

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ (CONCEPT)

Το Τηλεπαιχνίδι «**ΣΤΗΝ ΠΙΕΣΗ**», εφεξής «Πρόγραμμα», είναι ένα οπτικά συναρπαστικό κουίζ γνώσεων, όπου δύο (2) ομάδες πρέπει να αποδείξουν τις γενικές τους γνώσεις σε πέντε (5) γύρους και έναν Bonus γύρο, με τους παίκτες να «μονομαχούν» πατώντας πάνω σε μια επιφάνεια-πάτωμα πίεσης.

Κάθε επεισόδιο του Προγράμματος περιλαμβάνει (2) δύο ομάδες των πέντε (5) διαγωνιζομένων, κάθε μία με έναν υποψήφιο αρχηγό. Οι εν λόγω ομάδες ανταγωνίζονται μεταξύ τους σε μια σειρά από ατομικούς γύρους η μία εναντίον της άλλης. Οι ομάδες αποτελούνται από φίλους και συγγενείς, οι οποίοι συνεργάζονται για να αποφασίσουν ποιο μέλος της ομάδας είναι το καταλληλότερο για κάθε γύρο. Κάθε μονομαχία είναι μια μάχη του μυαλού που έχει σχεδιαστεί για να δοκιμάσει την ικανότητα στο κουίζ, ενώ κάθε παιχνίδι είναι οπτικά ξεχωριστό, απαιτώντας από τους διαγωνιζόμενους να αλληλοεπιδρούν με την επιφάνεια-πάτωμα πίεσης με διαφορετικό τρόπο. Ο νικητής κάθε μάχης μπορεί να επανενταχθεί στους υπόλοιπους συμπαίκτες του και να επιστρέψει στο πάνελ, ενώ ο ηττημένος αποκλείεται και αποχωρεί από το παιχνίδι. Περισσότεροι συμπαίκτες στο τέλος των πέντε (5) γύρων σημαίνει περισσότερες πιθανότητες στον τελικό!

Ο τελικός

Ο τελικός είναι πάντα ο ίδιος, η απόλυτη αναμέτρηση υψηλής έντασης, στην οποία συμμετέχουν οι αρχηγοί των ομάδων, υποστηριζόμενοι από τους υπόλοιπους συμπαίκτες τους.

Το έπαθλο είναι 2.000,00 €*, το οποίο κερδίζει μία από τις δύο (2) ομάδες και συγκεκριμένα εκείνη που ο αρχηγός της θα απαντήσει πρώτος σωστά σε όλες τις ερωτήσεις, με απαντήσεις πολλαπλής επιλογής.

Η ομάδα με τους περισσότερους παίκτες ξεκινάει το παιχνίδι, με τον αρχηγό να παίρνει τη θέση του στην επιφάνεια πίεσης. Είναι ένας αγώνας όλα ή τίποτα. Κάθε σωστή απάντηση πολλαπλής επιλογής φέρνει τις ομάδες ένα βήμα πιο κοντά στο τελικό έπαθλο των 2.000,00 €, αλλά όσο πιο κοντά φτάνουν οι ομάδες στο έπαθλο, τόσο πιο δύσκολες γίνονται οι ερωτήσεις: σε κάθε βήμα προστίθεται άλλη μια ερώτηση πολλαπλών επιλογών.

* Πρό φόρων 20%

Αν ο αρχηγός της ομάδας κάνει λάθος σε μία μόνο ερώτηση, η ομάδα μένει κολλημένη σε αυτή την ερώτηση, καθώς το παιχνίδι μεταφέρεται στους αντιπάλους της.

Το μόνο που μπορούν να κάνουν οι διαγωνιζόμενοι της ομάδας αυτής είναι να παρακολουθούν και να ελπίζουν ότι θα κάνουν άλλη μια προσπάθεια στην ερώτησή τους πριν οι αντίπαλοί τους τους προλάβουν. Η πρώτη ομάδα που θα τα καταφέρει να νικήσει τους αντιπάλους της, έχει την ευκαιρία να διεκδικήσει το bonus των 10.000,00€*.

BONUS ΓΥΡΟΣ

Ο αρχηγός της ομάδας που κέρδισε τον τελικό με έπαθλο 2.000,00€ παίρνει τώρα όλη την πίεση καθώς αντιμετωπίζει μία, τελευταία, όλα ή τίποτα, ερώτηση. Την ερώτηση για τα 10.000,00€. Ο αρχηγός της νικήτριας ομάδας έχει να επιλέξει, αν θέλει να παίξει για το μεγάλο έπαθλο ή όχι, αφού πρώτα του εμφανιστούν στο πάτωμα έξι πιθανές απαντήσεις. Αν συμφωνήσει να παίξει με ρίσκο και να κερδίσει τα 10.000,00€ ή να τα χάσει όλα. Ο αρχηγός της ομάδας πρέπει να απαντήσει μόνος του στην τελευταία ερώτηση χωρίς καμία βοήθεια από την ομάδα του. Αν απαντήσει σωστά, η ομάδα φεύγει από το παιχνίδι με 10.000,00€, αν απαντήσει λανθασμένα, θα τα χάσει όλα. Μπορούν οι διαγωνιζόμενοι να αντέξουν την πίεση; Θα πρέπει να επιστρατεύσουν όλες τις νοητικές τους ικανότητες για να αντέξουν την πίεση.

Στην περίπτωση που ο αρχηγός της ομάδας αρνηθεί να παίξει για το μεγάλο έπαθλο, η ομάδα θα φύγει νικήτρια με το σίγουρο έπαθλο των 2.000,00€, το οποίο και θα μοιραστεί ισόποσα.

Τρόπος Συμμετοχής

Για να συμμετέχει κάποιος/α στο Πρόγραμμα θα πρέπει να συμπληρώσει την [αίτηση συμμετοχής](#) με τα στοιχεία του αποδεχόμενος/η ρητά, με θετική ενέργεια, τους [όρους συμμετοχής](#) και τη νόμιμη επεξεργασία των [προσωπικών του/της δεδομένων](#).

* Πρό φόρων 20%