

REGOLAMENTO DEL PROGRAMMA
“L’EREDITA’ PER L’ITALIA” - PER BENEFICENZA

stagione 2019/2020
edizione "in sicurezza"

INDICE

- PREMESSA	PAG. 2
- INTRODUZIONE	PAG. 2
- GIOCHI IN SCALETTA	
- ABBINAMENTI	PAG. 4
- VERA O FALSA	PAG. 5
- SCALATA DOPPIA	PAG. 6
- I FANTASTICI QUATTRO	PAG. 8
- LA PAROLA	PAG. 10
- TRIELLO	PAG. 13
- CALCI DI RIGORE	PAG. 15
- GHIGLIOTTINA	PAG. 18
- NOTE FINALI	PAG. 19

REGOLAMENTO DEL PROGRAMMA

“L'EREDITA' PER L'ITALIA” - PER BENEFICENZA

Premessa

In seguito alla crisi dovuta alla pandemia di Coronavirus, il programma "L'Eredità" a decorrere dal 4 maggio 2020 devolgerà in beneficenza le somme raccolte nei giochi.

I premi in palio eventualmente vinti al gioco finale de “La Ghigliottina” saranno devoluti alle ONLUS di seguito indicate secondo il rispettivo calendario di programmazione a fianco indicato:

Fondazione Banco Alimentare per le puntate in onda dal 18 al 24 Maggio 2020

Comunita' Sant'Egidio ACAP per le puntate in onda dal 25 al 31 Maggio 2020

D.I.Re . Donne in Rete contro la violenza per le puntate in onda dal 1 al 7 Giugno 2020

Save the Children per le puntate in onda dall' 8 al 14 Giugno 2020

Fondazione Progetto Arca per le puntate in onda dal 15 al 21 Giugno 2020

Fondazione Oltre il Labirinto per le puntate in onda dal 22 al 28 Giugno 2020

ULTIME MODIFICHE/INTEGRAZIONI

A decorrere dal 5 giugno 2020 i partecipanti al programma potranno essere selezionati – fermo restando quanto già previsto al punto 1 del presente regolamento – anche tra tutti coloro che hanno già presentato domanda di partecipazione alla produzione L'Eredita' 2019-2020 secondo i tempi e secondo le modalità pubblicate sull'apposito sito web della produzione “L'eredita 2019-2020”.

1) Introduzione

I sei partecipanti a questo Torneo, presenti a titolo oneroso, saranno scelti tra ex concorrenti delle passate edizioni de "L'Eredità" in base alla loro disponibilità e con criteri che rispettino le ordinanze che via via saranno rese note.

Il Torneo sarà organizzato in cicli da sette puntate. Ciascun ciclo di trasmissioni avrà gli stessi partecipanti, ciascuno dei quali sarà quindi presente a sette puntate.

In caso di indisponibilità di uno o più concorrenti i medesimi perderanno il diritto alla partecipazione e saranno convocati nuovi concorrenti.

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

- "**Abbinamenti**" (gioco di apertura con possibilità di raddoppio della "eredità" iniziale di ciascun concorrente. Vedi oltre a pag. 4)
- "**Vera o Falsa**"
 - **1° Eliminazione** da 6 a 5 concorrenti, per mezzo del gioco denominato "Scalata doppia"
- "**I Fantastici Quattro**"
 - **2° Eliminazione** da 5 a 4 concorrenti, per mezzo del gioco denominato "Scalata doppia"
- "**La Parola**" (i vincitori vanno al "Triello")
 - **3° Eliminazione** (tra i due Concorrenti che non hanno vinto "La Parola") da 2 a 1 concorrente, per mezzo del gioco denominato "Scalata doppia".
- **Il "Triello"** (da 3 a 2 concorrenti)
- **I "Calci di rigore"** (da 2 a 1 concorrente)
- **La "Ghigliottina"** (1 concorrente)

La Produzione potrà decidere, in qualsiasi momento e a suo 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) All'inizio di ciascuna puntata, ad eccezione della prima puntata del primo ciclo del Torneo in onda il 4 maggio 2020 e di tutte le altre successive prime puntate di ciascun nuovo ciclo del Torneo nell'ambito delle quali non ci sarà un Campione ma sei concorrenti senza che a nessuno di questi sia riconoscibile la qualifica di "Campione", il Campione (cioè il Concorrente che è arrivato al gioco della Ghigliottina nella puntata precedente) in scena occuperà sempre la postazione numero 2. L'ordine in scena degli altri 5 Concorrenti, dal secondo al sesto viene stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione della puntata.
- 2) Salvo quanto diversamente specificato, nel primo gioco il giro di domande comincerà (sempre in senso orario) dal concorrente alla postazione numero 3 secondo l'ordine di gioco stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione, e proseguirà secondo il detto ordine.
- 3) 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.
- 4) A ognuno dei sei concorrenti, all'inizio della puntata viene consegnata una "eredità" di 10.000 euro. Grazie al gioco iniziale degli "Abbinamenti" (vedi oltre pag. 4), che prevede il raddoppio del valore della somma da

devolvere in beneficenza questa "eredità" può essere aumentata di altri 10.000 euro per ciascun concorrente che vinca la propria manche.

- 5) 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".
- 6) 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 alla cifra accumulata quella del Puntatore, che viene eliminato. Se invece la sfida è vinta dal "Puntatore", è il Puntato a essere eliminato, e la sua cifra viene conquistata dal Puntatore.
- 7) Il Concorrente che perde la prima Eliminazione, uscirà dal gioco ma tornerà nella puntata successiva del relativo ciclo di trasmissioni.

2) Spiegazione dei giochi

GIOCHI DEL PROGRAMMA IN SCALETTA

ABBINAMENTI – Versione a raddoppio della somma da devolvere in beneficenza

Gioco di "raddoppio della somma, da svolgersi all'inizio del programma.

In questo gioco ciascun concorrente tenta di acquisire 10.000 euro, che vanno a sommarsi all'"eredità" iniziale di 10.000 euro che ciascun concorrente riceve all'inizio della trasmissione.

Ciascun concorrente gioca solo e unicamente la propria manche. Se riesce a vincere guadagna 10.000 euro. Se non riesce a vincere rimane con la somma ("eredità") che gli è stata assegnata a inizio del programma.

Descrizione del gioco:

Ciascun concorrente ha a disposizione 30 secondi complessivi (o altro tempo da decidere), scanditi da un cronometro, per completare una serie di Abbinamenti proposta dal Conduttore.

Ciascuna serie comprende 10 abbinamenti (o altro numero da decidere), con i soggetti più diversi. Per esempio può essere chiesto di abbinare al cognome di un personaggio famoso il suo giusto nome di battesimo, o a un personaggio famoso la sua professione, al nome della città la sua targa automobilistica, al presente di un verbo il suo passato remoto, e così via.

La serie di abbinamenti può essere di un unico tipo, oppure può essere divisa in più argomenti, introdotti con una spiegazione da parte del Conduttore, e sempre a totalizzare il numero di abbinamenti previsto (per es., se il gioco è a 10 abbinamenti, potranno essere 2 gruppi da 5 abbinamenti ciascuno).

Il Concorrente di mano avrà 30 secondi (o altro tempo per decidere) DI GIOCO EFFETTIVO per concludere esattamente la serie di abbinamenti. Nel caso in cui il Concorrente sbaglia, il tempo di gioco si fermerà, il Conduttore gli dirà il giusto abbinamento, e quindi ricomincerà proponendo di nuovo la lista dall'inizio.

NOTA: questo gioco non prevede eliminazioni. Concluse le 6 manche i 6 concorrenti affronteranno direttamente il successivo gioco del "Vera o Falsa".

VARIANTE 1

In caso in cui la serie di abbinamenti sia divisa in più gruppi, il Conduttore, dopo un errore e dopo aver fornito la risposta corretta, riproporrà la lista a partire dal primo abbinamento del gruppo in cui il Concorrente ha sbagliato abbinamento.

Se entro la fine del tempo di gioco il concorrente è riuscito a completare la sua lista fornendo tutti gli abbinamenti corretti, accumula 10.000 euro, che vanno ad aggiungersi alla sua "eredità" iniziale di 10.000 euro. Se invece non riesce a terminare la propria serie di abbinamenti, non accumula nulla e i 10.000 euro in dotazione dell'"eredità" iniziale restano immutati.

VERA O FALSA

Il Conduttore propone a ciascun concorrente, secondo il meccanismo "a giro" spiegato in precedenza, una affermazione (di qualsiasi genere e tipo), con due opzioni di risposta.

Il Concorrente deve individuare quale tra le due risposte sia quella corretta.

Se la risposta è giusta, il Concorrente supera il suo turno di gioco; una nuova affermazione viene proposta al Concorrente successivo. Se invece la risposta è sbagliata, il Conduttore fornisce la risposta giusta, e al Concorrente viene segnalato un "errore"; il gioco passa comunque al Concorrente successivo, con una nuova affermazione e due nuove opzioni di risposta.

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.

In questo gioco viene considerato errore anche la mancata risposta entro il tempo stabilito, che si intende di 10" o comunque di un tempo a discrezione del conduttore.

SEGUE: 1° ELIMINAZIONE CON LA PRIMA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 6 CHE SEGUE)

GIOCO DI ELIMINAZIONE: LA SCALATA DOPPIA

"Scalata doppia" è un gioco al quale partecipano 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 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 quella del concorrente che ha perso il gioco, e continua la gara de "L'Eredità".

Modalità di gioco:

Inizia a giocare il concorrente "Puntato".

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 completare del tutto o in parte la parola/risposta esatta.

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

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 "Puntato"), 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 quella del concorrente 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 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).

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: 2° ELIMINAZIONE CON LA SECONDA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 6 CHE PRECEDE)

LA PAROLA (1° versione: 4 concorrenti – due manche)

Scopo del gioco: individuare il significato corretto di una "parola difficile" (cioè di una parola di uso poco comune) tra quelli che verranno proposti ai Concorrenti in videografica.

ESEMPIO:

La parola "ORIFIAMMA" corrisponde a:

Significati proposti:

- 1) Un violento incendio
- 2) Un uccello tropicale
- 3) Una bandiera reale
- 4) Una pianta del deserto
- 5) Una stella del Grande Carro
- 6) Un gioiello della corona
- 7) Una malattia medievale
- 8) Una nuvola temporalesca
- 9) Un pesce di profondità

Vince la manche il Concorrente che per primo individua la definizione corretta rispondendo "SI" alla definizione medesima: UNA BANDIERA REALE

(E' una bandiera vermiglia cosparsa di stelle o fiamme d'oro e terminante in due o tre punte; dal secolo XII al XIV fu insegna militare del Re di Francia)

La fonte utilizzata per la proposizione dei quesiti e la conseguente individuazione dei corretti significati delle "parole difficili" (un vocabolario enciclopedico di comprovata attendibilità) sarà indicata ai Concorrenti per conoscenza e accettazione prima della registrazione di ciascuna puntata.

Meccanismo di gioco:

Attraverso un sistema casuale computerizzato, i 4 Concorrenti in gara vengono divisi in due coppie. I componenti di ciascuna coppia di Concorrenti giocheranno l'uno contro l'altro in due manche distinte. Prima giocherà la 1° coppia che è stata formata, quindi la seconda. Per ciascuna coppia, i Concorrenti giocheranno secondo l'ordine stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione della puntata.

Il vincitore della prima manche e il vincitore della seconda manche accederanno direttamente al gioco del Triello (vedi oltre).

I DUE CONCORRENTI CHE NON HANNO VINTO ALCUNA MANCHE DI QUESTO GIOCO PARTECIPERANNO ALLA 3° ELIMINAZIONE CON IL GIOCO DELLA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 6 CHE PRECEDE). In questa Eliminazione l'ordine di gioco sarà quello stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

Svolgimento del gioco:

All'inizio della prima manche, il Conduttore mostra ai due Concorrenti della prima coppia la "Parola difficile" della quale occorre individuare il significato corretto.

Al Concorrente che inizia a giocare (secondo le regole indicate in precedenza) verrà mostrata una definizione in videografica. Per ciascuna definizione il Concorrente avrà un tempo stabilito (al massimo di 5 secondi) per dire SI' (a suo giudizio quella definizione è il significato corretto della "parola difficile") oppure per rispondere NO (a suo giudizio quella definizione non è il significato corretto della "parola difficile").

La manche di gioco termina quando uno dei due Concorrenti individua per primo rispetto all'altro e nel rispetto della mano di gioco la definizione corretta rispondendo SI' alla definizione medesima che corrisponde come detto al corretto significato della "Parola difficile". In questo caso questo Concorrente vince la manche, e accede al successivo gioco del Triello.

In tutti gli altri casi il gioco prosegue. Nel dettaglio:

- Quando un Concorrente risponde NO alla definizione il gioco prosegue con un'altra definizione proposta allo stesso concorrente (salvo quanto specificato nella Nota successiva).
- Quando un Concorrente risponde SI' ma tale risposta non è corretta (cioè non corrisponde al significato giusto della "parola difficile"), il Concorrente passa la mano all'altro Concorrente, che dovrà a propria volta rispondere SI' oppure NO alle successive definizioni che gli saranno proposte.

Come detto, il gioco proseguirà con queste modalità sino a quando uno dei Concorrenti risponderà SI' alla definizione corrispondente al significato corretto della "parola difficile".

NOTE:

Una volta elencati tutti i significati presenti nella Lista, il Conduttore li ripresenterà nello stesso ordine, fino a quando uno dei Concorrenti risponderà SI' alla definizione costituente il significato corretto.

Ciascun Concorrente avrà la possibilità di rispondere NO a tutti i significati presenti nella lista. Ma una volta che avrà risposto NO a tutti i significati presenti nella lista, il gioco passerà all'avversario.

Una volta decretato il vincitore della 1° manche, giocherà la seconda coppia, con le stesse modalità espresse in precedenza. Ovviamente la "parola difficile" della quale individuare il significato sarà diversa.

"LA PAROLA" (2° versione: 4 concorrenti – una manche)

Fermo restando il meccanismo di gioco (individuare la corretta definizione di una "parola difficile" tra quelli che verranno proposti ai Concorrenti in videografica), in questa versione del gioco "La Parola" saranno apportate le seguenti variazioni:

Meccanismo di gioco:

- I 4 Concorrenti si sfideranno giocando ciascuno singolarmente secondo quanto nel prosieguo indicato. Il primo a giocare sarà il Concorrente alla sinistra del Concorrente eliminato nel precedente gioco di Eliminazione, mentre il secondo, il terzo e il quarto concorrente che giocheranno saranno i concorrenti che nell'ordine si troveranno ciascuno nella postazione collocata alla sinistra del concorrente che lo avrà appena preceduto in detta fase del gioco.
- Viene proposta la prima "Parola difficile". Il primo dei 4 Concorrenti in gioco che individua la corretta definizione di tale "Parola difficile" (con le modalità espresse in precedenza, cfr. pag. 10/11) accederà direttamente al gioco del Triello.
- Ai tre Concorrenti rimasti in gioco viene proposta una seconda "Parola difficile". Il primo dei 3 Concorrenti rimasti in gioco che individua la corretta definizione di tale "Parola difficile" (con le modalità espresse in precedenza, cfr. pag. 10/11) accederà direttamente al gioco del Triello.

I DUE CONCORRENTI CHE NON HANNO VINTO ALCUNA MANCHE DI QUESTO GIOCO PARTECIPERANNO ALLA 3° ELIMINAZIONE CON IL GIOCO DELLA "SCALATA DOPPIA" (IL CUI MECCANISMO E' DETTAGLIATAMENTE DESCRITTO ALLA PAGINA 6 CHE PRECEDE). In questa Eliminazione l'ordine di gioco sarà quello stabilito a insindacabile giudizio della Produzione prima dell'inizio della registrazione.

"TRIELLO" (versione con tre giocatori)

I tre Concorrenti che vengono ammessi a questo gioco acquisiscono il diritto di partecipare alla successiva puntata del programma.

Tale regola non si applica all'ultima puntata di ciascun ciclo di trasmissioni posto che il ciclo successivo inizierà con sei nuovi concorrenti.

A questo gioco partecipano i due vincitori del gioco "La Parola" e il vincitore del precedente Gioco di eliminazione.

Inizia il concorrente che è in svantaggio, quindi con la somma accumulata minore ("Concorrente 1"), a seguire il concorrente con la somma accumulata mediana ("Concorrente 2"), e infine quello con la somma accumulata maggiore ("Concorrente 3"). In caso di parità varrà l'ordine stabilito prima dell'inizio della registrazione.

In questa fase di gioco i tre concorrenti hanno la possibilità, rispondendo a una serie di domande, di aumentare la somma accumulata da devolvere in beneficenza. Le domande saranno sette (o altro numero da definire).

Il concorrente che al termine di questo gioco avrà la somma più bassa, sarà eliminato. Gli altri due parteciperanno al gioco successivo.

In caso di parità tra due o tre concorrenti è previsto un gioco di spareggio.

All'inizio del gioco, verranno visualizzate 7 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 (come per es. Arte; Musica; Sport; 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 ogni domanda 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 10.000,00 euro, due caselle da 20.000,00 euro, due caselle da 30.000,00 euro e una casella da 40.000,00 euro (o altri importi da definire).

All'inizio del gioco, il primo concorrente sceglie una casella e l'Argomento a essa associato. Quindi si svela il valore-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 alla somma 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 (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 alla somma 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 meccanismo di questo gioco ammette che se il primo concorrente a giocare dà le risposte esatte al primo tentativo a tutte le domande del gioco, può fare "filotto".

VARIANTE SULLE CASELLE RELATIVE AL GIOCO DEL TRIELLO

In questa variante, tra le sette caselle comparirà anche una "Casella Imprevisto", indicata in grafica con un punto interrogativo. Questa casella NON riporterà l'argomento della domanda, che sarà svelato solo dopo che un Concorrente l'avrà scelta.

Particolarità della Casella Imprevisto:

- 1) L'argomento di questa casella sarà svelato solo dopo che un Concorrente l'avrà scelta.
- 2) Il Concorrente, una volta conosciuto l'Argomento della domanda, potrà decidere il valore della domanda stessa, scegliendo tra 20.000, 40.000 e 60.000 euro.
- 3) Nei tre casi, la domanda sarà identica. Il valore della domanda dipenderà solo dal numero di opzioni di risposta che compariranno a video:
 - 20.000 euro: due opzioni
 - 40.000 euro: tre opzioni
 - 60.000 euro: quattro opzioni
- 4) Qualsiasi sia il numero delle opzioni presenti, il Concorrente avrà una sola possibilità di risposta. Inoltre, la domanda NON "passerà" agli altri Concorrenti, che NON potranno rispondere a loro volta.
- 5) In caso di risposta esatta, il Concorrente che avrà scelto, in base a quanto sopra indicato, la "Casella Imprevisto", contribuirà ad aumentare la somma da devolvere in beneficenza del valore scelto per la domanda, e continuerà il gioco, scegliendo l'Argomento della domanda successiva.

In caso di risposta errata, il valore attribuito della domanda verrà diviso tra gli altri due Concorrenti del Triello (a seconda dei casi, 10.000, 20.000 o 30.000 euro ciascuno).
- 6) Sempre in caso di risposta errata, e a meno che la Casella Imprevisto non sia l'ultima delle sette caselle, il Concorrente che ha scelto la Casella Imprevisto cederà la mano, e il gioco passerà al Concorrente che lo segue nell'ordine individuato all'inizio del Gioco, che avrà diritto di scegliere un altro Argomento e proseguire il gioco.

7) Per la domanda della Casella Imprevisto il Concorrente avrà un tempo stabilito (sino a un massimo di 20 secondi) .

Il gioco del Triello termina con la risposta esatta all'ultima domanda (o eventualmente con quella errata della Casella Imprevisto qualora la casella imprevisto sia stata scelta per ultima). Il concorrente che dopo l'ultimo aggiornamento della somma accumulata possiederà la cifra inferiore verrà eliminato.

I due concorrenti con le somme più elevate passano al successivo gioco dei "Calci di rigore".

Nel caso in cui due o tre concorrenti al termine del gioco del "Triello" si trovino in parità si procederà allo spareggio come di seguito indicato.

SPAREGGIO:

Nel caso in cui due concorrenti al termine del gioco del "Triello" si trovino in parità , si procederà allo spareggio. Come gioco di spareggio verrà adottata una versione "ridotta" del gioco di eliminazione denominato "La Scalata Doppia" (vedi pag. 6).

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 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.

Nel caso in cui al termine del gioco del "Triello" si trovino in parità 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 "Calci di Rigore". 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 "Calci di Rigore", l'altro verrà definitivamente eliminato.

VARIAZIONE ALLA MODALITA' DI SPAREGGIO NEL GIOCO "IL TRIELLO"

Nel caso in cui due concorrenti si trovino in parità, si procederà a una domanda di spareggio, che comparirà con le medesime modalità espresse in precedenza. Questa domanda di spareggio non porterà alcun incremento, ma servirà solo a stabilire quale dei due concorrenti continuerà la partita dell'Eredità e quale sarà invece eliminato.

Nel caso in cui i concorrenti in parità siano invece tre, si procederà a due domande di spareggio. La prima sarà posta ai tre concorrenti. Una volta individuato il primo concorrente che avrà superato la prova, la seconda domanda sarà posta agli altri due concorrenti. Anche in questo caso chi risponde esattamente prosegue la partita, l'altro viene eliminato.

Nelle domande di spareggio l'ordine di risposta è quello dell'inizio del gioco (Concorrente 1, Concorrente 2 e Concorrente 3, meno eventualmente chi non deve partecipare).

"CALCI DI RIGORE" (versione con due giocatori)

Partecipano a questo gioco i due concorrenti che hanno vinto il precedente gioco del "Triello", o per aver conquistato le somme più elevate 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 valori sin li accumulati dai due concorrenti che partecipano a questo gioco del "Calci di rigore".

L'ordine di gioco rispetterà quello determinato nel gioco del "Triello" (Concorrente 1, Concorrente 2 e Concorrente 3, meno ovviamente chi è stato eliminato).

Ai concorrenti sarà posta una serie di 10 domande secche (5 per ciascun concorrente) di cultura generale, poste alternativamente ai due concorrenti. In caso di risposta esatta, il concorrente acquisisce un punto; in caso di risposta errata o mancante, il Conduttore fornisce la risposta corretta e procede con un'altra domanda all'altro concorrente. Il tempo di risposta massimo è di tre secondi o a discrezione del Conduttore. Non ci saranno "opzioni di risposta" e i Concorrenti dovranno rispondere solo in base alla loro memoria.

Questo gioco non prevede alcun incremento di somme accumulate in precedenza.

Il gioco termina alla fine delle 10 domande; vince il gioco il Concorrente che ha fornito più risposte esatte. Il gioco termina ugualmente se un concorrente ha dato tante risposte errate da non poter più recuperare lo svantaggio sull'avversario (per es. 3 a 0).

Nel caso in cui, al termine delle 10 domande, i due concorrenti si trovino in situazione di parità (ugual numero di risposte corrette), si procede con altre domande (poste con le modalità descritte in precedenza), sino a quando un concorrente, a parità di numero di domande, risponda in modo corretto a una domanda più dell'avversario. Quando ciò avviene il gioco termina.

ESEMPIO 1:

1° domanda: conc. A risponde esattamente
2° domanda: conc. B risponde esattamente
3° domanda: conc. A risponde esattamente
4° domanda: conc. B risponde in modo errato
HA PERSO IL CONCORRENTE B

ESEMPIO 2:

1° domanda: conc. A risponde esattamente
2° domanda: conc. B risponde esattamente
3° domanda: conc. A risponde in modo errato;
4° domanda: conc. B risponde in modo errato;
SI PROSEGUE

ESEMPIO 3:

1° domanda: conc. A risponde esattamente
2° domanda: conc. B risponde esattamente

3° domanda: conc. A risponde in modo errato

4° domanda: conc. B risponde esattamente

HA PERSO IL CONCORRENTE A

Come detto, il Concorrente che si aggiudicherà il gioco dei "Calci di rigore" andrà al gioco della Ghigliottina con la cifra che corrisponde alla somma accumulata dai due concorrenti in gara al gioco dei "Calci di rigore".

GIOCO FINALE

LA GHIGLIOTTINA

Il concorrente partecipa al gioco finale con la cifra che corrisponde alla somma accumulata -dai 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 valore , se la scelta è sbagliata viene dimezzato.

Il concorrente, in ogni caso, verrà informato di qual è l'indizio giusto.

Per permettere la devoluzione in beneficenza del valore a sua disposizione alla fine del gioco (l'intera somma 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 la somma in palio sarà interamente devoluta in beneficenza conformemente a quanto indicato in premessa a pag. 2.

Regole comuni a tutti i giochi

L'ordine dei concorrenti e la loro iniziale posizione in scena saranno decisi in tutte le puntate 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.

Il testo delle domande e le relative soluzioni sono conservate 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 al quesito che, successivamente, sia risultato essere mal formulato per qualsivoglia causa o motivo dal conduttore.
2. 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, così come per esigenze di scaletta il meccanismo di partecipazione alla "Eliminazione" può essere anticipato al primo errore e non al secondo in uno qualunque dei Round.
3. Per insindacabili esigenze editoriali, dopo la registrazione del programma è facoltà della Rai e/o della Produzione tagliare spezzoni della trasmissione, ivi compreso parte dello svolgimento dei giochi, ovviamente senza alterarne in alcun caso l'esito finale.
4. Qualora uno dei concorrenti per causa di forza maggiore o caso fortuito o comunque per causa non imputabili a qualsiasi titolo alla RAI e Banijay Italia non possa partecipare alla registrazione delle puntate successive del programma nei giorni stabiliti dalla Produzione a suo insindacabile giudizio decadrà automaticamente dal diritto di partecipare a nuove puntate de L'Eredita' dell'edizione corrente e pertanto Banijay Italia gli riconoscerà esclusivamente il corrispettivo per le puntate per cui abbia effettivamente reso le prestazioni e queste siano state accettate da Banijay Italia.

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 DEL REGOLAMENTO
“L'EREDITA' PER L'ITALIA”

Dal 4 maggio 2020 a data da definirsi

In seguito alla crisi dovuta alla pandemia di Coronavirus, il programma "L'Eredità" organizza una serie di puntate con lo scopo di raccogliere somme da devolvere in beneficenza come programmato:

Fondazione Banco Alimentare dal 18 al 24 Maggio 2020

Comunita' Sant'Egidio ACAP dal 25 al 31 Maggio 2020

D.I.Re . Donne in Rete contro la violenza dal 1 al 7 Giugno 2020

Save the Children dall' 8 al 14 Giugno 2020

Fondazione Progetto Arca dal 15 al 21 Giugno 2020

Fondazione Oltre il Labirinto dal 22 al 28 Giugno 2020

I partecipanti a questo Torneo, presenti a titolo oneroso, saranno scelti tra i migliori concorrenti delle passate edizioni de "L'Eredità" in base alla loro disponibilità e con criteri che rispettino le ordinanze che via via saranno rese note.

Nel caso di eventuali vincite al gioco finale de "La Ghigliottina", i partecipanti dovranno devolvere il montepremi alla Onlus indicata dalla Rai.

Il Torneo sarà organizzato in cicli da sette puntate. Ciascun ciclo di trasmissioni avrà gli stessi partecipanti, ciascuno dei quali sarà quindi presente a sette puntate.

Per lo svolgimento del programma, si adatterà la versione del Regolamento de "L'Eredità" datata 23 aprile, già consegnata alla RAI, che prevede in Studio la presenza di 6 partecipanti e un gioco di accesso per il raddoppio del montepremi iniziale.