con il gioco.
Se anche la Postazione Concorrenti 2 sbaglia la risposta o non risponde all'interno del "timer di risposta", il Conduttore ferma il "timer totale", dà la risposta alla domanda, fa ripartire il timer (che segna il tempo restante) e ricomincia a giocare con la Postazione Concorrenti 1, ponendogli un'altra domanda.

Vince il gioco del "Cento secondi" e guadagna la partecipazione al gioco finale chiamato "LA GHIGLIOTTINA", la Postazione Concorrenti che, allo scadere del "timer totale", ha il gioco in mano ovvero è di turno per rispondere.
I concorrenti non visualizzeranno né il "timer totale", né il "timer di risposta".

Il "timer totale" ha inizio quando il conduttore comincia a leggere la prima domanda e prosegue senza fermarsi mai, tranne in due casi:
Caso 1) Il conduttore decide di fermare il "timer totale" per fare un riassunto di quanto sta accadendo e della situazione che potrà verificarsi.
Caso 2) Entrambe le Postazioni Concorrenti sbagliano la risposta a una domanda o non rispondono all'interno del "timer di risposta". A quel punto il Conduttore ferma il "timer totale" e fornisce la risposta esatta.
In entrambi i casi il "timer totale" ripartirà dalla lettura della nuova domanda da parte del conduttore con il tempo restante.

Allo scadere del "timer totale" possono verificarsi tre situazioni:

1) il conduttore non ha ancora iniziato a leggere la domanda successiva o non ha terminato di leggerla :
in questo caso la Postazione Concorrenti che ha in mano il gioco, cioè che avrebbe dovuto rispondere alla domanda successiva, vince il gioco e passa al gioco finale chiamato "LA GHIGLIOTTINA".

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

2) il Conduttore ha letto la domanda alla Postazione Concorrente 1, ma la Postazione Concorrenti 1 non ha a disposizione tutto il tempo del “timer di risposta” per rispondere alla domanda :
in questo caso il Conduttore, allo scadere del “timer totale”, comunicherà alla Postazione Concorrenti e 1 che avrà a disposizione un ulteriore “timer di risposta” per rispondere alla domanda, oltre quelli già accumulati dalla lettura della domanda fino allo scadere del “timer totale”.
Se la Postazione Concorrenti 1 risponde esattamente, vince il gioco e passa al gioco finale chiamato “LA GHIGLIOTTINA”; in caso di risposta errata o risposta esatta arrivata dopo il termine del “timer di risposta” la mano passa alla Postazione Concorrenti 2 che dopo la lettura della stessa domanda da parte del Conduttore avrà a disposizione il “timer di risposta” per rispondere alla domanda; se la Postazione Concorrenti 2 risponde esattamente, vince il gioco e passa al gioco finale chiamato “LA GHIGLIOTTINA”, in caso di risposta errata o risposta esatta arrivata dopo il termine del “timer di risposta” al gioco finale chiamato “LA GHIGLIOTTINA” andrà la Postazione Concorrenti 1 perché la Postazione Concorrenti 2 non è riuscita a strappargli la mano.

3) la Postazione Concorrenti 1 fornisce una risposta sbagliata o non risponde all’interno del “timer di risposta”, il Conduttore rivolge la stessa domanda alla Postazione Concorrenti 2, che però non ha a disposizione tutto il tempo del “timer di risposta” per rispondere alla domanda :
in questo caso il Conduttore, allo scadere del “timer totale”, comunicherà alla Postazione Concorrenti 2 che avrà a disposizione un ulteriore “timer di risposta” per rispondere alla domanda, oltre quelli già accumulati dalla lettura della domanda fino allo scadere del “timer totale”.
Se la Postazione Concorrenti 2 risponde esattamente, vince il gioco e passa al gioco finale chiamato “LA GHIGLIOTTINA”; in caso di risposta errata o risposta esatta arrivata dopo il termine del “timer di risposta” al gioco finale chiamato “LA GHIGLIOTTINA” andrà la Postazione Concorrenti 1 perché la Postazione Concorrenti 2 non è riuscita a strappargli la mano.

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

GIOCO FINALE

LA GHIGLIOTTINA

La Postazione Concorrenti partecipa al gioco finale con il montepremi che corrisponde alla somma dei montepremi delle Postazioni Concorrenti che hanno partecipato a questo gioco. In questa puntata speciale partecipano alla fase del gioco “La Ghigliottina” anche i Concorrenti delle altre 5 Postazioni Concorrenti della puntata, che potranno fornire suggerimenti, aiuti e assistenza alla Postazione Concorrenti Responsabile con il meccanismo di seguito descritto.

Il conduttore propone per cinque volte una coppia di termini; per ciascuna coppia il concorrente deve scegliere uno dei due termini cercando di individuare, affidandosi all’intuito e alla fortuna, quello “giusto”. L’insieme dei 5 termini “giusti”, infatti, costituisce i 5 indizi tramite i quali il concorrente deve individuare un "termine nascosto” (depositato dal notaio), cioè il nome, l’oggetto o quant’altro a cui si riferiscono, per libera associazione della Redazione, i 5 indizi.
Ciascuna delle 5 scelte del concorrente potrà risultare giusta o sbagliata: se la scelta è giusta mantiene il montepremi, se la scelta è sbagliata viene dimezzato il suo montepremi.
Il concorrente, in ogni caso, verrà informato di qual è l’indizio giusto.
Per aggiudicarsi il montepremi a sua disposizione alla fine del gioco (l'intero montepremi iniziale in caso di 5 risposte giuste o dimezzato tante volte quante sono state le risposte sbagliate), il concorrente deve indovinare in un tempo stabilito (60” o quello comunicato dal conduttore) il "termine nascosto", ovvero a cosa si riferiscono, secondo la logica di gioco, i 5 indizi giusti, scrivendo la risposta su un cartoncino che al termine del tempo di gioco deve essere consegnato al Conduttore.

Per essere vincente, la parola scritta dal concorrente deve essere esattamente la stessa di quella scritta sul cartoncino del conduttore, che corrisponde alla soluzione consegnata al notaio (non sono previste come eccezioni, per es., a titolo indicativo e non esaustivo, il numero e il genere di un sostantivo, o termini dialettali). Si possono portare come eccezioni unicamente i termini che, secondo i dizionari italiani, possono essere scritti in due modi diversi (per es.: "familiare" e "famigliare"), ma che nelle due grafie mantengono lo stesso identico significato, senza alcuna diversa sfumatura di senso.

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

Se la parola scritta nel cartoncino che viene consegnato dal Concorrente Responsabile risulta corretta come spiegato nel comma precedente, l'intero montepremi in palio accumulato sino a quel momento sarà interamente devoluto in beneficenza dalla RAI **alla FONDAZIONE AIRC** senza che nulla sia dovuto ai concorrenti a seguito della loro partecipazione al Programma**.**

NOTE FINALI

Regole comuni a tutti i giochi

L'ordine dei concorrenti e la loro iniziale posizione in scena saranno decisi prima dell'inizio della registrazione a insindacabile giudizio della Produzione.
In generale, per tutti i giochi collocati dopo un'Eliminazione, il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dalla sinistra del concorrente eliminato.

Ai fini della formulazione delle domande e della valutazione dell'esattezza delle relative risposte, saranno utilizzate esclusivamente le fonti fornite dagli autori del programma. Tali fonti saranno portate a conoscenza dei concorrenti prima dell'inizio della puntata.
Il testo delle domande e le relative soluzioni sono conservati dalla Produzione che si obbliga a garantirne la massima segretezza.

1. Se dopo la formulazione di una domanda, per causa di forza maggiore, guasto tecnico o caso fortuito, o errore del Conduttore, dovesse essere interrotta una fase di gioco, la stessa riprenderà con la formulazione di una nuova domanda. Il caso che può dar luogo alla formulazione di una nuova domanda si realizza anche nel caso in cui il concorrente abbia già risposto a un quesito che, successivamente, risulti essere stato mal formulato dal Conduttore per qualsivoglia causa o motivo, ovvero risulti errato nella formulazione o nella risposta.
2. Fatta salva la continuità del Programma e seguendo le norme esposte nel presente Regolamento, la RAI e la Produzione possono decidere, per inderogabili esigenze di Palinsesto, editoriali e di messa in onda del Programma stesso, di modificare in qualsiasi momento e a loro insindacabile giudizio il numero dei Concorrenti, la sequenza dei giochi o i giochi stessi. Per gli stessi motivi, dopo la

Docusign Envelope ID: 057D9A7F-8AED-4654-B1D0-A2753BB6ED50

registrazione del programma è facoltà della Rai e/o della Produzione tagliare sequenze della trasmissione e/o parte o l'intero svolgimento di uno o più giochi, ovviamente senza alterare in alcun caso l'esito finale della gara, e senza che nessuno dei partecipanti al programma abbia a dolersene.

3. Per gli stessi motivi di cui al punto 2., il meccanismo di partecipazione alla “Eliminazione” può essere anticipato al primo errore e non al secondo in uno qualunque dei Round.

Regole comuni ai soli giochi a domande con opzione multipla di risposta

- Nei giochi a domanda con opzione multipla di risposte, la risposta esatta è sempre tra le alternative proposte.