

REGOLAMENTO
SOLITI IGNOTI IDENTITA' NASCOSTE
5° EDIZIONE – secondo semestre - 2011

SOLITI IGNOTI – IDENTITA' NASCOSTE è un game-show imperniato su capacità, intuito ed investigazione: per aggiudicarsi il massimo del montepremi in palio, 250.000,00 euro in gettoni d'oro, il CONCORRENTE deve abbinare a 8 IGNOTI le relative "IDENTITA' NASCOSTE".

ART. 1) ELEMENTI DEL GIOCO

In ciascuna partita sono presenti:

1 "CONCORRENTE": selezionato secondo le modalità pubblicate sul sito www.endemol.it oltre che nel documento elaborato dalla Rai rubricato: "DESCRIZIONE SELEZIONE CONCORRENTI PER "I SOLITI IGNOTI IDENTITA' NASCOSTE" a cura dell'Ufficio Casting (Direzione Risorse Televisive)

8 "IGNOTI": ossia 8 persone presenti in studio. Potranno partecipare come IGNOTI anche personaggi pubblici e loro parenti. Salvo quanto sopra, gli IGNOTI non possono essere persone note ai CONCORRENTI. Prima di iniziare il gioco, tutti gli IGNOTI dovranno dichiarare davanti al notaio e in presenza di un testimone (un funzionario RAI), la veridicità della loro IDENTITA' e degli INDIZI, come di seguito definiti. Di tali attività, nonché dell'abbinamento IDENTITA'/IGNOTO effettuato da ENDEMOL ITALIA SPA, il Notaio fa menzione nel verbale di gioco.

8 IDENTITA': Ciascun IGNOTO ha un'**IDENTITA'**, ossia una caratteristica che lo rappresenta (quale ad esempio una situazione familiare, professionale, caratteriale, fisica, della personalità, ecc. comunque riconducibile all'effettiva vita dell'IGNOTO).

L'IDENTITA' è *veritiera* (i.e. individuata dalla Produzione sulla base degli elementi forniti dall'IGNOTO stesso) e *segreta*, ossia sconosciuta al CONCORRENTE. Le n. 8 IDENTITA' sono riportate in un TABELLONE presente in studio.

8 "CARTE DI IDENTITA'": A ciascuno IGNOTO viene consegnata n. 1 CARTA DI IDENTITA', ossia un documento cartaceo, sigillato, contenente un PREMIO.

Il valore dei PREMI in palio, è riportato nel seguente TABELLONE:

€ 2000
€ 3000
€ 5000
€ 20.000
€ 30.000
€ 40.000
€ 50.000
€ 100.000

Si precisa che l' abbinamento *IGNOTO/CARTA D'IDENTITA'* e dunque *PREMIO* è effettuato prima di ciascuna partita alla presenza di un notaio.

INDIZIO: L'indizio consiste in una DICHIARAZIONE verbale enunciata dall'IGNOTO, se richiesto, nel corso della partita (vedi 2.5); la dichiarazione è veritiera, e sottoscritta dall'IGNOTO stesso, prima dell'inizio di ciascuna PARTITA.

ART. 2) LA PARTITA

2.1) Il CONDUTTORE presenta al CONCORRENTE gli **8** IGNOTI

2.2) Il CONDUTTORE elenca al CONCORRENTE le **8** IDENTITA', riportate nel TABELLONE presente in STUDIO, che il CONCORRENTE stesso dovrà cercare di abbinare agli **8** IGNOTI.

2.3) Il CONDUTTORE sottopone al CONCORRENTE un IGNOTO alla volta.

2.4) Il CONDUTTORE si fa consegnare dal suddetto IGNOTO la sua CARTA D'IDENTITA'.

2.5) Il CONDUTTORE chiede al CONCORRENTE di indicare quale IDENTITA', tra quelle in TABELLONE intende abbinare all' IGNOTO.

Ai fini dell'abbinamento, il CONCORRENTE può decidere di chiedere, per un massimo di 3 volte nel corso dell'intera partita, un INDIZIO. Si precisa che la richiesta di INDIZIO deve essere rivolta sempre nei confronti di un IGNOTO diverso.

2.6) Il CONCORRENTE comunica al CONDUTTORE la sua risposta che rende definitiva battendo l'apposito martelletto.

2.7) Il CONDUTTORE apre la "CARTA D'IDENTITA'" dell'IGNOTO e svela al CONCORRENTE il premio ivi contenuto.

2.8) Il CONDUTTORE chiede al suddetto IGNOTO se la sua IDENTITA' corrisponde alla risposta data dal CONCORRENTE.

a) Nel caso in cui il CONCORRENTE abbia risposto correttamente:

- il PREMIO contenuto nella CARTA D'IDENTITA' dell'IGNOTO va a costituire il "montepremi" del CONCORRENTE e viene eliminato dal TABELLONE.
- L' IDENTITA', oggetto della risposta, viene eliminata dal TABELLONE.

b) Nel caso in cui il CONCORRENTE abbia risposto erroneamente:

- il PREMIO contenuto nella CARTA D'IDENTITA' dell'IGNOTO, viene eliminato dal TABELLONE ed non è più tra i premi in palio.
- I PREMI eventualmente fin lì accumulati dal CONCORRENTE (i.e. il "MONTEPREMI" del CONCORRENTE) **si azzerano.**
- L' IDENTITA', oggetto della risposta del CONCORRENTE, **NON viene eliminata dal TABELLONE.**
- La vera IDENTITA' dell' IGNOTO **non viene rivelata** e dunque **NON viene eliminata dal TABELLONE**
- L'IGNOTO si sposta in una zona dello studio, c.d. "Limbo" sino alla fine della partita.

Si precisa che, non avendo il CONCORRENTE un tempo limite definito entro il quale dare la risposta, ma essendoci l'esigenza di realizzare la partita in un tempo ragionevole, la PRODUZIONE e/o il CONDUTTORE hanno facoltà di poter sollecitare la risposta al CONCORRENTE attraverso l'ausilio di un campanello, suonato il quale, il CONCORRENTE dovrà immediatamente dare la sua risposta battendo l'apposito martelletto (vedi punto 2.6). L'assenza di una risposta in tempi brevi sarà considerata dalla PRODUZIONE e/o il CONDUTTORE come una risposta sbagliata. la PRODUZIONE e/o il CONDUTTORE potranno quindi decidere di mandare al c.d. LIMBO (vedi punto 2.8b) l'identità sottoposta al CONCORRENTE azzerando il montepremi fin lì eventualmente accumulato.

LA SUDETTA PROCEDURA DI CUI AI PUNTI DA 2.4 A 2.8 SI RIPETE PER OTTO VOLTE, OSSIA PER CIASCUNO IGNOTO.

2.9) La PARTITA termina una volta che il CONCORRENTE avrà effettuato l'ottavo abbinamento. Nella fase conclusiva il CONDUTTORE rivela le IDENTITA' degli IGNOTI eventualmente non indovinate dal CONCORRENTE.

ART. 3) VINCITA

Il CONCORRENTE vincerà il MONTEPREMI eventualmente accumulato nel corso della partita, come risulterà al termine dell'OTTAVO Abbinamento.

Si ricorda che i premi sono in gettoni d'oro e che sono erogati a cura e carico della RAI S.p.A, con tempi e modalità dalla stessa stabiliti.

ART. 4) OBBLIGHI DEL CONCORRENTE

Il CONCORRENTE non può: (i) abbandonare il gioco prima di aver completato l'abbinamento delle 8 IDENTITA' a tutti e 8 gli IGNOTI; (ii) in alcun modo comunicare con l'IGNOTO; può solo, se autorizzato dal CONDUTTORE, avvicinarsi all'IGNOTO ed eventualmente "toccarlo";

Pena l'immediata squalifica e la perdita del premio eventualmente vinto.

Il CONCORRENTE si obbliga a:

- dare immediata comunicazione alla produzione, ove riscontrasse, una **qualsivoglia conoscenza di uno o più IGNOTI**. In tale ipotesi la produzione deciderà se escludere dalla partita l'IGNOTO e/o il CONCORRENTE, ovvero entrambi. Tale decisione sarà inappellabile, fermo rimanendo che in caso di esclusione del CONCORRENTE, questo sarà convocato per una nuova partita. Il suddetto obbligo di comunicazione non trova applicazione nella sola ipotesi in cui tra gli IGNOTI ci siano personaggi pubblici e loro familiari. Il mancato rispetto della suddetta obbligazione comporterà la perdita della vincita eventualmente conseguita, nonché il risarcimento del danno in favore sia di ENDEMOL ITALIA SPA che di RAI Spa.
- a rispettare i tempi di produzione richiesti dal CONDUTTORE.

ART. 5) OBBLIGHI DELL'IGNOTO

Nel corso della PARTITA L'IGNOTO: (i) non può comunicare in alcun modo con il CONCORRENTE (sono vietati segni, segnalazioni o suggerimenti verbali, gestuali o di alcun genere atti a facilitare il CONCORRENTE); (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, in qualsiasi momento del gioco, l'IGNOTO dovesse riscontrare **una qualsivoglia conoscenza del CONCORRENTE**, si obbliga a darne immediata comunicazione alla produzione, che deciderà immediatamente se escludere dalla partita l'IGNOTO e/o il CONCORRENTE.

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

ART. 6) 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.

Nell'eventualità in cui nella stessa giornata si registrasse più di 1 puntata, l'ordine di partecipazione dei CONCORRENTI a ciascuna partita sarà determinato dal **notaio** tramite **sorteeggio** prima dell'inizio del gioco.

ART. 7) 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.....