

# 7<sup>ÈME</sup> Art

## Principe général

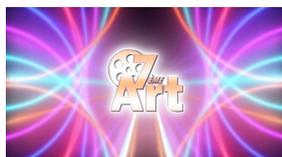
Chaque jour, un candidat affronte LEADER, notre champion du 7ème ART. Celui ou celle qui parviendra à le déloger deviendra le nouveau LEADER. Devenir Leader incontestable des cinéphiles du jeu 7ème ART revient à devenir un véritable personnage mythique dans la saga du jeu. En plus des connaissances nécessaires pour gagner à un jeu, la confiance en soi et la stratégie entre dans la tactique de chaque candidat.

L'action se déroule autour d'une série de jeu en 3 actes comme au cinéma ! L'Acte 1 en 5 séquences pour cumuler le maximum de points. L'acte 2 où le jeu peut basculer à tout instant. Et L'acte 3 avec la phase finale pour gagner jusqu'à 10 000 euros.

L'univers du 7ème ART est sans limite : César, Oscar, film classique, nouveauté à succès, réalisateur, acteur, réplique, musique, série, épisode, les plus grands personnages, les meilleurs séquences...

LEADER est le maître du jeu, il a son destin entre ses mains ! Un champion, qui a le privilège de choisir ses thèmes, qui de toute manière garde les gains qu'il a acquis et qui attend chaque séquence ou chaque acte pour maîtriser son adversaire.

Le cinéma est le moyen de vivre par procuration des émotions, des expériences, tout en ayant conscience qu'il ne s'agit que d'un film. Et bien dans 7ème ART, vous allez vivre une expérience unique et réelle ! Vous en rêviez alors on l'a fait pour vous ! Bienvenue dans 7ème ART.



## Le format 7<sup>ème</sup> ART :

C'est un format de 26 minutes bouclé, un game show quotidien avec pour univers le cinéma, le fameux 7<sup>ème</sup> ART.

L'univers du 7<sup>ème</sup> ART est quasiment sans limite : César, Oscar, film classique, nouveauté à succès, réalisateur, acteur, réplique, musique, série, épisode, les plus grands personnages, les meilleurs séquences...

Dans ce jeu 7<sup>ème</sup> ART les candidats ne joueront quasiment jamais avec des questions à choix multiples. Ils leur seront proposés des supports visuels ou sonores sur lesquels ils seront invités à faire des propositions de réponses selon leur degré de connaissance.

Les protagonistes sont les candidats qui tenteront de détrôner le candidat Leader.

L'enjeu : Chaque jour, le candidat Leader tentera de conserver sa place. Le candidat adversaire tentera de lui prendre sa place. Et l'enjeu financier quotidien s'élève à un montant en jeu maximum de 10 000 euros.

Le moteur du format est double avec à la fois un habillage du jeu portant tout l'univers visuel et sonore qu'offre le 7<sup>ème</sup> ART avec pour éléments de jeu des portraits, des images, des jaquettes, des extraits sonores, des bandes annonces...et aussi le challenge quotidien du candidat Leader pour conserver son titre.



L'obstacle principal du format qui crée la source de conflit pour le téléspectateur et les candidats repose sur l'acte 2 qui se nomme : Le personnage. C'est le stade du jeu où toutes les configurations de jeu sont possibles, l'instant où tout peut basculer. Le choix du candidat Leader est primordial et décisif pour son avenir dans le jeu.

Durant tout l'acte 1 en cinq séquence il a été à même de sonder le niveau de son adversaire du jour et il doit maintenant prendre la décision de jouer ou de laisser jouer en pleine connaissance qu'une bonne réponse permet de gagner 5 points c'est-à-dire autant de point que durant l'acte 1 cumulé le permet et qu'une mauvaise réponse ou pas de réponse font perdre 5 points.

Le niveau de difficulté est élevé pour le challenge de l'acte 2 où l'on invite le candidat à donner le nom du personnage d'un film à partir du portrait de ce dernier dans le film en connaissant le nom du film et le nom de l'acteur.

La franchise du projet est une mécanique de jeu exceptionnelle avec une promesse d'action récurrente qui constitue un rendez-vous pour le public où la nouveauté de l'univers exploité n'avait encore jamais été porté dans un format de jeu télévisé, un univers au spectre très large offrant de la variabilité entre chaque épisode, peu ou pas de QCM ce qui donne de la force à la franchise du jeu et aussi le LEADER qui quel qu'il soit sera soit adulé en champion ou se verra fortement challengé.

Compte tenu, que l'acte de jeu est basé sur la stratégie que va employer le candidat leader et la confiance en lui qu'il dégage, font que ce format offre une franchise à rebondissement, évolutive, surprenante, avec la promesse que chaque épisode sera différent.



## Les intentions du Format :

Le sujet est véritablement le 7<sup>ème</sup> ART, dont le point de vue porté sur le sujet est : Il est beaucoup plus difficile que ce qu'il n'y paré que de jouer avec le cinéma.

Avec un concept dramatique simple et efficace où l'on invite deux candidats en duel à se challenger dans l'univers du cinéma ; Avec une ligne d'écriture : Un jeu qui se construit de séquence en séquence, d'acte en acte, mais où la stratégie appliquée par le candidat LEADER sera déterminante pour son avenir dans le jeu.



## Mécanique du jeu :

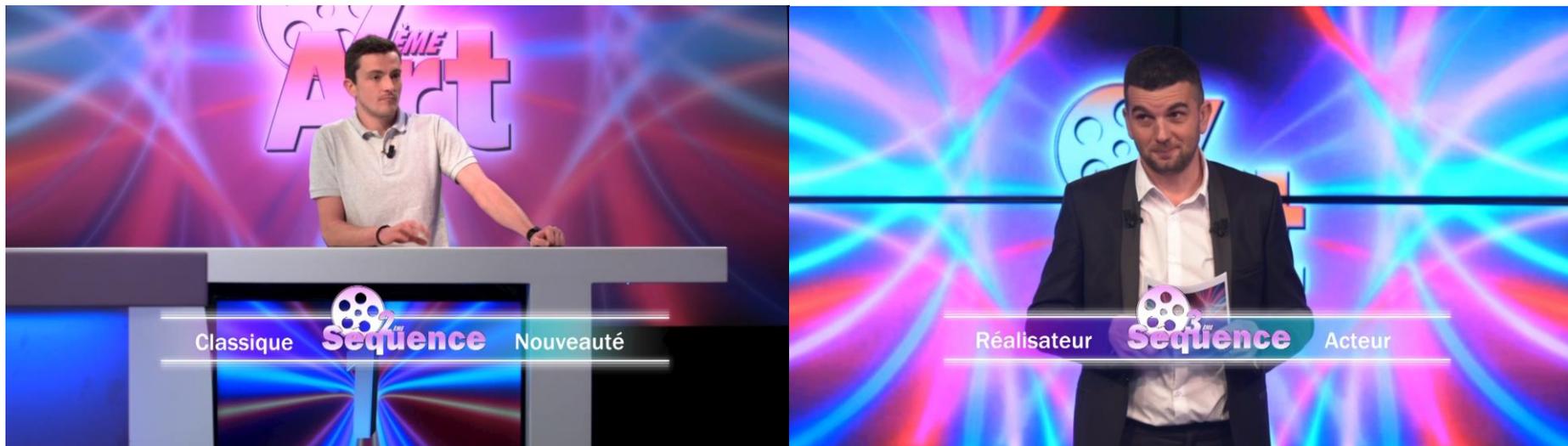
Des amateurs de cinéma et dotés d'une excellente connaissance, se lancent dans le jeu 7ème Art.

Quotidiennement, un candidat tentera de détrôner le Cinéphile du jour, appelé Leader. Ils joueront l'un contre l'autre et essaieront de cumuler le plus de points possible.

Celui qui aura le plus points deviendra (ou restera) le Leader Cinéphile et accédera à la finale pour tenter de gagner jusqu'à 10 000 €. Qui sera le Leader incontestable des cinéphiles ?

Le titre de Leader, le leader des cinéphiles, permet à un candidat de revenir à chaque émission tant qu'il n'a pas été battu. A chaque émission remportée, le leader a l'opportunité de gagner jusqu'à 10 000 euros. En effet, on s'attache à ces champions, qu'on l'aime ou qu'on ne l'aime pas on va voir, soit pour critiquer, soit pour encenser.

J'ai souhaité développer la mécanique de ce jeu avec la même structure de base que le scénario d'un film du 7ème Art. On entend par structure du scénario : le squelette, c'est à dire des points de passage obligés autour desquels s'articule mon histoire. Pour l'écriture du scénario de 7<sup>ème</sup> Art c'est la même chose.



Le premier acte nous présente le décor. Il présente le personnage principal Leader des cinéphiles ainsi que l'autre personnage qui est le candidat adversaire du Leader. A la fin de celui-ci, on doit placer un événement qui bouleverse la vie du personnage principal. Il a, suite à ce bouleversement, un but difficile/ une quête à atteindre qui le motive tout le long des deux actes suivants : c'est ce qu'on appelle le nœud dramatique qui se déroule sur les 5 premières séquences du jeu.

Le deuxième acte nous montre le personnage en quête d'un nouvel équilibre. C'est la partie la plus stratégique du jeu où tous les rebondissements sont possibles. Une épreuve se dresse devant lui. Le deuxième acte se termine par un rebondissement qui donne une nouvelle direction à la quête. C'est ce qu'on appelle le Climax.

Le troisième acte est le plus court et nous décrit la dernière étape de la quête du jeu. Le personnage se voit confronté à une ultime épreuve dans laquelle il doit mettre toutes ses ressources, pour finalement triompher ou échouer sans retour possible. Mais le jeu 7ème ART, lui offre le privilège de venir rejouer le jour suivant sous la bannière de LEADER.



## *Le séquencier*

- **Séquence 1\_ Le «générique de début»** : La première séquence est la représentation animée du générique de début. Le générique n'apparaît que deux fois dans chaque épisode de jeu. Il encadre le jeu pur en l'introduisant avec une animation 3 D du logo 7<sup>ème</sup> ART, et en le concluant après le remerciement du candidat finaliste LEADER.

L'animation graphique 3 D du jeu « 7ème ART» repose sur une reconstitution du cinéma en deux temps suivant son évolution du passage à l'époque du noir et blanc puis à la couleur. Cela matérialise la grande révolution et aussi la progression cinématographique sur des périodes différentes.

On joue avec le chiffre 7 du 7ème ART. Il y a exactement 7 phases de challenge dans la mécanique du jeu. Tout d'abord, les 5 séquences de l'acte un. Puis le challenge de l'acte deux et enfin le challenge final de l'acte trois.

Dans la représentation visuelle, dans un premier temps on va décliner sur un fond noir et gris, genèse de la représentation du cinéma d'antan et d'ailleurs aussi comme de la télévision, où successivement apparaît le chiffre 7 avec 7 formes graphiques d'écriture différentes. Puis jailliront 7 faisceaux lumineux différents qui viennent propulser en artifice l'apparition du terme 7ème ART en couleur dorée avec une représentation graphique de la bande cinéma en 3D, sur la musique «Zombie Funk» interprétée par Steve Poloni.

- **Séquence 2\_ La « présentation »** : C'est la présentation du jeu par l'animateur qui se déroule en 4 phases :

-Tout d'abord la présentation du principe du jeu avec son enjeu exceptionnel et unique qui en fait toute son originalité. Cette seconde séquence repose sur la présentation générale du jeu par l'animateur. Celle-ci doit susciter le bonheur et l'envie de se retrouver ensemble sur le plateau de 7<sup>ème</sup> ART en rappelant la fréquence et l'enjeu spectaculaire : «Bonjour à toutes et à tous, ravis de vous retrouver sur le plateau de 7ème ART votre jeu quotidien qui peut vous faire gagner jusqu'à 10 000 euros. Chaque jour, un candidat affronte LEADER, notre champion du 7ème ART. Celui ou celle qui parviendra à le déloger deviendra le nouveau LEADER».

Ensuite, il est important de rappeler l'originalité du jeu qui en fait un jeu exceptionnel et unique : «Le cinéma est le moyen de vivre par procuration des émotions, des expériences, tout en ayant conscience qu'il ne s'agit que d'un film. Et bien dans 7ème ART, vous allez vivre une expérience unique et réelle ! Vous en rêviez alors on l'a fait pour vous ! Bienvenue dans 7ème ART.



-Après, il est venu le temps pour l'animateur d'accueillir sur le plateau le nouveau candidat du jour. Il les nomme par leur prénom. Le nouveau candidat du jour sur le plateau prend place à la gauche de l'animateur face à son pupitre. Après le mot d'accueil, l'animateur propose de mieux connaître ce candidat, et d'apprécier son état d'esprit avant le jeu: « Accueillons notre candidate du jour qui vient de quelle ville ? Comment allez-vous ? Vous faites quoi dans la vie ? Quel est votre film préféré ? Ca fait quoi d'affronter LEADER ?

-Puis, après cette phase de rencontre avec notre candidat du jour, l'animateur invite sur le plateau le candidat Leader, qui va s'installer comme tous les jours à la droite de l'animateur : Accueillons maintenant notre LEADER des cinéphiles, notre champion. Invaincu en 10 épisodes, il va tenter de conserver son titre!

-Enfin, c'est le moment pour l'animateur de préciser, comme il le fait chaque jour, la structure de la mécanique avec les règles du jeu : « Nos 2 candidats du jour vont s'affronter en duel ! Le jeu se déroule autour d'une série de jeu en 3 actes comme au cinéma ! L'Acte I se déroule 5 séquences pour cumuler le maximum de points. L'acte II qui se nomme le personnage, où le jeu peut basculer à tout instant. Et L'acte III pour la phase finale ».

Après cette phase de rappel des règles de façon succincte, l'animateur remémore au candidat le rôle central d'acteur principal que représente Leader : « LEADER est le maître du jeu, vous avez votre destin entre vos mains ! ».

**- Séquence 3\_ La troisième séquence** se nomme « **Acte I – Seq 1 - César ou Oscar** » et forme en toute logique une séquence à part entière. Cette séquence plonge immédiatement les candidats et les téléspectateurs dans le vif du jeu. L'animateur précise les fondamentaux de l'action de jeu à venir : Ce premier acte se déroule en cinq séquences. Chaque bonne réponse permet au candidat de gagner 1 point. Leader a le privilège de choisir son thème pour chaque séquence ».

Dans la foulée, l'animateur annonce : « Je vous invite à commencer immédiatement le jeu avec la première séquence de jeu: César ou Oscar. Avec un rappel des éléments de jeu : « En France les Césars ne récompensent que les films français tandis que les Oscars autorisent les films étrangers ».

L'animateur invite le candidat LEADER à choisir son thème. Cela fait partir de ses privilèges. Le candidat Leader s'oriente sur le thème de son choix. Ainsi, il en résulte que le nouveau candidat du jour sera questionné sur le thème restant.



Pour cette première séquence de jeu et seulement pour cette séquence l'interrogation porte sur une question à choix multiples pour amener progressivement les candidats sur des difficultés de jeu de plus en plus croissante durant la progression du jeu.

Alors que sur le grand écran affiche les statuettes récompensent de ces deux prix respectifs, l'animateur énonce la question et les réponses associées.

Après la réponse du candidat Leader qui valide ou non le gain d'un point qui figurera sur l'écran de Leader, l'animateur propose une formulation de réponse alliant à la fois élément de contexte et suspense pour terminer par la réponse attendue.

Ensuite, toujours dans cette séquence 1 de l'Acte I, c'est au tour du candidat du jour, challenger de Leader, de se voir imposer quant à lui le thème restant. L'animateur énonce avec toute la confiance que cela inspire, la question et les réponses au choix.

Après la réponse du candidat qui valide ou non le gain d'un point qui figurera sur son écran personnel, l'animateur propose une formulation de réponse alliant à la fois élément de contexte et suspense pour terminer par la réponse attendue. A l'issue de cette séquence de jeu 1 César ou Oscar, l'animateur fait un état des lieux des points glanés par chacun des candidats.

- **Séquence 4\_ La quatrième séquence** se nomme « **Acte I – Seq 2 - L'épreuve en 2 temps** » et forme en toute logique une séquence à part entière. L'animateur invite à poursuivre l'ascension avec la seconde séquence de jeu qui se nomme « L'épreuve en 2 temps ». Avec un rappel des éléments de jeu : « Leader préférez-vous jouer avec un classique du cinéma ou une nouveauté à succès ? ».

Ensuite, l'animateur invite le candidat LEADER à choisir son thème. Avec ce privilège, Leader s'oriente sur le thème de son choix. Ainsi, il en résulte que le nouveau candidat du jour sera questionné sur le thème restant.

Alors que sur le grand écran s'affiche une capture d'image d'une scène centrale du film à découvrir, l'animateur énonce la question: «Voici une image d'une scène emblématique d'un très grand classique du cinéma, Lequel? »

Après la réponse du candidat Leader, qui très souvent étaye sa réponse donnant encore plus d'envergure à son talent de champion, qui valide ou non le gain d'un point qui figurera sur l'écran de Leader, l'animateur propose une formulation de réponse alliant à la fois élément de contexte et suspense pour terminer par la réponse attendue.



Ensuite, toujours dans cette séquence deux de l'Acte I, c'est au tour du candidat du jour, challenger de Leader, de se voir imposer quant à lui le thème restant avec une question qui peut être la suivante: Voici une image d'une scène emblématique d'un film véritable nouveauté à succès, Lequel ? ».

Après la réponse du candidat qui valide ou non le gain d'un point qui figurera sur son écran personnel, l'animateur propose une formulation de réponse alliant à la fois élément de contexte et suspense pour terminer par la réponse attendue.

A l'issue de cette séquence : l'épreuve en deux temps, l'animateur fait un état des lieux des points glanés par chacun des candidats.

- **Séquence 5\_ La cinquième séquence** se nomme « **Acte I – Seq 3 – Réalisateur ou Acteur** » et forme en toute logique une séquence à part entière. L'animateur enchaîne sur cette troisième séquence de jeu et annonce : « Je vous invite à poursuivre votre ascension avec la troisième séquence de jeu qui se nomme «Réalisateur Ou Acteur ». Avec un rappel des éléments de jeu : «Le réalisateur est un « metteur en image ». Sur la base d'un scénario, il construit une mise en scène. Tandis que, L'acteur est l'artiste qui joue un rôle, qui interprète un personnage dans le film.».

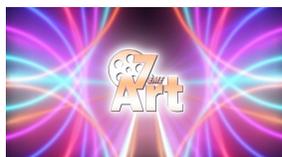
Ensuite, l'animateur invite LEADER à choisir son thème. Le candidat Leader s'oriente sur le thème de son choix, où les candidats seront invités à jouer avec des portraits qui s'afficheront sur le grand écran. Ainsi, il en résulte que le nouveau candidat du jour sera questionné sur le thème restant.

Alors que sur le grand écran s'affiche le portrait du réalisateur à découvrir, l'animateur énonce par exemple la question: «Voici le portrait d'un grand réalisateur, qui est-t-il ?»

Après la réponse du candidat Leader, qui valide ou non le gain d'un point qui figurera sur l'écran de Leader, l'animateur propose une formulation de réponse alliant à la fois élément de contexte et suspense pour terminer par la réponse attendue.

Ensuite, toujours dans cette séquence 3 de l'Acte I, c'est au tour du candidat du jour, challenger de Leader, de se voir imposer quant à lui le thème. L'animateur énonce par exemple la question suivante: «Voici le portrait d'un acteur talentueux, qui est-t-il ?».

Après la réponse du candidat qui valide ou non le gain d'un point qui figurera sur son écran personnel, l'animateur propose une formulation de réponse alliant à la fois élément de contexte et suspense pour terminer par la réponse attendue. A l'issue de cette séquence : Réalisateur Ou Acteur, l'animateur fait un état des lieux des points glanés par chacun des candidats.



- **Séquence 6\_ La sixième séquence** se nomme « **Acte I – Seq 4 – Réplique ou Musique** » et forme en toute logique une séquence à part entière. L'animateur enchaîne sur cette quatrième séquence de jeu et annonce : « Je vous invite à poursuivre votre ascension avec la séquence 4 de jeu qui se nomme «Réplique ou Musique». Avec un rappel des éléments de jeu : «Nous allons jouer avec des bandes sons soit une réplique culte soit une musique de film très connu».

Ensuite, l'animateur invite LEADER à choisir son thème. Le candidat Leader s'oriente sur le thème de son choix, où les candidats seront invités à jouer avec des bandes sonores diffusées sur le plateau de jeu. Ainsi, il en résulte que le nouveau candidat du jour sera questionné sur le thème restant.

Après que la bande sonore de la réplique culte soit diffusé sur le plateau l'animateur énonce par exemple la question : « De quel film est extraite cette réplique culte? »

Après la réponse du candidat Leader, qui valide ou non le gain d'un point qui figurera sur l'écran de Leader, l'animateur propose une formulation de réponse alliant à la fois élément de contexte et suspense pour terminer par la réponse attendue.

Ensuite, toujours dans cette séquence 4 de l'Acte I, c'est au tour du candidat du jour, challenger de Leader, de se voir imposer quant à lui le thème restant. L'animateur énonce par exemple la question suivante: « De quel film est extraite cette bande musicale originale ? »

Après la réponse du candidat qui valide ou non le gain d'un point qui figurera sur son écran personnel, l'animateur propose une formulation de réponse alliant à la fois élément de contexte et suspense pour terminer par la réponse attendue. A l'issue de cette séquence : Réplique ou Musique, l'animateur fait un état des lieux des points glanés par chacun des candidats.

- **Séquence 7\_ La septième séquence** se nomme « **Acte I – Seq 5 – Film série ou épisode de Film** » et forme en toute logique une séquence à part entière. Tout en augmentant la pression d'un niveau, l'animateur embraye sur la cinquième et dernière séquence de jeu de cet Acte I et annonce : « Je vous invite à poursuivre votre ascension avec séquence 5 qui se nomme «Film série Ou Episode de Film ».

Avec un rappel des éléments de jeu : «A double face cette séquence, le candidat choisit de trouver le titre de la série en passant par un nom d'épisode ou inversement il choisit de trouver le nom de l'épisode à partir du titre de la série ».



Ensuite, l'animateur invite LEADER à choisir son thème. Le candidat Leader s'oriente sur le thème de son choix, où les candidats seront invités à jouer avec les jaquettes qui s'afficheront sur le grand écran mais sur lesquelles on a occulté soit le titre du film soit le titre de l'épisode en fonction du thème. Ainsi, il en résulte que le nouveau candidat du jour sera questionné sur le thème restant.

Alors que sur le grand écran s'affiche la photo de la pochette du film à découvrir, l'animateur énonce par exemple la question suivante: Voici la pochette du film (Jaquette) sur laquelle on a occulté le nom du film, lequel ?»

Après la réponse du candidat Leader, qui valide ou non le gain d'un point qui figurera sur l'écran de Leader, l'animateur propose une formulation de réponse alliant à la fois élément de contexte et suspense pour terminer par la réponse attendue.

Ensuite, toujours dans cette séquence 5 de l'Acte I, c'est au tour du candidat du jour, challenger de Leader, de se voir imposer quant à lui le thème restant. L'animateur énonce par exemple la question suivante: «Voici la pochette du film (Jaquette) sur laquelle on a occulté le nom l'épisode, lequel?

Après la réponse du candidat qui valide ou non le gain d'un point qui figurera sur son écran personnel, l'animateur propose une formulation de réponse alliant à la fois élément de contexte et suspense pour terminer par la réponse attendue. A l'issue de cette séquence : Film série ou Episode de Film, l'animateur fait un état des lieux des points glanés par chacun des candidats. Par exemple : « On arrive à la fin de l'acte 1, Notre Leader possède 4 points face à notre candidat du jour qui ne possède que 3 points. Nous passons maintenant à l'ACTE 2 ».

- **Séquence 8\_ La septième séquence** se nomme « **Acte II – Le personnage**» et forme en toute logique une séquence à part entière. Après une virgule soulignée par l'animation en motion du jeu, il est venu le temps pour l'animateur de préciser le contexte de l'acte II qui se nomme : Le personnage. Il va définir le contexte charnière de cette séquence stratégique : « Devenir Leader incontestable des cinéphiles du jeu 7ème ART revient à devenir un véritable personnage mythique dans la saga de notre jeu. Je vous propose de jouer avec les plus grands personnages du 7ème ART. »

Ensuite, l'animateur fait un rappel des règles de contexte régissant cet Acte II : « Une bonne réponse fait gagner 5 points – Une mauvaise réponse Ou pas de réponse font perdre 5 points ».



Dans cette configuration de jeu, tous les scénarios sont possibles. Maintenant, le choix du candidat Leader sera décisif quant à son avenir dans le jeu. Dans la stratégie, il doit évaluer la capacité de son candidat adversaire, au vu notamment des cinq séquences précédentes qui viennent de se dérouler, à répondre correctement à ce thème personnage, dont le niveau de difficulté est en toute logique supérieur aux challenges précédents.

Ensuite, l'animateur interpelle donc le candidat Leader : « Leader joue ou il laisse jouer ? ». Puis, l'animateur fait un nouveau rappel des règles régissant cette séquence centrale du jeu en précisant le risque inhérent lié au choix que vient de faire le candidat Leader et la façon dont sera sélectionné le candidat finaliste : «A tout moment le jeu peut basculer! Le candidat finaliste est celui qui possède le plus de point et c'est le même qui devient ou restera Leader ».

Ensuite, l'animateur invite le grand écran à afficher le portrait du personnage et il interroge soit le candidat challenger soit le candidat Leader selon le choix de ce dernier avec par exemple avec la question suivante: Comment s'appelle le personnage qu'interprète Jody Foster dans 'Le Silence des agneaux' ? ».

Pour désigner le candidat finaliste, en éléments de précision, s'il y avait une situation d'égalité au nombre de point à l'issue de l'Acte II, c'est le candidat Leader qui reste Leader et c'est lui qui va en final affronter l'acte III.

Si Leader joue et propose la bonne réponse, il est assuré de conserver son titre de champion et de jouer la finale.

Si le candidat Leader joue et ne propose pas la bonne réponse alors il est quasiment certain d'être éliminé sauf si le candidat adverse n'a jamais marqué de point durant le premier acte, ce qui provoque une situation d'égalité qui est à l'avantage de LEADER.

Si le candidat challenger joue et propose la bonne réponse, il est assuré d'être finaliste et de devenir Leader, sauf s'il ne possédait aucun point dans l'acte 1 et que le candidat Leader à fait un sans-faute dans l'acte 1, ce qui provoque une situation d'égalité qui est à l'avantage de LEADER.

Si le candidat challenger de Leader joue et ne propose pas la bonne réponse alors il est certain d'être éliminé.

Le candidat éliminé est vivement remercié par l'animateur. C'est aussi l'instant pour l'animateur de souligner le parcours du candidat éliminé et le candidat finaliste sera félicité pour aborder la troisième et dernière phase du jeu : l'Acte III.

L'animateur clos l'acte II : « L'heure de l'ACTE 3 a sonné, place à la finale ! »



- **Séquence 9\_ La huitième séquence** se nomme « **Acte III – La Finale** ». La neuvième séquence est marquée par le passage en finale pour l'un des deux candidats. L'animateur va préciser l'enjeu. Pour la finale, on traduit les points du candidat en euro sur une base d'équivalence 1 point vaut 1000 euros. En sachant qu'un candidat peut engranger un maximum de 5 points durant d'acte I puis 5 point maximum sur l'acte II, cela revient à jouer pour un montant maximum de 10 points soit 10 000 €. Ensuite, l'animateur précise les règles de contexte qui régissent l'acte final : « Nous avons extraite une image d'une bande annonce : Notre Leader cinéophile doit trouver le titre du film ». Dans un même temps, l'image s'affiche sur le grand écran.

Durant l'acte final, il est possible pour le candidat d'avoir recours à 5 jokers pour l'aider à déterminer le nom du film qu'il doit découvrir à partir d'une image captée dans la bande annonce de celui-ci. Chaque joker coute 1000 euros ce qui fait diminuer d'autant la cagnotte finale. Il faut préciser que le candidat déclaré Leader à l'issue de l'acte II, est assuré de venir rejouer le lendemain avec le statut de champion LEADER. Le candidat qui découvre le nom du film, il est assuré de repartir avec ses gains. Ils sont acquis définitivement et personne ne pourra les lui prendre.

L'animateur précise que les cinq jokers qui peuvent être sollicité correspondent au thème des cinq séquences que le candidat a rencontré dans l'acte I, évidemment en contrepartie le candidat voit sa cagnotte diminuer de 1000 euros. Après le choix ou non de joker et après la proposition de réponse du candidat Leader, pour conserver le suspense, l'animateur va décliner progressivement les indices selon si le candidat avait sollicité tous les jokers, en les déclinants un à un.

A l'instant, où l'animateur énonce le nom du film réponse, le cran écran diffuse la bande annonce du film en partant depuis l'image captée à partir de laquelle Leader devait trouver le nom du film. Ensuite, l'animateur conclut cette séquence Leader final en confirmant ou non la bonne réponse du candidat, par lequel en découle l'acquisition du gain ou non.

Enfin, l'animateur conclura le jeu, après les félicitations au candidat, par une prise de rendez-vous pour le prochain épisode : «On se retrouve demain avec notre candidat pour un nouvel épisode de notre SAGA 7ème ART. Si comme notre candidat vous voulez rejoindre notre plateau de 7ème ART, n'hésitez pas, venez-vous inscrire sur [www.sitedelachaine](http://www.sitedelachaine) pour tenter de gagner jusqu'à 10 000 euros. Alors à bientôt dans 7ème ART!».

-**Séquence 10\_ Le «générique de fin»** conclut le jeu avec une animation graphique 3D du logo du 7<sup>ème</sup> ART décrit en séquence 1 de ce séquencier ; et enfin les crédits.

