

REGOLAMENTO
COLPO D'OCCHIO - L'APPARENZA INGANNA
1° EDIZIONE - 2011

L'APPARENZA INGANNA è un game-show imperniato su capacità come intuito, cultura generale e colpo d'occhio.

A L'APPARENZA INGANNA si gioca in coppia : ogni coppia forma una squadra che giocherà contro un'altra squadra formata da un'altra coppia.

Per aggiudicarsi il massimo del montepremi in palio, 200.000,00 euro in gettoni d'oro, LE 2 COPPIE CONCORRENTI devono affrontare n. 3 ROUND e n. 1 ROUND FINALE nei quali dovranno indovinare fra gli ELEMENTI che hanno di fronte, l'ELEMENTO VERO o più ELEMENTI VERI ossia quello o quelli rispondenti alla CARATTERISTICA enunciata dal CONDUTTORE.

ART. 1)

In ciascuna partita sono presenti:

2 "COPPIE CONCORRENTI": formate ad esempio da marito e moglie, amico/a e amico/a, fidanzato/a e fidanzato/a ecc.. e selezionate secondo le modalità pubblicate sul sito www.endemol.it oltre che nel documento elaborato dalla Rai rubricato: "DESCRIZIONE SELEZIONE CONCORRENTI PER "L'APPARENZA INGANNA" a cura dell'Ufficio Casting (Direzione Risorse Televisive).

Ogni partita è composta da n. 3 ROUND e da n. 1 ROUND FINALE (per il quale si rinvia all'Art. 3 "ROUND FINALE).

In ogni ROUND sarà mostrato alle 2 COPPIE CONCORRENTI un c.d. "QUADRO" formato da vari ELEMENTI.

"ELEMENTI": ossia persone, animali, piante, cose, immagini, video, illustrazioni e altro mostrati e/o presenti in studio in ognuno dei n. 3 ROUND. Tutti gli elementi sono numerati (n.1, 2, 3 ecc...).

L'ELEMENTO VERO o gli ELEMENTI VERI ossia corrispondenti esattamente alla CARATTERISTICA enunciata dal CONDUTTORE può/potranno essere 1 (uno) o più di 1 (uno) mentre i restanti ELEMENTI sono ELEMENTI FALSI ossia **non** rispondenti alla CARATTERISTICA enunciata dal CONDUTTORE.

Il CONDUTTORE, all'inizio di ogni partita, svela alle COPPIE CONCORRENTI il numero di ELEMENTI VERI per ciascun ROUND da individuare fra quelli presenti nel quadro.

Le 2 COPPIE CONCORRENTI dovranno individuare per ciascun ROUND il c.d. ELEMENTO VERO o i più ELEMENTI VERI ovvero quale/i fra i vari elementi che formano il QUADRO che hanno di fronte è o sono quello/quelli rispondenti alla CARATTERISTICA enunciata dal CONDUTTORE. Ciascuna COPPIA CONCORRENTE lo farà esprimendo la propria risposta attraverso gli strumenti a disposizione nelle loro

postazioni di gioco. La RISPOSTA dovrà SEMPRE essere data entro il tempo indicato dal CONDUTTORE (sia durante la fase dei 3 ROUND che durante il ROUND FINALE).

Prima di iniziare la partita, o comunque prima dell'effettiva messa in scena, tutti gli ELEMENTI saranno mostrati al Notaio del Programma che, in presenza di un testimone (un funzionario RAI), potrà stabilirne la corrispondenza o meno rispetto alle CARATTERISTICHE previste in ogni singola partita. Di tali attività, nonché dell'abbinamento ELEMENTO/CARATTERISTICA/CIFRA (vedi punto 2.1) effettuato da ENDEMOL ITALIA SPA, il Notaio fa menzione nel verbale di gioco.

ART. 2) LA PARTITA

2.1) Il CONDUTTORE comunica alle 2 COPPIE CONCORRENTI che iniziano la PARTITA l'ammontare del proprio montepremi da difendere pari a 200.000,00 euro in gettoni d'oro.

Il CONDUTTORE comunica alle COPPIE CONCORRENTI che ogni ELEMENTO FALSO corrisponde ad una CIFRA espressa in Euro che potrà anche essere ripetuta più volte in riferimento a uno o più ELEMENTI FALSI (es. uno o più ELEMENTI FALSI potrebbero corrispondere alla stessa CIFRA nello stesso ROUND) (vedi punto 2.5)

Le CIFRE corrispondenti agli ELEMENTI FALSI presenti in ogni ROUND possono essere le seguenti:

20.000 €
30.000 €
40.000 €
50.000 €
60.000 €
80.000 €
100.000 €

Le suddette CIFRE sono celate, a seconda della tipologia dell'ELEMENTO, dietro, sotto sopra o all'interno dell'ELEMENTO stesso in scena e non sono note alle COPPIE CONCORRENTI.

2.2) Il CONDUTTORE presenta alle 2 COPPIE CONCORRENTI il primo QUADRO formato da vari ELEMENTI (PRIMO ROUND).

2.3) Il CONDUTTORE rivela alle 2 COPPIE CONCORRENTI la CARATTERISTICA che distingue 1 o più ELEMENTI fra i vari ELEMENTI che hanno davanti a loro. (es. *una fra queste torte è una vera sacher torta oppure – 2 fra le barbe che vedete sul viso di queste persone sono barbe vere*). Il CONDUTTORE specifica sempre oltre la CARATTERISTICA, anche il numero di ELEMENTI VERI da individuare fra quelli presenti nel quadro.

2.4) Il CONDUTTORE chiede alle 2 COPPIE CONCORRENTI di osservare bene gli ELEMENTI – tutti numerati - e di dare la propria risposta attraverso gli strumenti a disposizione nelle loro postazioni di gioco, indicando il numero dell'elemento o i numeri degli elementi scelti come quello o quelli rispondenti alla CARATTERISTICA appena enunciata, entro il tempo dallo stesso indicato ovvero entro il tempo scandito da un segnale audio.

2.5) **Nel caso in cui la COPPIA CONCORRENTE abbia risposto correttamente:**

- il MONTEPREMI A LORO ASSEGNATO RESTA IMMUTATO e si procede al ROUND successivo.

Nel caso in cui la COPPIA CONCORRENTE abbia risposto erroneamente la CIFRA abbinata all'ELEMENTO oggetto della RISPOSTA sarà sottratta dal MONTEPREMI della COPPIA CONCORRENTE. (Per chiarezza: se ambedue le COPPIE CONCORRENTI avessero risposto erroneamente, la cifra corrispondente all'ELEMENTO oggetto della risposta della coppia n.1 sarà sottratta al montepremi della coppia n.1, quella corrispondente all'ELEMENTO oggetto della risposta della coppia n.2 sarà sottratta al montepremi della coppia n.2) e si procede al ROUND successivo.

Le 2 COPPIE CONCORRENTI sono sempre obbligate a dare una risposta al CONDUTTORE.

LA SUDETTA PROCEDURA DI CUI AI PUNTI DA 2.1 A 2.5 SI RIPETE PER 3 VOLTE, OVVERO FINO AL 3° Ed ULTIMO ROUND

2.6) A conclusione del 3° ROUND, la COPPIA CONCORRENTE con il MONTEPREMI più alto accede al ROUND FINALE. Tale montepremi diventa a tutti gli effetti il PREMIO che la coppia può vincere al termine del ROUND FINALE. Mentre la COPPIA CONCORRENTE con il montepremi più basso al termine del 3° ROUND viene eliminata e non vince nulla.

In caso di ex-aequo al termine del 3° ROUND si procede con un sorteggio "live" in studio alla presenza del Notaio. In alternativa e a scelta discrezionale degli autori, lo spareggio fra le due COPPIE CONCORRENTI avverrà come segue:

il CONDUTTORE chiede alle due COPPIE CONCORRENTI di indicare segretamente la cifra che intendono sottrarre dal proprio montepremi in cambio dell'accesso al ROUND FINALE.

La COPPIA CONCORRENTE che avrà indicato la cifra maggiore accederà al ROUND FINALE, mentre l'altra coppia sarà eliminata.

Una volta sottratta la cifra dal montepremi della coppia che risulterà vincente nello spareggio si determinerà il c.d. PREMIO (vedi punto 2.6) e si procede al ROUND FINALE (vedi Art. 3)

ART. 3 "ROUND FINALE"

3.1) La COPPIA CONCORRENTE che accede al ROUND FINALE viene ora divisa in 2 (due) singoli CONCORRENTI che vengono sistemati separatamente nelle 2 postazioni presenti in studio.

3.2) Il CONDUTTORE comunica ai 2 CONCORRENTI che la vincita o la perdita totale o parziale del PREMIO dipenderà dalle loro rispettive risposte.

3.3) Ad ognuno dei 2 CONCORRENTI verrà mostrato 1 QUADRO ciascuno composto da vari ELEMENTI. Il concorrente 1 dovrà indovinare L'ELEMENTO o più ELEMENTI VERI del suo QUADRO che sarà composto come al solito da vari ELEMENTI, ugualmente dovrà fare il CONCORRENTE 2.

3.4) Il CONDUTTORE comunica ai 2 CONCORRENTI il numero e la CARATTERISTICA degli ELEMENTI VERI fra tutti gli ELEMENTI che sono lì davanti a loro.

3.5) Se ambedue i concorrenti indovinano ciascuno il proprio ELEMENTO VERO o i propri ELEMENTI VERI nei loro rispettivi QUADRI, vinceranno l'intera somma del PREMIO (vedi punto 2.6).

Se solo uno dei due concorrenti NON indovina tutti gli ELEMENTI VERI del suo QUADRO, i CONCORRENTI si aggiudicheranno il 10% del PREMIO.

Se ambedue i CONCORRENTI NON indovinano tutti gli ELEMENTI VERI del propri rispettivi QUADRI, il loro PREMIO si azzerà.

I CONCORRENTI sono sempre obbligati a dare una risposta al CONDUTTORE entro il tempo dallo stesso indicato ovvero entro il tempo scandito da un segnale audio.

3.6) La PARTITA termina una volta che i 2 CONCORRENTI hanno dato le proprie risposte ai rispettivi QUADRI del ROUND FINALE (vedi punti 3.3, 3.4, 3.5).

ART. 4) VINCITA

Come risulterà al termine del ROUND FINALE, secondo le modalità descritte negli Art. 3.4 e Art. 3.5, I CONCORRENTI si aggiudicano il PREMIO che si ricorda essere in GETTONI D'ORO.

I PREMI sono erogati ad onere e carico della RAI S.p.A, con tempi e modalità dalla stessa stabiliti.

ART. 5) OBBLIGHI DEL CONCORRENTE

Il CONCORRENTE non può: (i) abbandonare il gioco prima di aver completato la sua partita, ossia prima di aver raggiunto il 3° ROUND quando gioca in coppia o l'eventuale ROUND FINALE quando gioca singolarmente.

Il CONCORRENTE può avvicinarsi agli ELEMENTI, toccarli o nel caso fossero persone, rivolgere loro delle domande ovvero parlare SOLO SE AUTORIZZATO DAL CONDUTTORE il quale indicherà al CONCORRENTE anche ciò che potrà essere chiesto.

Pena l'immediata squalifica dal GIOCO e la perdita di quanto eventualmente accumulato fino a quel momento.

ART. 6) OBBLIGHI DELL'ELEMENTO

Nel corso della PARTITA,(i) non può comunicare in alcun modo con il CONCORRENTE, SE NON PRECEDENTEMENTE STABILITO DALLA PRODUZIONE che, nell'ambito della "costruzione" di ogni singolo

quadro, ha previsto che gli ELEMENTI, a seconda della CARATTERISTICA che il QUADRO ha per oggetto, possano ballare, muoversi, cantare, parlare, enunciare frasi, o altro.

Sono vietati segni, segnalazioni o suggerimenti verbali, gestuali o di alcun genere atti a facilitare il CONCORRENTE diversi da quelli stabiliti precedentemente con la produzione o non espressamente autorizzati del conduttore; (ii) deve intervenire solo ed esclusivamente se autorizzato dal CONDUTTORE e con le modalità ed i tempi dal medesimo indicati; pena l'immediata eliminazione dal GIOCO.

b) Qualora poi, l'ELEMENTO vero o falso che sia, fosse una persona e, in qualsiasi momento del gioco, dovesse riscontrare **una qualsivoglia conoscenza del o dei CONCORRENTI**, si obbliga a darne immediata comunicazione alla produzione, che deciderà immediatamente se escludere dalla partita l'ELEMENTO e/o il CONCORRENTE.

Tale decisione sarà inappellabile, fermo rimanendo che in caso di esclusione dell'uno o dell'altro, sarà possibile concordare la partecipazione per una nuova partita.

ART. 7) NOTAIO

La partita si svolge alla presenza di un Notaio, che redige apposito verbale di gioco; tale verbale certifica altresì le fasi - antecedenti l'inizio della partita - che si svolgono alla presenza del Notaio e che sono riportate nel presente Regolamento.

ART. 8) MODIFICHE REGOLAMENTARI

Esigenze di produzione potrebbero comportare in qualsiasi momento modifiche alle regole sopraesposte; tali modifiche saranno comunicate **preventivamente al Ministero dello Sviluppo Economico e successivamente**, pubblicate nel sito www.endemol.it

Luogo.....

Data.....

Firma.....