**Сценарная заявка телепрограммы**

**«Путь»**

**Рабочее название:** «Путь»

**Жанр:** Реалити-шоу

**Хронометраж:** 52 минуты

**Телеаудитория:** 12+

**Структура:** вертикальная

**Актуализация.**

Прошлое уже не вернуть? Пройденный жизненный путь участников шоу теперь представляет полосу препятствий. По собственной карте жизни они гонятся за победой: героям придётся заново пережить все взлёты и падения, посещая ключевые места своей жизни. Кто они такие? Как эти места с ними связаны? Что там происходило? Каждый день по своим следам они открывают что-то новое и ранее забытое.

**Концепция.**

В течение 8-и дней (8-и выпусков программы) 5 участников шоу проходят испытания в различных местах, связанных с их прошлым. Цель участника — добраться до последнего дня (финал) и одержать в нём победу.

Содержание:

— Представление участников (в ожидании начала игры участники находятся у себя дома).

— Участники получают СМС и перемещаются в сборный пункт, где их приветствует ведущий.

— Участники получают координаты первого места назначения (с этого момента начинается отсчёт времени).

— Эмоциональное ядро:

Каждый день/выпуск каждый участник направляется в новое (а точнее — хорошо забытое старое) место. Зрители видят как это место связано с героем и что здесь происходило в определённый отрезок его жизни.

— Игровое ядро:

Каждый день участники проходят по 2 испытания различного формата (спортивного, интеллектуального или смежного). Если участник не проходит испытание в течение отведённого на него времени, то он пропускает его с начислением штрафных минут и движется дальше. Время дня начинает идти перед началом 1-го испытания и останавливается после окончания 2-го.

— В конце каждого дня ведущий связывается с участниками и подводит итоги. Кто завершил день за меньшее время — получает преимущество (например, минус N минут для времени следующего дня, пропуск одного из испытаний, плюс N минут ко времени другого участника и т.д.), а кто за наибольшее время — получает чёрную метку.

— Участник, получивший 2-ю чёрную метку за сезон, выбывает из игры.

— К началу 8-го дня в игре остаётся 2 или 3 участника (в зависимости от распределения чёрных меток). 8-й день — финал (в финале участников ждёт 1 большое общее испытание).

— Победитель финала — победитель игры. Он и получает главный приз.