CONDIZIONI GENERALI DI PARTECIPAZIONE AL GIOCO "L'EREDITA' – TORNEO DEI SUPERCAMPIONI 2025-2026" IN ONDA SU RAIUNO DAL 25 MAGGIO 2026 AL 1° GIUGNO 2026.

RAI-Radiotelevisione italiana Spa attraverso la Societa' Banijay Italia S.p.A. titolare originaria dei diritti sul format "*L'Eredita'*" (nel prosieguo indicate come la "Produzione"), realizzera' un programma televisivo dal titolo "*L'Eredita – Torneo dei Supercampioni 2025-2026*" trasmesso, salve diverse esigenze editoriali e di palinsesto, su RAIUNO dal 25 maggio 2026 al 1° giugno 2026 a decorrere dalle 18.45 circa.

Si precisa che le particolari caratteristiche e modalita' di svolgimento della gara soggette sia all'alea, sia alla sorte, sia al grado di preparazione dei concorrenti non permettono di predeterminare dall'origine il montepremi che sara' effettivamente ed eventualmente vinto dal concorrente all'esito di ciascuna puntata.

Pertanto il montepremi in gettoni d'oro e' sempre individuato in via presuntiva, venendo meno per le sopra esposte ragioni, la possibilita' di predeterminarlo *ab origine*.

ART.1
Le attivita' di selezione e reperimento dei concorrenti sono effettuate dalla societa' Banijay Italia S.p.A. a proprio esclusivo carico e rischio sulla base dei criteri elaborati da Banijay Italia medesima indicati sul regolamento del gioco allegato alle presenti condizioni generali di partecipazione.

ART.2
Le modalita' di svolgimento della manifestazione sono dettagliatamente descritte nel regolamento di gioco, allegato alle presenti condizioni generali di partecipazione, predisposto dalla societa' Banijay Italia S.p.A. che sara' pubblicato sul sito www.rai.it unitamente alle presenti condizioni.

ART.3
La partecipazione al gioco è a titolo gratuito. Tutte le puntate del programma sono registrate, salvo diverse esigenze produttive che dovessero prevedere la trasmissione di una o piu' puntate in diretta.

ART. 4
I premi saranno erogati in gettoni d'oro.

I gettoni d'oro messi in palio da Rai non costituiscono oro da investimento bensì monili in oro a forma di gettone, di peso e purezza variabile, che riportano almeno su una faccia di essi il logo di Rai.

Il valore dei gettoni d'oro messi in palio da Rai è rappresentato, al pari di ogni monile in oro, dal prezzo di mercato corrisposto per il loro acquisto, il quale è influenzato dalla quotazione dell'oro, alla data della richiesta della fornitura da parte della competente Direzione di RAI, ma non coincide con essa.

Pertanto, il valore dei premi in palio deve considerarsi, oltre che al lordo delle trattenute d'imposta alla fonte, anche al lordo delle ulteriori voci che hanno concorso alla determinazione del prezzo corrisposto per il loro acquisto da parte di Rai (ivi inclusi manifattura, calo e I.V.A.).

I vincitori riceveranno comunicazione del premio vinto a mezzo lettera raccomandata nella quale sono indicate le modalità di consegna del premio stesso.

Qualora fosse verificato in qualunque momento, anche successivo alla partecipazione, che il concorrente abbia reso dichiarazioni mendaci la (eventuale) vincita del premio si considera annullata, impregiudicato il risarcimento del danno subito dalla RAI.

ART.5

Ogni fase dell'assegnazione dei premi e' effettuata alla presenza di un notaio che ne redige apposito verbale.
Il notaio provvedera', inoltre, alla stesura del verbale di chiusura della manifestazione a premio

ART.6

Qualora fosse verificato in qualunque momento che il concorrente abbia reso dichiarazioni mendaci o abbia omesso di rendere le dichiarazioni richieste, anche in fase di casting, la relativa puntata potra' non essere trasmessa o potra' essere modificata, impregiudicato il risarcimento del danno subito da Rai. In ogni caso, anche se tale verifica fosse effettuata successivamente all'avvenuta messa in onda, il concorrente decadra' dall'assegnazione del premio eventualmente vinto, che sara' quindi da considerarsi annullato, Rai pertanto non eroghera' il premio e se gia' erogato ne chiedera' la restituzione.

ART.7

I concorrenti non potranno avvalersi di suggerimenti, informazioni o quant'altro per rispondere alle domande formulate nel corso della gara.
In caso di violazione di quanto sopracitato la produzione del programma si riserva la possibilita' di escludere i concorrenti dal gioco e/o di annullare gli eventuali premi da loro conseguiti.

ART.8

Nel corso dello svolgimento del programma il conduttore, sentito il notaio avra' la facolta', a propria esclusiva discrezione, di annullare la domanda gia' formulata qualora si siano verificati eventuali disguidi o irregolarita' (a titolo esemplificativo ma non esaustivo di natura grafica o elettronica di palesi suggerimenti da parte delle persone presenti in studio, ecc.), tali da compromettere il regolare svolgimento della gara.
A insindacabile giudizio della Produzione, inoltre, il programma potra' essere ripreso, oppure potra' essere ripetuta l'intera partita o una o piu' fasi della stessa.
La Produzione a suo discrezionale e insindacabile giudizio, inoltre, al termine del programma, avra' la facolta' di annullare una o piu' fasi del gioco qualora accertasse che si siano verificati i predetti disguidi o irregolarita' tali da compromettere il regolare svolgimento della gara fatti salvi i diritti acquisiti dai partecipanti non interessati dalle accertate irregolarità

ART. 9

I concorrenti dovranno rispettare i principi del Codice etico della RAI, disponibile sul sito Istituzionale della Rai.
I concorrenti dovranno in genere tenere un comportamento corretto sia durante la realizzazione del programma sia durante le eventuali prove o, comunque, durante la permanenza negli studi o locali della RAI.
I concorrenti assumono a proprio carico ogni responsabilita' nei confronti di terzi per frasi dette o atteggiamenti assunti nel corso della trasmissione e sollevano la RAI da ogni responsabilita' in merito e da ogni conseguente pregiudizio o richiesta di danno.

ART.10
La Produzione del programma si riserva a proprio insindacabile giudizio, la possibilita' di modificare in qualsiasi momento la formula dei singoli giochi, il loro numero, il valore dei premi a essi associati e il loro concatenamento dandone adeguata e preventiva pubblicita'. In ogni caso il valore modificato dei premi non sara' mai inferiore a quello originariamente stabilito .

ART.11
I premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, al termine della produzione televisiva in questione, saranno devoluti alla ONLUS: UILDM – Unione Italiana Lotta alla Distrofia Muscolare Via Vergerio 19 – 35126 PADOVA. Tel: 049 8021001 – C.F.: 80007580287.

ART.12
Sono esclusi dalla partecipazione al concorso e dall'assegnazione dei premi: i dipendenti, ex dipendenti ed i collaboratori della RAI e delle società del Gruppo e le persone aventi un rapporto di parentela, affinità o coniugio con i soggetti suindicati e tutti coloro che abbiano avuto condanne penali o abbiano procedimenti penali pendenti.

ART.13
La Produzione, nell'ipotesi in cui si verificassero nello svolgimento del gioco o nella realizzazione tecnica delle riprese, situazioni tali da determinare il mancato raggiungimento degli standard qualitativi, tecnici, artistici o contenutistici previsti in conformita' alla natura ed alle caratteristiche qualitative e di adeguatezza del programma potra' decidere di non mandare in onda una o piu' registrazioni del programma medesimo.
Nel caso in cui la Produzione decidesse di non trasmettere una registrazione, al concorrente che vi avra' partecipato sara' comunque attribuito il premio eventualmente vinto senza che questi acquisisca il diritto alla diffusione della trasmissione a cui ha partecipato ne' a partecipare a successive puntate e senza che a RAI possa essere mossa alcuna contestazione da parte dei concorrenti o da chicchessia.

ART.14
Nel caso in cui non fosse possibile per forza maggiore, per caso fortuito o per qualunque altro accadimento impeditivo, portare a termine la registrazione di una singola puntata, sara' facolta' della Produzione decidere se terminare o meno la suddetta registrazione, secondo le modalita' dalla stessa ritenute piu' opportune o procedere ad una nuova registrazione con i medesimi o con diversi concorrenti laddove i medesimi concorrenti non fossero disponibili. In tali casi si considereranno annullati i risultati conseguiti dai concorrenti durante il gioco ed eventuali montepremi a essi connessi senza che nulla possano pretendere.

ART.15
Nel caso in cui ragioni di carattere tecnico od organizzativo impediscano che, in tutto o in parte, lo svolgimento del gioco abbia luogo con le modalità e nei termini previsti dal presente documento e dal Regolamento di gioco, RAI prendera' gli opportuni provvedimenti dandone notizia al pubblico.
La partecipazione al programma non conferisce al concorrente alcun diritto in ordine alla messa in onda della puntata o parti di essa alla quale ha preso parte.

Resta fermo, inoltre, quanto espressamente previsto in merito ai criteri di partecipazione al programma espressamente previsti dal regolamento del gioco.

ART. 16
La partecipazione al gioco implica la piena ed integrale accettazione delle presenti disposizioni.

ART.17
Gli interessati potranno richiedere copia delle presenti disposizioni a RAI-Radiotelevisione italiana - Viale Mazzini, 14 – Roma ovvero consultarle sul sito *internet* di RAI *www.rai.it.*

Letto, approvato e sottoscritto per accettazione di ogni singola disposizione.

DATA F I R M A

INFORMATIVA SUL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI DEGLI INTERESSATI – ART. 13 DEL REGOLAMENTO (UE) 2016/679.

La Rai - Radiotelevisione Italiana Spa, Titolare del trattamento (con sede in Via Alessandro Severo, n. 246 – 00145 Roma PEC: raispa@postacertificata.rai.it, Centralino: 06 38781), tratterà anche con modalità informatiche e telematiche, i dati personali spontaneamente conferiti per i fini connessi all'espletamento delle operazioni necessarie allo svolgimento dell'attività necessarie:

1. alla partecipazione al programma "L'EREDITA' – TORNEO DEI SUPERCAMPIONI 2025-2026";
2. all'assegnazione e alla consegna dei premi eventualmente vinti a seguito della partecipazione al programma "L'EREDITA' – TORNEO DEI SUPERCAMPIONI 2025-2026";
3. ad eventuali verifiche in merito alla regolarita' delle attivita' sopra citate
4. per ulteriori eventuali esigenze editoriali e per l'attivita' di casting per produzioni audiovisive

RAI ha nominato il DPO - Data Protection Officer (in italiano, RPD - Responsabile della Protezione dei Dati) che potrà essere contattato per questioni inerenti al trattamento dei Suoi dati, al seguente recapito via Alessandro Severo, n. 246 Roma IT – email: dpo@rai.it.

Finalità del trattamento e conseguenze derivanti dal mancato conferimento dei dati personali

I dati personali sono trattati per le finalità sopra specificamente rappresentate.

I dati personali potranno essere altresì trattati per adempiere agli obblighi previsti da leggi, regolamenti o normative comunitarie, nonché da disposizioni delle Autorità di vigilanza del settore.

Il conferimento dei dati è necessario poiché la mancanza degli stessi non consente la possibilità di farLa partecipare in qualita' di concorrente alla produzione televisiva "L'EREDITA' – TORNEO DEI SUPERCAMPIONI 2025-2026".

I dati personali conferiti saranno trattati nel rispetto della vigente normativa in materia di protezione dei dati personali e, comunque, dei principi di riservatezza cui è ispirata l'attività della Rai.

Periodo di conservazione dei dati personali

I dati personali saranno conservati per due anni dalla fine della produzione televisiva e comunque anche per ulteriori eventuali esigenze editoriali e per l'attivita' di casting per produzioni audiovisive nonche' per eventuali obblighi di conservazione a fini amministrativi, di gestione di eventuali reclami o contenziosi e per disposizioni di legge.

Base giuridica

La base giuridica del trattamento dei dati è la manifestazione del consenso spontaneamente fornito in calce alla presente informativa.

Destinatari dei dati personali

I dati personali saranno conservati su server situati in Italia e trattati esclusivamente dal personale e da collaboratori della Rai autorizzati e dalle imprese espressamente nominate come responsabili del trattamento. Ad eccezione di queste ipotesi, i dati personali non saranno comunicati a terzi, se non nei casi specificamente previsti dalla normativa nazionale e dell'Unione Europea.

Diritti degli interessati

Può essere esercitato il diritto di chiedere al Titolare del trattamento l'accesso ai dati personali e la rettifica o la cancellazione degli stessi o la limitazione del trattamento che La riguarda o di OPPORSI al trattamento medesimo (artt. 15 e ss. del RGPD).

La relativa istanza alla Rai è presentata con le seguenti alternative modalità:

- inviando una email al Privacy Manager all'indirizzo: privacymanager.raiuno@rai.it

- inviando una e-mail all'indirizzo: privacy@rai.it;

- inviando una richiesta scritta all'indirizzo di posta, Rai, Via Alessandro Severo, n. 246 - Roma, all'att.ne della Struttura Coordinamento Privacy.

Ricorrendone i presupposti e dandone informazione all'interessato, l'esercizio di tali diritti può essere ritardato, limitato o escluso in conformità con quanto disposto dal comma 3 dell'art. 2 undecies del D.Lgs. n. 196/2003 come modificato dal D.Lgs. n. 101/2018.

Lei potrà inoltre proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali (artt. 77 ss. del Regolamento).

REGOLAMENTO DEL PROGRAMMA

“L’EREDITA’”

stagione 2025/2026

"TORNEO dei SUPER CAMPIONI”

Puntate in onda dal 25 maggio al 1 giugno 2026

INDICE

- **INTRODUZIONE** PAG. 2

- **GIOCHI IN SCALETTA:**
  - **C’È O NON C’È** PAG. 8
  - **SCALATA DOPPIA** PAG. 11
  - **1,2,3…** PAG. 14
  - **I FANTASTICI QUATTRO** PAG. 16
  - **LA SCOSSA** PAG. 19
  - **TRIELLO** PAG. 20
  - **CENTO SECONDI** PAG. 23
  - **GHIGLIOTTINA** PAG. 28

- **NOTE FINALI** PAG. 29
- **ALLEGATO 1 – GIOCO DI RISERVA** PAG. 31

1) Introduzione

Per le ultime puntate della stagione 2025/2026, la cui messa in onda, salve differenti esigenze editoriali e di palinsesto, è prevista da lunedì 25 maggio 2026 a lunedì 1 giugno 2026, la Produzione de "L'Eredità" realizzerà un torneo ("Torneo") tra i 7 migliori "Campioni" della stagione stessa 2025-2026 (qui denominati "Super Campioni").

Concorrono a formare la platea dei 7 "Super Campioni" i concorrenti de "L'Eredità – stagione 2025/2026" -con espressa esclusione, dunque, delle puntate speciali svoltesi nel medesimo periodo (es. Sfida tra giganti, etc.)- (d'ora in avanti, anche, "Programma") che presentino i seguenti requisiti:

1.1) (a) i concorrenti che, a seguito della loro partecipazione al gioco finale de "La Ghigliottina" in una o più puntate trasmesse al pubblico entro il 10 maggio 2026 incluso, si siano aggiudicati un montepremi totale (costituito, pertanto, dalla somma di tutti gli importi dei montepremi vinti all'esito di ciascuna puntata) superiore ai 200.000,00 (duecentomila/00) euro, nonché

(b) i concorrenti che hanno partecipato al maggior numero di puntate trasmesse al pubblico entro il 10 maggio 2026.

Nel caso in cui, in applicazione dei requisiti di cui al precedente articolo 1.1, il numero di partecipanti risulti superiore a 7, al fine di individuare i 7 partecipanti al Torneo, si procederà secondo quanto stabilito al punto 1.2) che segue:

1.2) a parità di puntate tra due o più concorrenti verrà chiamato a giocare il concorrente che nel corso del Programma abbia partecipato per il maggior numero di puntate al gioco finale della "Ghigliottina".

Nel caso in cui, anche in applicazione di quanto previsto al precedente articolo 1.2, il numero dei partecipanti risulti superiore a 7, al fine di individuare i 7 partecipanti al Torneo, si procederà secondo quanto stabilito al punto 1.3) che segue:

1.3) a parità di numero di Ghigliottine giocate verrà chiamato a partecipare il concorrente che tra loro ha vinto il montepremi più alto. Nel caso in cui ci siano più campioni con pari montepremi (la parità deve essere intesa nel senso matematico del termine pertanto deve sussistere una perfetta corrispondenza – anche decimale tra gli importi totalizzati), per raggiungere il numero di 7 Super Campioni necessari al Torneo si procederà a un'estrazione notarile.

Nel caso in cui i Super Campioni individuati e selezionati secondo i già menzionati requisiti per il Torneo siano impossibilitati a inizio produzione o nel corso delle registrazioni, per qualsivoglia causa o motivo, a partecipare alle date stabilite per le registrazioni del Torneo, si procederà a individuare in loro sostituzione, secondo le sopra citate modalità, altrettanti Super Campioni aventi i requisiti indicati, scegliendo coloro che abbiano il domicilio più vicino alla sede degli studi televisivi Fabrizio Frizzi di Roma siti in Via Ettore Romagnoli, 30 (o altro luogo in cui potrebbero svolgersi le registrazioni).

Qualora per esigenze di palinsesto una o più delle previste 8 puntate del Torneo non dovessero essere registrate e quindi realizzate, il Torneo si intenderà abbreviato delle puntate non registrate, senza che ciò ne alteri il meccanismo e senza che i Super Campioni abbiano a pretendere alcunché.

Resta fermo che le regole dei giochi esposti di seguito valgono in linea generale e che possono subire eventuali piccole variazioni al loro svolgimento in base alla loro definitiva collocazione in scaletta e/o per esigenze di palinsesto, particolarmente per quanto riguarda il numero dei concorrenti previsti e le modalità di "errore". Più precisamente, in una o più puntate del Torneo, variazioni alle modalità di "errore" potranno essere inserite nei giochi "C'è o non c'è", "1,2,3…", "I Fantastici 4", così come più dettagliatamente descritto *infra*, in corrispondenza dei singoli giochi.
Inoltre, il gioco di riserva del Triello (versione a 5 caselle, 3 giocatori) – come *infra* indicato, a insindacabile giudizio della Produzione, potrà essere inserito in una o più puntate del Torneo, in sostituzione al gioco del Triello (versione a 7 caselle, 3 giocatori) attualmente previsto in scaletta, nelle occasioni in cui ciò si renderà necessario per esigenze di palinsesto.
L'eventuale applicazione delle suddette variazioni, in relazione a ciascuna puntata del Torneo, sarà comunicata ai concorrenti prima dell'inizio della registrazione della stessa.

Il "Torneo" tra i sette Super Campioni avrà come vincitore il Super Campione che, nel corso delle puntate realizzate, **sarà arrivato per più volte al gioco finale** della Ghigliottina, indipendentemente dall'esito che tale gioco finale avrà avuto di puntata in puntata. Conterà pertanto solamente il numero di Ghigliottine a cui si avrà preso parte, e non l'ammontare complessivo del/i montepremi eventualmente vinto/i all'esito del gioco medesimo.

Il Super Campione che vincerà il Torneo (oltre al montepremi eventualmente ed effettivamente maturato risolvendo il gioco finale della Ghigliottina) riceverà un attestato simbolico, una targa (o una coppa, o altro di simile) che riporterà la dizione "Super Campione Eredità 2025/2026".

In caso di pareggio (cioè due o più Super Campioni che alla fine del Torneo siano arrivati al gioco finale della Ghigliottina un pari numero di volte), avrà il titolo di Super Campione colui che, tra i Super Campioni in situazione di parità, durante le puntate del Torneo abbia vinto il montepremi totale più alto (costituito, pertanto, dalla somma di tutti gli importi dei montepremi vinti all'esito di ciascuna puntata del Torneo) risolvendo il gioco finale della Ghigliottina. Qualora anche secondo questo criterio si dovesse determinare una situazione di parità tra due o più Super Campioni, tutti i Super Campioni in situazione di parità saranno nominati vincitori del Torneo e l'attestato sopra citato sarà consegnato a tutti i Super Campioni in situazione di parità.

2) Per tutto quanto non espressamente indicato nel presente regolamento, varranno le regole enunciate nel Regolamento de "L'Eredità" ed.2025-2026.
Le disposizioni che seguono riguardano solo le puntate del Torneo.

2.1) Come nelle puntate "tradizionali", e vista la struttura editoriale della trasmissione e l'andamento dei Giochi, al Torneo parteciperanno sette concorrenti, ovvero gli ex-Campioni de "L'Eredità" ed. 2025/2026 che soddisfino i requisiti esposti in precedenza, denominati "Super Campioni".

2.2) Nella prima puntata del "Torneo dei Super Campioni 2025-2026", il ruolo del "Campione" sarà ricoperto dal/dalla Concorrente che durante il Programma ha vinto il montepremi totale più alto nel gioco La Ghigliottina. Tale "Campione" dovrà seguire tutte

le norme indicate per tale ruolo nel Regolamento de ''L'Eredità ed. 2025-2026". Nel caso di parità di montepremi tra due o più Campioni, al fine di individuare il titolo di "Campione" si seguiranno i punti 1.2) e 1.3) (di quest'ultimo andrà considerata esclusivamente la sezione riguardante l'estrazione notarile).

2.3) Nel Torneo non saranno fatte valere tutte le regole che riguardano la possibilità dei Concorrenti di acquisire "una vita" di cui al paragrafo 1ter) del regolamento de "L'Eredità" relativo alle puntate diverse dal Torneo.

2.4) Dalla 2° puntata del Torneo in poi, assumerà il ruolo di Campione colui/colei il/la quale abbia avuto accesso al gioco della Ghigliottina della 1° puntata del Torneo (a prescindere dal fatto se si sia aggiudicato o meno il montepremi in palio), e così via per le puntate restanti.

2.5) I Super Campioni che perderanno una fase della gara e usciranno quindi dal gioco (per aver perso ad esempio i giochi di Eliminazione, del Triello o dei Cento Secondi), si presenteranno comunque nella puntata successiva del Torneo (e in tutte le altre). Il ruolo di Campione sarà sempre assunto da chi abbia giocato al gioco della Ghigliottina nella puntata precedente, fatta eccezione per la prima puntata del Torneo, come chiarito al punto 2.2.

2.6) Il Super Campione (o i Super Campioni) vincitore/i del Torneo non avrà/avranno la possibilità di tornare come Campione nella 1° puntata dell'eventuale successiva edizione de "L'Eredità" e nulla potranno eccepire in merito

.

2.7) La proclamazione del/i vincitore/i del Torneo avverrà alla fine dell'ultima puntata.

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

- **"C'è o non c'è"**
  - **1° Eliminazione** da 7 a 6 concorrenti, per mezzo del gioco denominato "Scalata doppia", disciplinato a pag. 11 del presente regolamento.
- **"1,2,3…"**

- **2° Eliminazione** da 6 a 5 concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 11 del presente regolamento.

- "I Fantastici Quattro"

- **3° Eliminazione** da 5 a 4 concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 11 del presente regolamento.

- **“La scossa”** (I vincitori vanno al Triello)

- 4° **Eliminazione** da 4 a 3 concorrenti, per mezzo del gioco denominato “Scalata doppia”, disciplinato a pag. 11 del presente regolamento.

- **“Il Triello”** (dei tre partecipanti, i due vincitori vanno ai Cento Secondi)

- I “Cento Secondi” (2 Concorrenti): il Concorrente che vince questo gioco accede al gioco de "La Ghigliottina"

- "La Ghigliottina” (1 concorrente)

1bis) Norme generali comuni a tutti i giochi

1) Nella prima puntata del “Torneo dei Super Campioni 2025-2026”, il ruolo del “Campione” sarà ricoperto dal/dalla Concorrente che durante il Programma ha vinto il montepremi totale più alto nel gioco La Ghigliottina.

2) In tutte le altre puntate del Torneo successive alla prima, tra i tre Concorrenti ammessi al gioco del "Triello" nella puntata precedente (vedi oltre), quello dei tre che viene ammesso al gioco finale della "Ghigliottina", a prescindere che riesca a vincere o meno il montepremi in palio, tornerà nella puntata successiva con il ruolo di "Campione", gli altri due come semplici sfidanti.

3) All'inizio di ciascuna puntata, il Campione (determinato secondo i criteri di cui ai punti 1 e 2 che precedono) in scena dovrebbe occupare la postazione numero 1. L'ordine in scena degli altri 6 Concorrenti viene stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell’inizio della registrazione della puntata.

4) Salvo quanto diversamente specificato, nel primo gioco il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dal concorrente 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.

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

6) A ognuno dei sei concorrenti e al Campione all’inizio della puntata viene consegnata una “eredità” di 10.000,00 euro. Nel caso in cui venga inserito in scaletta un gioco iniziale di raddoppio del montepremi, questa "eredità" può essere aumentata di altri 10.000,00 euro per ciascun concorrente che vinca la propria manche.

7) 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".

8) Salvo quanto diversamente specificato, il concorrente che ha perso uno dei giochi (per un doppio errore o per quanto specificato nelle regole del gioco stesso) è a rischio eliminazione. Può salvarsi e rimanere in partita “puntando” un altro dei concorrenti rimasti in gara. I due concorrenti (il "Puntato" e il "Puntatore") si sfideranno in uno dei giochi denominati "Giochi di Eliminazione".
   Se il concorrente “Puntato” vince la sfida, si salva e aggiunge al suo montepremi quello del Puntatore, che viene eliminato. Se invece la sfida è vinta dal "Puntatore", è il Puntato a essere eliminato, e il suo montepremi viene conquistato dal Puntatore.

2) Spiegazione dei giochi

GIOCHI DEL PROGRAMMA IN SCALETTA

C’È O NON C’È (7 concorrenti)

Lo scopo del gioco è indovinare se una serie di elementi appartengano o non appartengano a una categoria generale di partenza (da qui in poi “Argomento”).

Per ciascuna puntata si disputeranno 2 manche del gioco. Per ciascuna delle manche, il concorrente che per primo commette un doppio errore va a rischio eliminazione e non partecipa alla manche successiva di gioco.

Ne consegue questo schema di gioco:

Prima manche: 7 concorrenti

Seconda manche: 6 concorrenti

Alla fine della seconda manche di gioco, i due Concorrenti che hanno commesso il doppio errore dovranno affrontare il successivo gioco di Eliminazione.

Inizia a giocare il concorrente che si trova nella posizione 2 (da qui in poi Concorrente 1). Il gioco proseguirà con gli altri 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:

Al Concorrente 1 viene chiesto: “Nei personaggi di Totò c’è o non c’è un onorevole?”

Se il Concorrente 1 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 al Concorrente 2 con una nuova opzione. Se il Concorrente 1 sbaglia o non risponde o non risponde nel tempo stabilito, il Concorrente 1 totalizza un errore, il conduttore svela la risposta giusta e passa al Concorrente 2 con una nuova opzione.

La prima manche di gioco prosegue finché uno dei sette concorrenti in gioco non commette per due volte un errore. A quel punto, il concorrente col doppio errore è a rischio eliminazione e non partecipa alla successiva manche di gioco.

Nella seconda manche di gioco viene cambiato l’Argomento e il giro prosegue con il concorrente successivo a quello 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 altro concorrente non abbia commesso il doppio errore.

Da una manche all’altra, tutti i concorrenti che abbiano commesso un errore nella prima manche e sono ancora in gara mantengono l’errore anche nella seconda manche di gioco.

Nel caso in cui le voci di un certo Argomento si esauriscano prima che qualcuno dei concorrenti abbia commesso il doppio errore, l’Argomento verrà cambiato nel corso della stessa manche.

Alla fine della seconda manche di gioco, i due concorrenti che hanno commesso il doppio errore si sfidano nel successivo Gioco di Eliminazione.

Per esigenze di scaletta, nel gioco “**C’è o non c’è**” il meccanismo di partecipazione al successivo gioco di Eliminazione potrebbe non essere basato sul “doppio errore” ma essere anticipato al primo errore commesso: pertanto, alla sfida eliminatoria, in tale eventualità, prenderanno parte il concorrente che per primo avrà commesso un errore durante la prima manche di gioco e il primo concorrente che avrà commesso un errore durante la seconda manche di gioco.

SEGUE: 1° ELIMINAZIONE CON LA PRIMA "SCALATA DOPPIA" IL CUI MECCANISMO È DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA CHE SEGUE.

In questa Eliminazione l'ordine di gioco sarà quello stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell'inizio della registrazione (cfr. pag. 7/1 bis/comma 3).

GIOCO DI ELIMINAZIONE: LA SCALATA DOPPIA

"Scalata doppia" è un gioco al quale partecipano:

- Dopo il primo gioco “C’è o non c’è”: i due Concorrenti che abbiano commesso il doppio errore nel suddetto gioco;
- In tutti gli altri casi: il concorrente che ha perso il gioco precedente (secondo le regole descritte nel gioco stesso) e "punta il dito" verso un altro concorrente ("Puntatore"), e il concorrente che è stato indicato (“Puntato").

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 dei due 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, i concorrenti devono rispondere a una serie di domande/definizioni in maniera alternata (una a testa). Fin quando il concorrente 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'altro concorrente.

Perde il Concorrente che per primo 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.

Il concorrente che ha esaurito tutti i secondi a sua disposizione viene eliminato. Il concorrente che ha ancora del tempo a sua disposizione (quando i 60 secondi a disposizione del suo sfidante siano terminati) vince il gioco, si salva, aggiunge alla sua parte di montepremi quella del concorrente che ha perso il gioco, e continua la gara de "L'Eredità".

Modalità di gioco:

Inizia a giocare il concorrente "Puntatore".

Viene proposta al concorrente una domanda/definizione, della quale il concorrente 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 al concorrente). Inoltre, la parola/risposta fornita dal concorrente 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).

Il concorrente rimane in gioco fino a quando non fornisca la parola/risposta esatta. Il concorrente può sbagliare quante volte vuole, ma il tempo di gioco continuerà a scorrere fino all'ottenimento della parola/risposta esatta.

Se il concorrente 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 il concorrente riuscirà a indovinare la parola/risposta esatta, il suo tempo di gioco si fermerà, e toccherà giocare all'altro concorrente (il "Puntato").

Il secondo concorrente inizia a giocare anch'egli con 60 secondi (o altro tempo da definire) di tempo di gioco. Al secondo concorrente viene proposta una nuova domanda/definizione da indovinare. Le modalità di gioco sono identiche a quella del primo concorrente.

Quando il secondo concorrente riuscirà a indovinare la parola/risposta esatta, il suo tempo di gioco si fermerà, e il turno di gioco passerà di nuovo al primo concorrente (il "Puntatore"), che potrà giocare con i secondi rimasti dopo la sua prima risposta (il cronometro riparte dal numero di secondi sul quale era stato bloccato al momento della risposta esatta del concorrente).

Questa alternanza di gioco tra i due concorrenti proseguirà con le stesse modalità fino a quando uno dei due 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 uno dei due concorrenti. Il concorrente che perde il gioco viene eliminato. Il concorrente che ha ancora del tempo a sua disposizione vince il gioco, si salva, aggiunge alla sua parte di montepremi quella del concorrente che ha perso il gioco, e continua la gara de "L'Eredità".

1,2,3,…

Gioco a sei concorrenti.

Scopo del gioco: individuare l'oggetto, il personaggio, il film, la canzone, il monumento o altro a cui, per libera associazione della Redazione, si riferiscono i tre indizi forniti dal conduttore.

Inizia a giocare il Concorrente che si trova a sinistra del concorrente eliminato nel precedente gioco di Eliminazione, da qui in poi Concorrente 1.

Il conduttore annuncia al Concorrente 1 l'argomento a cui si riferiscono i 3 indizi che sta per presentare (p.es. "Personaggi famosi").

Propone poi al Concorrente i tre indizi che riguardano l'argomento, (in questo caso un personaggio famoso), e il Concorrente deve individuare di chi / cosa si sta parlando entro un tempo massimo di 5 secondi (o altro tempo da definirsi in sede di prova generale).

Se il Concorrente 1 dà la risposta giusta entro il tempo stabilito, il conduttore passa al Concorrente 2 con un nuovo argomento e altri tre indizi.

In caso di risposta errata, mancante o fuori tempo massimo, il Conduttore segnala un ERRORE a quel Concorrente; quindi, il Conduttore dà la risposta corretta e passa al Concorrente successivo con un nuovo Argomento.

La risposta fornita deve corrispondere alla soluzione consegnata al notaio prima dell'inizio della trasmissione.

Esempio di manche

Conduttore: "Cerchiamo un personaggio famoso. Concorrente 1, ecco i tre indizi per te:

PARTICELLE W E Z - NOBEL - SENATORE A VITA

Di chi stiamo parlando?

Concorrente 1 : Risponde esattamente (Carlo Rubbia)

Conduttore: “Esatto! Passiamo a te, Concorrente 2. Parliamo di ricette italiane. I tre indizi sono

GUANCIALE - PECORINO - AMATRICE

Concorrente 2: Sbaglia

Conduttore: “No, la risposta esatta era Amatriciana! Accumuli un errore. Ora passiamo a te, Concorrente 3, con un nuovo argomento: ora parliamo di (altro argomento).

Il gioco prosegue in questa modalità con un nuovo argomento e tre nuovi indizi per ciascuno dei concorrenti, secondo l’ordine stabilito a insindacabile giudizio della produzione prima dell’inizio della registrazione della puntata (cfr. pag. 7/1 bis/comma 3).

Il gioco termina nel momento in cui un Concorrente accumula due errori. Il concorrente che per primo accumula due errori deve partecipare al successivo gioco di eliminazione.

Per esigenze di scaletta, nel gioco “**1,2,3…**” il meccanismo di partecipazione al successivo gioco di Eliminazione potrebbe non essere basato sul “doppio errore” ma essere anticipato al primo errore commesso: pertanto, in tale eventualità, dovrà prendere parte alla sfida eliminatoria e “puntare il dito" contro uno degli avversari il concorrente che per primo avrà commesso un errore durante il gioco.

SEGUE: 2° ELIMINAZIONE CON LA SECONDA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO È DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 11 CHE PRECEDE)

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 dal Concorrente di turno, a ciascun concorrente viene rivolta una domanda che ha come risposta esatta una delle 4 opzioni fisse mostrate in precedenza.

Se il primo concorrente risponde esattamente (cioè, indica l'opzione giusta per quella domanda tra le quattro mostrate in grafica), al secondo concorrente di turno viene proposta una nuova domanda, e via di seguito. Se invece il concorrente risponde in modo errato (cioè, indica una delle opzioni sbagliate per quella domanda), gli viene assegnato un errore. La stessa domanda passa al Concorrente successivo, e così via sinché non venga fornita la risposta esatta. Ovviamente a tutti i Concorrenti che sbagliano viene assegnato un errore.

Il gioco prosegue secondo queste modalità, e termina nel momento in cui un Concorrente accumula due errori.

Il concorrente che per primo 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 nessun 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 dai concorrenti (e così di seguito con altre manche sino a che

un concorrente non abbia accumulato due errori).

Per esigenze di scaletta, nel gioco “**I Fantastici Quattro**” il meccanismo di partecipazione al successivo gioco di Eliminazione potrebbe non essere basato sul “doppio errore” ma essere anticipato al primo errore commesso: pertanto, in tale eventualità, dovrà prendere parte alla sfida eliminatoria e “puntare il dito" contro uno degli avversari il concorrente che per primo avrà commesso un errore durante il gioco.

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° concorrente: Esce al cinema "Mary Poppins" → opz. Esatta: 1964

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

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

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

5° concorrente: 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:

TOTO' – ALBERTO SORDI – ROBERTO BENIGNI – ADRIANO CELENTANO

Le domande per i concorrenti:

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

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

3° concorrente: E' il figlio di Isolina Papini → opz. Esatta: ROBERTO BENIGNI

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

5° concorrente: 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: 3° ELIMINAZIONE CON LA TERZA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO È DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 11 CHE PRECEDE)

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 di 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 dal Concorrente di turno, i Concorrenti dovranno indicare, secondo il consueto giro, una a una le alternative disponibili, cioè non già indicate dagli altri concorrenti.

Il gioco prosegue secondo queste modalità, e termina nel momento in cui un Concorrente 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.

Il Concorrente che “prende la scossa”, cioè sbaglia, deve puntare il dito contro uno degli altri Concorrenti ancora in gioco, mentre i Concorrenti che non vengono puntati e che non hanno preso la scossa si qualificano automaticamente al gioco successivo.

2. 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 nessuno dei concorrenti possono essere tagliate nel montaggio della puntata per rispettare i tempi di scaletta.

SEGUE: 4° ELIMINAZIONE CON LA QUARTA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO È DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 11 CHE PRECEDE)

"TRIELLO" (versione a 7 caselle con tre giocatori)

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

I 2 concorrenti che, alla fine del gioco, avranno conquistato i montepremi più alti parteciperanno al successivo gioco dei "Cento Secondi".

Inizia il concorrente che è in svantaggio, quindi con il montepremi minore ("Concorrente 1"), a seguire il concorrente con il montepremi mediano ("Concorrente 2"), e infine quello con montepremi maggiore ("Concorrente 3").

In caso di parità tra due o tre Concorrenti varrà l’ordine stabilito prima dell’inizio della registrazione.

All’inizio del gioco, verranno visualizzate 7 caselle, 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 al Concorrente 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).

Il valore delle singole caselle sarà il seguente: due caselle da 10.000 euro, tre caselle da 20.000 euro, due caselle da 30.000 euro.

All’inizio del gioco, il primo concorrente sceglie una casella e l’Argomento a essa associato. Quindi si svela il montepremi relativo a quella casella. Al concorrente viene letta la domanda e successivamente vengono proposte 4 opzioni di risposta.

Il concorrente 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, questo concorrente vincerà 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, il primo concorrente non perde nulla, ma la domanda passa al secondo concorrente, 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 il secondo concorrente vince la cifra in palio legata alla domanda e procede nella scelta della casella-materia successiva. Se invece la risposta è errata, il secondo concorrente non perde nulla ma passa la mano al terzo concorrente. In caso di risposta errata, la domanda torna al primo concorrente.

Il primo concorrente (di nuovo in gioco) conquista quindi il “diritto di risposta”; avendo una sola opzione disponibile, darà presumibilmente la risposta corretta, vincerà 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 il Concorrente, 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 al Concorrente successivo, con tutte le conseguenze descritte in precedenza.

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

Il gioco del Triello termina con la risposta esatta all'ultima domanda. Il concorrente che dopo l'ultimo aggiornamento del montepremi possiederà la cifra inferiore verrà eliminato.
I due concorrenti con i montepremi più elevati passano al successivo gioco dei “Cento Secondi”. Il montepremi del concorrente eliminato non si somma alla cifra totale.

Il meccanismo di questo gioco ammette che, se uno dei 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”.

In questa eventualità, per determinare il montepremi con cui si accede ai Cento Secondi si sommeranno i montepremi dei due concorrenti con montepremi più alto, ovvero il vincitore del gioco e il secondo concorrente con montepremi più alto. Se il secondo e il terzo concorrente sono a parità di montepremi, verrà comunque sommato uno solo dei loro montepremi nell’ammontare finale.

Nel caso in cui due o tre concorrenti al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi, fatta eccezione per l’unico caso in cui uno dei 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 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. 11).

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 del Triello: inizia il Concorrente 1, poi il Concorrente 2 e infine il Concorrente 3 (escluso, ovviamente, chi non deve partecipare).
- Il tempo di gioco per ciascun concorrente sarà di 30 secondi e non di un minuto (o altro tempo da decidere in sede di prova generale).

Nel caso in cui al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi **tre concorrenti**, si sfideranno al gioco di eliminazione "ridotto" prima il Concorrente 1 e il Concorrente 2 (inizia a giocare il concorrente 1); il vincitore di questa manche accederà al successivo gioco dei "Cento Secondi". Il perdente sfiderà il Concorrente 3 a una nuova

manche del gioco di eliminazione "ridotto" (inizia a giocare il Concorrente 2). Il vincitore di questa seconda manche parteciperà al successivo gioco dei "Cento Secondi".

"CENTO SECONDI"

Partecipano a questo gioco i due 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 dei due concorrenti che partecipano a questo gioco dei “Cento secondi”.

In questo gioco, il concorrente che alla fine del Triello avrà il montepremi più alto sarà il primo concorrente a rispondere (d’ora in poi Concorrente 1) e sarà titolare di un “jolly” più dettagliatamente descritto *infra*.

Se alla fine del Triello i due concorrenti che risultano vincitori del gioco saranno in situazione di parità di montepremi, nel gioco dei Cento Secondi l’ordine di risposta rispetterà quello determinato nel gioco del “Triello” (Concorrente 1, Concorrente 2, Concorrente 3, meno ovviamente chi è stato eliminato), e nessuno dei concorrenti in gioco disporrà del “jolly”.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il Conduttore rivolgerà a ciascun concorrente delle domande secche, di cultura generale. Non ci saranno “opzioni di risposta” e i 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 ciascun concorrente, 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 dal punto 2) al punto 5) che seguono.

Il Conduttore legge la prima domanda al Concorrente 1. Se il Concorrente 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”, il Concorrente 1 tiene in mano il gioco.

Se il Concorrente 1 fornisce una risposta sbagliata o non risponde all’interno del “timer di risposta”, il Conduttore rivolge la stessa domanda al Concorrente 2, che ha la possibilità di rispondere correttamente e conquistare la mano di gioco strappandola all’avversario.

Se anche il Concorrente 2 al proprio turno di risposta 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 il Concorrente 1, ponendogli un’altra domanda.

Meccanismo del “jolly”

Al Concorrente 1, come individuato al secondo paragrafo della pagina che precede, se detentore del “jolly”, nel corso del gioco sarà data per **una sola volta** la possibilità di cambiare la domanda che gli viene posta dal Conduttore, secondo queste modalità:

il Conduttore legge una domanda al Concorrente 1; il Concorrente 1 decide di **non** voler rispondere alla domanda e di voler usare il Jolly: entro e non oltre i 5 secondi del “timer di risposta” dovrà pronunciare chiaramente la frase “STOP AL TEMPO”. Il “timer generale” verrà fermato e il Conduttore svelerà la risposta della domanda posta al Concorrente 1 alla quale il medesimo ha rifiutato di rispondere, dopodiché si farà ripartire il “timer generale” con una nuova domanda per il Concorrente 1. Dopo l’utilizzo del jolly, il gioco proseguirà secondo la normale dinamica descritta alla voce “Svolgimento del gioco” di cui alle pagine che precedono, fermo restando quanto segue.

Il Concorrente 1, se detentore del jolly, potrà decidere di usarlo:

(i) sia se in quel momento ha la mano di gioco (ed è quindi il primo al quale viene posta una domanda dal Conduttore);

(ii) sia se ha semplicemente il turno di risposta e la possibilità di conquistare la mano di gioco perché ha "ereditato" una domanda posta inizialmente al Concorrente 2 avversario, che l'ha sbagliata.

In entrambi i casi anzidetti, il Concorrente 1, giocando il jolly, diventa detentore della mano di gioco.

Nel caso di cui al punto (ii) che precede, la nuova domanda verrà posta dal Conduttore per primo al Concorrente 1 che ha utilizzato il "jolly" (ed è diventato detentore della mano di gioco secondo quanto precedentemente indicato). Se il Concorrente 1 risponde correttamente, manterrà la mano di gioco secondo la normale dinamica di gioco; se il Concorrente 1 sbaglia la risposta della nuova domanda postagli dopo lo "STOP AL TEMPO" o non la fornisce all'interno del "timer di risposta" previsto, il Conduttore porrà la stessa domanda al Concorrente 2: se il Concorrente 2 risponde correttamente, strapperà la mano di gioco al Concorrente 1; se il Concorrente 2 sbaglia a sua volta la risposta alla domanda o non la fornisce all'interno del "timer di risposta" previsto, la mano di gioco resterà al Concorrente 1, che è diventato titolare della mano di gioco avendo utilizzato il suo jolly.

Ad ogni modo, in entrambi i casi di cui ai punti (i) e (ii) che precedono, dopo che il Conduttore gli ha letto la domanda, il Concorrente 1 può utilizzare il jolly solo se non ha già fornito una risposta. Se infatti, prima di dire "STOP AL TEMPO", il Concorrente 1 dovesse fornire una risposta alla domanda posta dal Conduttore, ai fini dello svolgimento del gioco **verrà considerata solo tale risposta** e non la successiva richiesta di "STOP AL TEMPO": se la risposta fornita dal Concorrente 1 sarà giusta, il Concorrente 1 manterrà la mano di gioco; se invece sarà sbagliata, il turno di risposta passerà al Concorrente 2 che avrà a quel punto la possibilità di strappare la mano di gioco all'avversario, anche qualora il Concorrente 1, dopo la risposta sbagliata, dovesse aver richiesto in un secondo momento lo "STOP AL TEMPO", dato che appunto in questo caso tale richiesta non potrà essere considerata valida.

In entrambi questi casi, dal momento che lo "STOP AL TEMPO" comunicato dopo la risposta non viene tenuto in considerazione ai fini del gioco, il Concorrente 1 mantiene il diritto a richiedere lo "STOP AL TEMPO" in relazione ad una successiva domanda che dovesse essergli posta.

Vince il gioco del "Cento secondi" e guadagna la partecipazione al gioco finale chiamato "LA GHIGLIOTTINA" il concorrente 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 tre 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) Entrambi i giocatori 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.

Caso 3) Il Concorrente 1, se titolare del “jolly”, decide di utilizzarlo, così da fermare il tempo e cambiare la domanda.

In tutti e tre 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 le seguenti situazioni:

1) il Conduttore non ha ancora iniziato a leggere la domanda successiva o non ha terminato di leggerla per intero:

in questo caso il Concorrente che ha in mano il gioco, cioè che avrebbe dovuto rispondere alla domanda successiva, vince il gioco, diventa il campione di puntata e passa al gioco finale chiamato “LA GHIGLIOTTINA”;

2) il Conduttore ha letto la domanda al Concorrente 1, ma il Concorrente 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 al Concorrente 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 il Concorrente 1 risponde esattamente, vince il gioco, diventa il campione di puntata 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 al Concorrente 2 che dopo la lettura della stessa domanda da parte del Conduttore avrà a disposizione il “timer di risposta” per rispondere alla domanda; se il Concorrente 2 risponde esattamente, vince il gioco, diventa il campione di puntata 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 il

Concorrente 1 perché il Concorrente 2 al proprio turno di risposta non è riuscito a strappargli la mano;

3) il Concorrente 1 fornisce una risposta sbagliata o non risponde all'interno del "timer di risposta", il Conduttore rivolge la stessa domanda al Concorrente 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 al Concorrente 2 che avrà a disposizione un ulteriore "timer di risposta" per rispondere alla domanda, oltre ai secondi già accumulati dalla lettura della domanda fino allo scadere del "timer totale".

Se il Concorrente 2 risponde esattamente, vince il gioco, diventa il campione di puntata 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 il Concorrente 1 perché il Concorrente 2 al proprio turno di risposta non è riuscito a strappargli la mano;

4) il Concorrente 1, se detentore del jolly, pronuncia la frase "STOP AL TEMPO" durante il suo "timer di risposta", e contemporaneamente scade il "timer totale": in questo caso, il Concorrente 1 vince il gioco, perché allo scadere del "timer totale" era in possesso della mano di gioco;

5) il Conduttore ha letto la domanda al Concorrente 2, non detentore del jolly, ma il Concorrente 2 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 al Concorrente 2 che avrà a disposizione un ulteriore "timer di risposta" per rispondere alla domanda, oltre ai secondi già accumulati dalla lettura della domanda fino allo scadere del "timer totale". Se il Concorrente 2 risponde esattamente, vince il gioco; se il Concorrente 2 sbaglia la risposta o non la fornisce all'interno del "timer di risposta" previsto, il Conduttore legge la stessa domanda al Concorrente 1: se in quel momento il Concorrente 1, qualora sia detentore del jolly, lo gioca e dice dunque "STOP AL TEMPO", il Concorrente 1 vince il gioco, diventa il campione di puntata e passa al gioco finale chiamato "LA GHIGLIOTTINA" perché, secondo quanto precedentemente indicato, giocare il jolly equivale a diventare detentore della mano di gioco.

GIOCO FINALE

LA GHIGLIOTTINA

Il concorrente partecipa al gioco finale con il montepremi che corrisponde alla somma dei montepremi dei concorrenti che hanno partecipato a questo gioco.

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 vincere 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.

Se la parola scritta dal concorrente risulta corretta come spiegato nel comma precedente, il concorrente vincerà il montepremi a sua disposizione.

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, eccetto che per il Campione che dovrebbe occupare la postazione n° 1.
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 di volta in volta prima dell'inizio della registrazione di ciascuna 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 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.
4. Qualora il Campione per causa di forza maggiore e comunque non imputabili a qualsiasi titolo alla RAI e alla Banijay Italia S.p.A., non possa partecipare alla registrazione delle puntate successive del Torneo, nei giorni stabiliti dalla produzione a suo insindacabile giudizio, decadrà automaticamente dal diritto di partecipare a tali successive puntate del Torneo medesimo, senza poter pretendere alcunché dalla Rai e dalla Banijay Italia S.p.A.

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.

ALLEGATO 1
GIOCO DI RISERVA

Il cd. "gioco di riserva" di cui al paragrafo che segue, a insindacabile giudizio della Produzione, potrà essere inserito in una o più puntate del Torneo, in sostituzione o ad affiancamento al gioco del Triello (versione a 7 caselle, 3 giocatori) attualmente presente in scaletta, nelle occasioni in cui ciò si renderà necessario per esigenze di palinsesto.

"TRIELLO" (versione a 5 caselle, 3 giocatori)

A questo gioco partecipano i due concorrenti che non hanno preso "La Scossa" e il vincitore del precedente Gioco di eliminazione.

I tre concorrenti hanno la possibilità, rispondendo a domande di cultura generale, di aumentare il proprio montepremi.

I 2 concorrenti che, alla fine del gioco, avranno conquistato i montepremi più alti parteciperanno al successivo gioco dei "Cento Secondi".

Inizia il concorrente che è in svantaggio, quindi con il montepremi minore ("Concorrente 1"), a seguire il concorrente con il montepremi mediano ("Concorrente 2"), e infine quello con montepremi maggiore ("Concorrente 3").

In caso di parità tra due o tre Concorrenti varrà l'ordine stabilito prima dell'inizio della registrazione.

All'inizio del gioco, verranno visualizzate 5 caselle, 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 al Concorrente 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).

Il valore delle singole caselle sarà il seguente: una casella da 10.000 euro, una casella da 20.000 euro, due caselle da 30.000 euro, una casella da 50.000 euro.

All'inizio del gioco, il primo concorrente sceglie una casella e l'Argomento a essa associato. Quindi si svela il montepremi relativo a quella casella. Al concorrente viene letta la domanda e successivamente vengono proposte 4 opzioni di risposta.
Il concorrente 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, questo concorrente vincerà 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, il primo concorrente non perde nulla, ma la domanda passa al secondo concorrente, 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 il secondo concorrente vince la cifra in palio legata alla domanda e procede nella scelta della casella-materia successiva. Se invece la risposta è errata, il secondo concorrente non perde nulla ma passa la mano al terzo concorrente. In caso di risposta errata, la domanda torna al primo concorrente.

Il primo concorrente (di nuovo in gioco) conquista quindi il "diritto di risposta"; avendo una sola opzione disponibile, darà presumibilmente la risposta corretta, vincerà 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 il Concorrente, 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 al Concorrente successivo, con tutte le conseguenze descritte in precedenza.

La domanda cambierà SOLO quando uno dei tre concorrenti avrà individuato la risposta corretta. Una volta che una casella-domanda è stata scelta, si considera "bruciata" e non potrà più essere scelta.

Il gioco del Triello termina con la risposta esatta all'ultima domanda. Il concorrente che dopo l'ultimo aggiornamento del montepremi possiederà la cifra inferiore verrà eliminato.
I due concorrenti con i montepremi più elevati passano al successivo gioco dei “Cento Secondi”. Il montepremi del concorrente eliminato non si somma alla cifra totale.

Il meccanismo di questo gioco ammette che, se uno dei 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”.

In questa eventualità, per determinare il montepremi con cui si accede ai Cento Secondi si sommeranno i montepremi dei due concorrenti con montepremi più alto, ovvero il vincitore del gioco e il secondo concorrente con montepremi più alto. Se il secondo e il terzo concorrente sono a parità di montepremi, verrà comunque sommato uno solo dei loro montepremi nell’ammontare finale.

Nel caso in cui due o tre concorrenti al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi, fatta eccezione per l’unico caso in cui uno dei 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 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. 11).

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 del Triello: inizia il Concorrente 1, poi il Concorrente 2 e infine il Concorrente 3 (escluso, ovviamente, chi non deve partecipare).
- Il tempo di gioco per ciascun concorrente sarà di 30 secondi e non di un minuto (o altro tempo da decidere in sede di prova generale).

Nel caso in cui al termine del gioco del "Triello" si trovino a parità di montepremi **tre concorrenti**, si sfideranno al gioco di eliminazione "ridotto" prima il Concorrente 1 e il Concorrente 2 (inizia a giocare il concorrente 1); il vincitore di questa manche accederà al successivo gioco dei "Cento Secondi". Il perdente sfiderà il Concorrente 3 a una nuova manche del gioco di eliminazione "ridotto" (inizia a giocare il Concorrente 2). Il vincitore di questa seconda manche parteciperà al successivo gioco dei "Cento Secondi"..