

CONDIZIONI GENERALI DI PARTECIPAZIONE AL GIOCO “SOLITI IGNOTI IL RITORNO” IN ONDA SU RAIUNO DAL 16 SETTEMBRE 2019 AL 3 FEBBRAIO 2020.

RAI-Radiotelevisione italiana Spa attraverso la Societa' Endemolshine Italy titolare originaria dei diritti sul format “Soliti Ignoti il Ritorno” (nel prosieguo indicate come la “Produzione”), realizzerà un programma televisivo dal titolo “SOLITI IGNOTI IL RITORNO” trasmesso, salve diverse esigenze editoriali e di palinsesto, su RAIUNO dal lunedì alla domenica nella fascia *access prime time* dalle ore 20.35 alle ore 21.20 circa dal 16 settembre 2019 al 3 febbraio 2020.

Si precisa che le particolari caratteristiche e modalità di svolgimento della gara soggette sia all'alea, sia alla sorte, sia al grado di preparazione dei concorrenti non permettono di predeterminare dall'origine il montepremi che sarà effettivamente ed eventualmente vinto dal concorrente all'esito di ciascuna puntata.

Pertanto il montepremi in gettoni d'oro è sempre individuato in via presuntiva, venendo meno per le sopra esposte ragioni, la possibilità di predeterminarlo *ab origine*.

Le attività di svolgimento delle selezioni dei concorrenti da ammettere al programma avranno inizio a decorrere dal 27 giugno 2019.

ULTIME MODIFICHE/INTEGRAZIONI:

Si comunica, a parziale modifica e integrazione di quanto già comunicato al Ministero dello Sviluppo Economico, che al regolamento del gioco allegato alle presenti condizioni generali di partecipazione sono apportate le modifiche/integrazioni evidenziate per facilità di lettura e riscontro in colore giallo.

ART.1

A decorrere dal 27 giugno 2019 Rai-Radiotelevisione italiana Spa inizierà a pubblicizzare le modalità per prendere parte al programma secondo le attività indicate nel documento, unito al regolamento del gioco, rubricato “*Criteri di ricerca e selezione dei concorrenti per il programma “Soliti Ignoti – Il Ritorno”*”.

ART.2

Le modalità di svolgimento della manifestazione sono dettagliatamente descritte nel regolamento di gioco predisposto dalla Produzione che sarà pubblicato, successivamente all'espletamento degli adempimenti prescritti dal D.P.R. del 26 ottobre 2001, n. 430, sul sito internet www.rai.it, unitamente alle presenti condizioni.

ART.3

RAI non assume alcuna responsabilità circa l'eventuale impossibilità per gli utenti di potersi connettere con il sito web predisposto per avanzare la propria candidatura per i provini di selezione e reperimento dei concorrenti.

ART.4

La partecipazione al gioco è a titolo gratuito. Tutte le puntate del programma sono registrate. Le registrazioni avranno inizio, presuntivamente, a decorrere dal 28 agosto 2019.

ART.5

Il premio sarà erogato in gettoni d'oro.

I vincitori riceveranno comunicazione del premio vinto a mezzo lettera raccomandata nella quale sono indicate le modalità di consegna del premio stesso.

Relativamente al valore di mercato di tali gettoni il medesimo varia a seconda del valore di mercato dell'oro e a seconda dei costi variabili da sostenersi per l'acquisto e la coniazione che ne diminuiscono il valore effettivo.

Il valore di mercato dell'oro dipende dalla quotazione del medesimo alla data della richiesta della fornitura da parte della competente Direzione di RAI.

I premi in palio devono considerarsi al lordo delle ritenute fiscali e di tutti i costi di coniazione e acquisto dei gettoni d'oro ivi inclusi, a titolo esemplificativo, i costi di manifattura, di calo e I.V.A. o, in alternativa, imposta sostitutiva.

I premi saranno consegnati agli aventi diritto entro il termine di 6 mesi dalla conclusione della manifestazione (art. 1, comma 3 del D.P.R. n. 430/2001).

Qualora fosse verificato in qualunque momento che il concorrente abbia reso dichiarazioni mendaci anche in fase di casting la relativa puntata non sarà trasmessa e il concorrente decadra' dall'assegnazione del premio eventualmente vinto all'esito della partecipazione al programma, impregiudicato il risarcimento del danno subito dalla RAI.

ART. 6

Ogni fase dell'assegnazione dei premi è effettuata alla presenza di un notaio che ne redige apposito verbale.

Il notaio provvederà, inoltre, alla stesura del verbale di chiusura della manifestazione a premio, secondo lo schema tipo predisposto dal Ministero dello Sviluppo Economico.

Detto verbale verrà successivamente trasmesso al predetto Ministero.

ART. 7

I concorrenti non potranno avvalersi di suggerimenti, informazioni o quant'altro per rispondere alle domande formulate nel corso della gara.

In caso di violazione di quanto sopra citato la produzione del programma si riserva la possibilità di escludere i concorrenti dal gioco e/o di annullare gli eventuali premi da loro conseguiti.

ART. 8

Nel corso dello svolgimento del programma il conduttore, sentito il notaio, se presente, avrà la facoltà, a propria esclusiva discrezione, di annullare la domanda già formulata qualora si siano verificati eventuali disguidi (a titolo esemplificativo ma non esaustivo di natura grafica o elettronica di palesi suggerimenti da parte delle persone presenti in studio, ecc.), tali da compromettere il regolare svolgimento della gara.

A insindacabile giudizio della Produzione, inoltre, il programma potrà essere ripreso, oppure potrà essere ripetuta l'intera partita o una o più fasi della stessa.

La Produzione a suo discrezionale e insindacabile giudizio, inoltre, al termine del programma, avrà la facoltà di annullare una o più fasi del gioco qualora verifichi che si siano verificati i predetti disguidi o irregolarità tali da compromettere il regolare svolgimento della gara.

In tali casi si considereranno annullati i risultati conseguiti dai concorrenti durante il gioco ed eventuali montepremi a essi connessi e senza che nulla possano pretendere i concorrenti medesimi.

ART. 9

I concorrenti assumono a proprio carico ogni responsabilità nei confronti di terzi per frasi dette o atteggiamenti assunti nel corso della trasmissione e sollevano la RAI da ogni responsabilità in merito e da ogni conseguente pregiudizio.

I concorrenti dovranno in genere tenere un comportamento corretto ed educato sia durante la realizzazione del programma sia durante le eventuali prove o, comunque, durante la permanenza negli studi o locali della RAI.

I concorrenti dovranno rispettare I principi del Codice etico della RAI, disponibile sul sito Istituzionale della Rai.

ART. 10

Gli autori e la Produzione del programma si riservano a loro insindacabile giudizio, la possibilità di modificare in qualsiasi momento la formula dei singoli giochi, il loro numero, il valore dei premi a essi associate e il loro concatenamento dandone adeguata tempestiva pubblicità'.

ART.11

I premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, al termine della produzione televisiva in questione, saranno devoluti alla ONLUS: "PETER PAN ONLUS - Via di S. Francesco di Sales, 16 - 00165 Roma Tel: 06/684012 C.F. 97112690587".

Qualora ricorra tale condizione, l'assegnazione dei suddetti premi sarà effettuata entro il termine di sei mesi dalla conclusione della manifestazione.

ART.12

La Produzione, nell'ipotesi in cui si verificassero nello svolgimento del gioco o nella realizzazione tecnica delle riprese, situazioni tali da determinare il mancato raggiungimento degli standard qualitativi, tecnici, artistici o contenutistici previsti in conformita' alla natura ed alle caratteristiche qualitative e di adeguatezza del programma potrà decidere di non mandare in onda una o piu' registrazioni del programma medesimo. Nel caso in cui la Produzione decidesse di non trasmettere una registrazione, al concorrente che vi avra' partecipato sara' comunque attribuito il premio eventualmente vinto senza che questi acquisisca il diritto alla diffusione della trasmissione a cui ha partecipato ne' a partecipare a successive puntate e senza che a RAI possa essere mossa alcuna contestazione da parte dei concorrenti o da chicchessia.

ART.13

Nel caso in cui non fosse possibile per forza maggiore, per caso fortuito o per qualunque altro accadimento impeditivo, portare a termine la registrazione di una singola puntata, sara' facolta' della Produzione decidere se terminare o meno la suddetta registrazione, secondo le modalita' dalla stessa ritenute piu' opportune o procedere ad una nuova registrazione con i medesimi o con diversi concorrenti laddove i medesimi concorrenti non fossero disponibili.

In tali casi si considereranno annullati i risultati conseguiti dai concorrenti durante il gioco ed eventuali montepremi a essi connessi senza che nulla possano pretendere.

ART.14

Nel caso in cui ragioni di carattere tecnico od organizzativo impediscano che, in tutto o in parte, lo svolgimento del gioco abbia luogo con le modalita' e nei termini previsti dal presente documento e dal Regolamento di gioco, RAI prendera' gli opportuni provvedimenti dandone comunicazione al Ministero dello Sviluppo Economico e notizia al pubblico.

La partecipazione al programma non conferisce al concorrente alcun diritto in ordine alla messa in onda della puntata o parti di essa alla quale ha preso parte.

ART.15

Sono esclusi dalla partecipazione al programma i dipendenti, ex dipendenti ed i collaboratori della RAI e delle società del Gruppo e del Gruppo EndemolShine Italy e delle loro controllate e collegate e le persone aventi un rapporto di parentela, affinità o coniugio, con i soggetti su indicati e i minorenni.

Sono esclusi dalla partecipazione al programma tutti coloro che abbiano già partecipato alle passate trasmissioni di “Soliti Ignoti”, “Soliti Ignoti – Identita’ nascoste” e di tutte le trascorse edizioni di “Soliti Ignoti – Il ritorno” e tutti coloro che abbiano partecipato in qualità di concorrente a trasmissioni televisive, anche di altre Reti e/o altre emittenti, con decorrenza Gennaio 2017.

Sono esclusi dalla partecipazione al programma coloro che abbiano avuto condanne penali o abbiano procedimenti penali pendenti.

ART. 16

La partecipazione al gioco implica la piena ed integrale accettazione delle presenti disposizioni.

ART.17

Gli interessati potranno richiedere copia delle presenti disposizioni a RAI-Radiotelevisione italiana - Viale Mazzini, 14 – Roma ovvero consultarle sul sito *internet* di RAI www.rai.it.

Letto, approvato e sottoscritto per
accettazione di ogni singola
disposizione.

DATA

F I R M A

INFORMATIVA SUL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI DEGLI INTERESSATI – ART. 13 DEL REGOLAMENTO (UE) 2016/679.

La Rai - Radiotelevisione Italiana Spa, Titolare del trattamento (con sede in Viale Mazzini 14 – 00195, Roma, PEC: raispa@postacertificata.rai.it, Centralino: 06 38781), tratterà anche con modalità informatiche e telematiche, i dati personali da Lei spontaneamente conferiti, per i soli fini connessi all'espletamento delle operazioni necessarie allo svolgimento delle attività relative:

- 1) alla partecipazione al programma "SOLITI IGNOTI – IL RITORNO";
- 2) all'assegnazione e alla consegna dei premi eventualmente vinti a seguito della partecipazione al programma "SOLITI IGNOTI – IL RITORNO";
- 3) ad eventuali verifiche in merito alla regolarità delle attività sopra citate.

I dati personali potranno essere altresì trattati per adempiere agli obblighi previsti da leggi, regolamenti o normative comunitarie nonché da disposizioni delle Autorità di vigilanza del settore.

Il conferimento dei dati è necessario poiché la mancanza degli stessi non consente la possibilità di farLa partecipare nella qualità di concorrente alla produzione televisiva "SOLITI IGNOTI – IL RITORNO".

I dati personali saranno trattati nel rispetto della vigente normativa in materia di protezione dei dati personali e, comunque, dei principi di riservatezza cui è ispirata l'attività della Rai.

Qualora dovesse partecipare nella qualità di concorrente alla produzione televisiva "SOLITI IGNOTI – IL RITORNO" i dati conferiti, limitatamente a nome e cognome abbinati al titolo del programma potranno essere pubblicati sul sito della Rai per politiche di trasparenza.

I dati personali conferiti non saranno comunicati a terzi ad eccezione dei soggetti autorizzati allo svolgimento delle attività necessarie alle sopra citate finalità. Di tali soggetti il Titolare del trattamento si avvale anche per l'esecuzione dell'attività relativa all'assegnazione e consegna del premio eventualmente conseguito o nel caso della proposizione di eventuali reclami o contenziosi.

La base giuridica del trattamento dei dati è la manifestazione del consenso da Lei spontaneamente fornito in calce alla presente informativa.

I Suoi dati personali saranno conservati per due anni dalla fine della produzione televisiva e comunque anche per ulteriori eventuali esigenze editoriali e per l'attività di casting per produzioni audiovisive, nonché per eventuali obblighi di conservazione per fini amministrativi e/o di gestione di eventuali reclami o contenziosi e per disposizioni di legge.

I Suoi dati personali saranno conservati su server situati in Italia e trattati esclusivamente dal personale e da collaboratori della Rai autorizzati e dalle imprese espressamente nominate come responsabili del trattamento. Ad eccezione di queste ipotesi, i dati personali non saranno comunicati a terzi, se non nei casi specificamente previsti dalla normativa nazionale e dell'Unione Europea.

Lei ha il diritto di chiedere al Titolare del trattamento l'accesso ai dati personali e la rettifica o la cancellazione degli stessi o la limitazione del trattamento che la riguarda o di opporsi al trattamento medesimo (artt. 15 e ss. del Regolamento).

La relativa istanza alla Rai è presentata con le seguenti modalità:

- Inviando una email al Privacy Manager all'indirizzo: privacymanager.raiuno@rai.it;
- inviando una e-mail all'indirizzo: privacy@rai.it;
- inviando una richiesta scritta all'indirizzo di posta, Rai, Viale Mazzini 14, 00195 Roma, all'att.ne della Struttura Coordinamento Privacy.

Ricorrendone i presupposti, Lei può inoltre proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali (artt. 77 ss. del Regolamento).

RAI ha nominato il DPO - Data Protection Officer (in italiano, RPD - Responsabile della Protezione dei Dati) che potrà essere contattato per questioni inerenti al trattamento dei Suoi dati, al seguente recapito dpo@rai.it.

Data

firma

**Criteria di ricerca e selezione dei concorrenti per il programma
“Soliti Ignoti – Il Ritorno”, a cura di Rai Casting - Risorse
Umane e Organizzazione - Risorse Artistiche/Casting.**

- a) A partire dal 27 Giugno 2019 all'interno dei programmi della Rai - Radio Televisione Italiana - sarà pubblicizzata la possibilità di partecipare al gioco televisivo “Soliti Ignoti – Il Ritorno 4^a edizione” che andrà in onda, salvo diverse direttive editoriali e di palinsesto- su Rai Uno dal 16 settembre 2019 al 3 febbraio 2020. L'aspirante concorrente sarà invitato a iscriversi attraverso il Sito Internet del Casting RAI www.rai.it/raicasting compilando, previa lettura dell'informativa privacy e previo rilascio del consenso al trattamento dei dati personali, un apposito form di iscrizione.
- b) La Rai potrà contattare gli aspiranti concorrenti che avranno avanzato le loro candidature mediante le modalità di cui ai punti a), attraverso una breve intervista telefonica.
- c) Nel caso in cui l'aspirante concorrente durante l'intervista telefonica di cui al punto b) abbia dimostrato di possedere i requisiti per l'ammissibilità di base al programma di cui alla seguente lettera h), verrà convocato alla fase successiva della selezione.
- d) La fase successiva si compone di un provino (consistente in una intervista) ripreso con una telecamera. Questo provino verrà effettuato nella sede Rai più vicina ai luoghi di residenza degli aspiranti concorrenti e/o dove verranno fissati i provini, senza oneri per la partecipazione a carico Rai.

Nel corso dell'intervista, il candidato verrà valutato sulla base

di parametri quali:

- la capacità deduttiva ed intuitiva – in sede di provino il candidato viene sottoposto ad una prova di simulazione, avente ad oggetto un segmento del programma;
- La capacità comunicativa;
- La telegenia (intendendo con questa non solo qualità estetiche ma, in senso più lato, anche la capacità di suscitare l'interesse del pubblico attraverso la propria immagine) e il modo di esprimersi;
- Le particolarità e le curiosità del suo vissuto specifico.

e) In sede di provino ciascun candidato rilascia la dichiarazione liberatoria.

f) Nel caso in cui dovesse risultare che il candidato abbia già sostenuto il provino per precedenti edizioni, lo stesso potrà essere nuovamente preso in considerazione dalla produzione.

I provini verranno sottoposti agli autori, che sceglieranno i concorrenti sulla base dei criteri sopracitati e a loro insindacabile giudizio.

La partecipazione al provino non dà diritto al candidato di essere prescelto.

g) Gli aspiranti concorrenti che supereranno questa ultima fase, verranno successivamente convocati dalla produzione di "Soliti Ignoti – Il Ritorno 4^a edizione" per partecipare al programma, nei tempi e nei modi stabiliti a insindacabile giudizio del programma stesso.

h) Possono fare richiesta di partecipazione al Programma tutti coloro i quali, maggiorenni, si siano iscritti attraverso il Sito Internet: www.rai.it/raicasting.

Sono esclusi dalla partecipazione al programma:

- i dipendenti, ex dipendenti ed i collaboratori della Rai e delle società del Gruppo e del Gruppo EndemolShine Italy e delle loro collegate e controllate;
- le persone aventi un rapporto di parentela, affinità o coniugio, con i soggetti su indicati;
- tutti coloro che abbiano già partecipato alle passate trasmissioni di "Soliti Ignoti"- "Soliti Ignoti-Identità Nascoste" e tutte le trascorse edizioni di "Soliti Ignoti - Il Ritorno";
- coloro che abbiano partecipato in qualità di concorrente a trasmissioni televisive, anche di altre reti e/o altre emittenti, con decorrenza Gennaio 2017;
- tutti coloro che abbiano avuto condanne penali o abbiano procedimenti penali pendenti.

REGOLAMENTO SOLITI IGNOTI – Il Ritorno

SOLITI IGNOTI – Il Ritorno è un game-show imperniato su capacità, intuito ed investigazione: per aggiudicarsi il massimo del montepremi in palio, 500.000,00 euro in gettoni d'oro, il **CONCORRENTE** deve anzitutto abbinare a 8 IGNOTI le relative "IDENTITA' NASCOSTE", poi con il **gioco finale**, indovinare chi fra gli 8 ignoti è legato col **PARENTE MISTERIOSO**.

ART. 1) ELEMENTI DEL GIOCO

In ciascuna partita sono presenti:

1 "CONCORRENTE": selezionato secondo le modalità descritte nei criteri di ricerca e selezione dei concorrenti per il programma "Soliti Ignoti –il ritorno-4^ edizione" - a cura dell'Ufficio Casting Rai, pubblicate sui siti www.rai.it/raicasting, www.rai.it e www.endemolshine.it.

8 "IGNOTI": ossia 8 persone presenti in studio. **Potranno partecipare come IGNOTI anche personaggi pubblici e loro parenti. Salvo la presenza di personaggi pubblici, gli IGNOTI non possono essere persone note ai CONCORRENTI.**

Prima di iniziare il gioco, tutti gli IGNOTI dovranno dichiarare davanti al notaio la veridicità della loro IDENTITA' e degli INDIZI (O ELEMENTI INDIZIARI), come di seguito definiti. Di tali attività, nonché dell'abbinamento IDENTITA'/IGNOTO effettuato da ENDEMOLSHINE ITALY SPA, il Notaio fa menzione nel verbale di gioco. Si precisa che l'abbinamento IDENTITA'/IGNOTO e' effettuato prima dell'inizio di ciascuna partita in regime di assoluta segretezza.

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.

1 PARENTE MISTERIOSO: ossia una persona presente in studio ma nascosta dietro una postazione ad hoc. Tale personaggio dovrà dichiarare al Notaio in regime di assoluta segretezza la veridicità (e la natura) del suo legame di parentela con 1 (e uno solo) degli 8 ignoti.

8 "PREMI": A ciascuna IDENTITA' viene abbinato tramite sorteggio del Notaio, un valore secondo quanto indicato nella tabella a pag.2

Si precisa che l'abbinamento *IDENTITA'/PREMIO* è effettuato prima di ciascuna partita tramite sorteggio effettuato dal notaio in regime di assoluta segretezza.

A ciascuno IGNOTO viene quindi consegnato dal notaio un plico sigillato (o altra soluzione scenografica) contenente il valore sorteggiato.

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

€ 3.000	- ex € 5.000
€ 4.000	- ex € 5.000
€ 6.000	- ex € 10.000
€ 16.000	- ex € 15.000
€ 23.000	- ex € 25.000
€ 32.000	- ex € 30.000
€ 66.000	- ex € 60.000
€ 100.000	€ 100.000

Il Concorrente accumula il premio abbinato ad ogni singolo IGNOTO solo se ne indica la corretta IDENTITA'. In caso di risposta errata il montepremi resta invariato.

N.2 IMPREVISTI: prima della partita, in regime di assoluta segretezza la Produzione attribuisce alla presenza del Notaio i 2 IMPREVISTI a 2 degli 8 IGNOTI. L'IMPREVISTO determina, solo in caso di risposta errata del CONCORRENTE, l'azzeramento del montepremi accumulato fino a quel momento della partita (*vedi Art. 2.8 b*). L'IMPREVISTO non sarà mai abbinato al primo IGNOTO (*vedi Art. 2.3*)

ART. 2) LA PARTITA – Prima Fase

2.1) Il CONDUTTORE mostra al CONCORRENTE gli 8 IGNOTI e mostra il luogo dietro il quale è celata la presenza del PARENTE MISTERIOSO (sarà eventualmente mostrata la sua silhouette o altro piccolo dettaglio fisico). Potrebbe inoltre essere svelata qualche notizia circa la sua identità (esempio: la sua professione o l'altezza, peso o altra notizia)

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

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

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

2.5) Ai fini dell'abbinamento, il CONCORRENTE può decidere di chiedere il seguente aiuto:

- **L'INDIZIO;** consiste in una DICHIARAZIONE verbale enunciata dall'IGNOTO una sola volta oppure un oggetto/una foto/un video/ un contributo audio ecc. utile all'individuazione dell'IDENTITA' corretta; la dichiarazione (così come qualunque elemento indiziario utilizzato in questa fase) è veritiera e sottoscritta dall'IGNOTO stesso prima dell'inizio di ciascuna PARTITA davanti al Notaio.

L'INDIZIO può essere richiesto per 3 volte nel corso della 1a FASE ma non per lo stesso IGNOTO.

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

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 verbalmente (o anche attraverso l'ausilio di un segnale audio). Una

volta ricevuto l'avviso, il CONCORRENTE dovrà immediatamente dare la sua risposta premendo l'apposito pulsante (vedi punto 2.6). L'assenza di una risposta in tempi ragionevoli e comunque dopo il sollecito sarà considerata come una risposta sbagliata. Tornerà quindi al proprio posto l'ignoto sottoposto al CONCORRENTE eliminando dal tabellone dei premi il premio in palio ad esso abbinato.

2.7) Il CONDUTTORE svela al CONCORRENTE il premio ad esso abbinato, svelando anche se all'IGNOTO è abbinato l'IMPREVISTO, secondo tempi e modi decisi a insindacabile giudizio della Produzione.

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 abbinato all'IGNOTO va a costituire il "montepremi" del CONCORRENTE e viene eliminato dal TABELLONE.
- L' IDENTITA', oggetto della risposta, viene eliminata dal TABELLONE.
- L'IGNOTO indovinato esce di scena. Rientrerà in seguito per il GIOCO FINALE (vedi Art.3.1)

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

- il PREMIO abbinato all'IGNOTO, viene eliminato dal TABELLONE e non è più tra i premi in palio.
- I PREMI eventualmente fin lì accumulati dal CONCORRENTE (i.e. il "MONTEPREMI" del CONCORRENTE) restano tali tranne nel caso in cui, unitamente al premio che viene eliminato, il CONCORRENTE abbia trovato l'IMPREVISTO. In questo caso il suo montepremi viene azzerato.
- L' IDENTITA', oggetto della risposta del CONCORRENTE, NON viene eliminata dal TABELLONE.
- La vera IDENTITA' dell'IGNOTO non viene rivelata.
- L'IGNOTO ritorna nella sua postazione iniziale e ci resta sino alla fine della partita.

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

2.9) Il CONCORRENTE ha così concluso la prima fase del gioco definendo il proprio montepremi risultante dall'indagine. Con questo montepremi il CONCORRENTE accede al GIOCO FINALE.

ART. 3) GIOCO FINALE - IL PARENTE MISTERIOSO

Il CONCORRENTE vincerà il MONTEPREMI accumulato nel corso della partita, come risulterà al termine dell'OTTAVO abbinamento, solo se riuscirà a scoprire quale fra gli 8 IGNOTI ha un legame di parentela col PARENTE MISTERIOSO. Si precisa che il grado di parentela che lo lega ad un IGNOTO potrà essere: *bisnonno/a, nonno/a, genitore, figlio/a, fratello, sorella, zio/a, cugino/a di primo grado, nipote.*

3.1) Il CONDUTTORE svela la corretta identità degli IGNOTI rimasti in studio e successivamente fa rientrare tutti gli IGNOTI indovinati nel corso della partita. Tutti gli IGNOTI si sistemano nelle loro postazioni iniziali.

3.2) Il CONDUTTORE mostra il PARENTE MISTERIOSO facendolo uscire dalla postazione in cui era celato. 3.3) Il CONDUTTORE chiede al CONCORRENTE qual è l'IGNOTO legato al PARENTE MISTERIOSO.

3.4) Il CONCORRENTE, può avvicinarsi per un tempo di 30 secondi al PARENTE MISTERIOSO. Dopodiché può decidere di dare la risposta indicando direttamente uno fra gli 8 IGNOTI:

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

il CONCORRENTE si aggiudica il DOPPIO del montepremi e la partita termina.

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

il CONCORRENTE non vince nulla e la partita termina.

3.5) in alternativa, il CONCORRENTE rinuncia alla possibilità di raddoppiare il suo montepremi e il CONDUTTORE svela il GRADO DI PARENTELA che lega il PARENTE ad uno degli 8 IGNOTI. Il CONCORRENTE può decidere di dare la risposta indicando direttamente uno fra gli 8 IGNOTI (vedi punto 3.7):

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

il CONCORRENTE si aggiudica il montepremi e la partita termina.

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

il CONCORRENTE non vince nulla e la partita termina.

3.6) In alternativa, il CONCORRENTE rinuncia alla metà del montepremi e in cambio vengono eliminati 4 IGNOTI errati. Il numero degli IGNOTI fra cui scegliere l'IGNOTO corretto viene circoscritto a 4 e il MONTEPREMI del CONCORRENTE viene DIMEZZATO.

Individuati i 4 IGNOTI sui quali proseguire l'indagine, il CONDUTTORE chiede al CONCORRENTE qual è l'IGNOTO legato al PARENTE MISTERIOSO (vedi punto 3.7) .

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

Il CONCORRENTE si aggiudica il montepremi e la partita termina.

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

Il CONCORRENTE non vince nulla e la partita termina.

c) IL BINOCOLO

Il CONCORRENTE può avvalersi del "BINOCOLO" a condizione che abbia già effettuato l'eliminazione di 4 IGNOTI e il conseguente dimezzamento del suo montepremi (vedi punto 3.6).

Individuati i 4 IGNOTI sui quali proseguire l'indagine, il CONCORRENTE può utilizzare in cambio del 20% del suo montepremi il c.d. *BINOCOLO*. Il BINOCOLO è un oggetto scenografico presente in studio (o introdotto al bisogno), contenente un monitor nel quale il CONCORRENTE può guardare più dettagliatamente alcuni particolari. Il concorrente che decide di utilizzare il BINOCOLO deve indicare al CONDUTTORE un massimo di n.2 *dettagli fisici* degli IGNOTI rimasti in gioco da confrontare col PARENTE MISTERIOSO. Quindi, attraverso il BINOCOLO, Il CONCORRENTE vedrà in successione il primo *dettaglio* indicato e il relativo *dettaglio* del PARENTE MISTERIOSO, idem per il secondo *dettaglio*. I 2 dettagli potranno riguardare anche lo stesso ignoto (es.: naso e occhi "dell'ignoto x" oppure orecchie "dell'ignoto x" e bocca "dell'ignoto y"). Il CONCORRENTE potrà osservare i *dettagli* richiesti attraverso le immagini che la regia, nei tempi tecnici indispensabili per le inquadrature, manderà - una ad una - nel BINOCOLO (es. occhi "dell'Ignoto X" poi occhi del PARENTE MISTERIOSO, ecc. mai simultaneamente o a "split"). I suddetti *dettagli* saranno visionabili dal CONCORRENTE una sola volta.

Terminata la suddetta fase Il CONDUTTORE chiede al CONCORRENTE qual è l'IGNOTO legato al PARENTE MISTERIOSO (vedi punto 3.7).

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

Il CONCORRENTE si aggiudica il montepremi e la partita termina.

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

Il CONCORRENTE non vince nulla e la partita termina.

3.7) “RIBALTONE”

Dal momento in cui il CONCORRENTE rinuncia alla possibilità di raddoppiare e di conseguenza viene svelato il GRADO DI PARENTELA, potrà avvalersi del “RIBALTONE”.

L’opzione Ribaltone si verifica nel momento in cui il concorrente dà la risposta finale indicando e confermando, attraverso l’apposito pulsante, quale IGNOTO secondo lui è parente del PARENTE MISTERIOSO. Il concorrente può usufruire del RIBALTONE a prescindere dal fatto che in precedenza abbia usufruito di opzioni di gioco quali GRADO DI PARENTELA, DIMEZZAMENTO E BINOCOLO.

Il CONCORRENTE dà la sua risposta, confermando, attraverso l’apposito pulsante, l’IGNOTO che secondo lui è legato al PARENTE MISTERIOSO.

Il CONDUTTORE, come di consueto, fa posizionare l’IGNOTO scelto dal CONCORRENTE al fianco del PARENTE MISTERIOSO.

A questo punto il CONDUTTORE dà al CONCORRENTE 10 secondi di tempo per poter guardare l’IGNOTO col PARENTE MISTERIOSO accanto e accertarsi per l’ultima volta di aver fatto la scelta giusta. Scaduti i 10 secondi il CONCORRENTE può confermare la sua scelta o cambiarla indicando un altro IGNOTO. Se il CONCORRENTE decide di cambiare la scelta, il suo montepremi viene dimezzato, il CONDUTTORE fa scendere il nuovo IGNOTO indicato dal CONCORRENTE e lo posiziona al posto del primo IGNOTO scelto.

Se il concorrente decide di non usufruire dell’opzione RIBALTONE, il suo montepremi rimane invariato.

A questo punto il CONDUTTORE procede allo svelamento del PARENTE MISTERIOSO.

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

Il CONCORRENTE si aggiudica il montepremi e la partita termina.

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

Il CONCORRENTE non vince nulla e la partita termina.

3.8) ULTIMA OCCASIONE

Nel caso in cui la PRIMA FASE si concludesse con un montepremi pari a 0 € il CONCORRENTE deve affrontare il GIOCO FINALE con le regole de l’ULTIMA OCCASIONE”:

Prima dell’inizio della partita, il Notaio abbina i seguenti **3 premi - 0€ - 5.000€ - 30.000€ a n. 3 buste** (o sfere o altra soluzione scenografica) le quali, una volta sigillate, saranno presenti in studio. L’abbinamento di tali premi è sconosciuto a tutti. Il CONCORRENTE dovrà indicare al CONDUTTORE con quale delle **3 buste** suddette vuole giocare il GIOCO FINALE. Tale busta scelta contiene il MONTEPREMI del CONCORRENTE. Il CONCORRENTE dovrà dare la sua risposta indicando direttamente un IGNOTO fra gli 8 IGNOTI .

Il CONDUTTORE svela il GRADO DI PARENTELA che lega il PARENTE ad uno degli 8 IGNOTI. Se il CONCORRENTE indovina l’IGNOTO legato al PARENTE MISTERIOSO (secondo le modalità al punto 2.6) vince il premio contenuto nella busta scelta. Se il CONCORRENTE risponde erroneamente non vince nulla e la partita termina. Se il CONCORRENTE risponde correttamente ma nella busta c’è 0€ non vince nulla e la partita termina.

ART. 4) OBBLIGHI DEL CONCORRENTE

Il CONCORRENTE non può: (I) abbandonare il gioco prima di aver terminato la partita ovvero completato l’abbinamento delle 8 IDENTITA’ a tutti e 8 gli IGNOTI e il Parente Misterioso all’ignoto ad esso legato; (II) in alcun modo comunicare e comunque avere relazioni anche indirette con ciascun IGNOTO; può solo, se autorizzato dal CONDUTTORE e per un massimo di due volte, avvicinarsi all’IGNOTO anche se per lo stesso ha già fatto (o farà) richiesta “dell’indizio”; (III) chiedere in qualunque fase della partita di far togliere gli occhiali agli IGNOTI qualora ne indossassero un paio.

Pena l’immediata squalifica e/o la perdita del montepremi fin li eventualmente accumulato nonché il risarcimento del danno in favore sia di ENDEMOLSHINE ITALY SPA che di RAI Spa.

Il CONCORRENTE si obbliga a:

- Dare immediata comunicazione alla produzione, ove riscontrasse, una **qualsivoglia conoscenza di uno o più IGNOTI o, una volta svelato, del PARENTE MISTERIOSO.**
In tale ipotesi la produzione deciderà se escludere dalla partita l’IGNOTO o il CONCORRENTE, o entrambi. Tale decisione sarà inappellabile, fermo rimanendo che in caso di esclusione del CONCORRENTE, questo sarà convocato per una nuova partita. Nel caso in cui il CONCORRENTE dovesse riscontrare una

qualsivoglia conoscenza col PARENTE MISTERIOSO, la partita si annulla e il CONCORRENTE 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. Analogamente nel caso in cui il PARENTE MISTERIOSO fosse un personaggio pubblico. Il mancato rispetto della suddetta obbligazione comporterà la perdita della vincita eventualmente conseguita e/o la perdita del montepremi fin li eventualmente accumulato nonché il risarcimento del danno in favore sia di ENDEMOLSHINE ITALY SPA che di RAI Spa.

- A rispettare i tempi richiesti dalla Produzione

ART. 5) OBBLIGHI DELL'IGNOTO e del PARENTE MISTERIOSO

Nel corso della PARTITA L'IGNOTO e il PARENTE MISTERIOSO:

(i) non possono 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) devono intervenire solo ed esclusivamente se autorizzati dalla produzione o dal CONDUTTORE e con le modalità ed i tempi dal medesimo indicati; pena l'immediata eliminazione dal GIOCO nonché il risarcimento del danno in favore sia di ENDEMOLSHINE ITALY SPA che di RAI Spa.

Qualora poi, in qualsiasi momento del gioco, l'IGNOTO o il PARENTE MISTERIOSO 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 PARENTE MISTERIOSO 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.

Si specifica infine che RAI ed ENDEMOLSHINE ITALY si riservano in ogni momento, quindi anche dopo la registrazione del programma, di attivare tutte le azioni legali nel caso in cui emerga che tra i CONCORRENTI e gli IGNOTI e/o il PARENTE MISTERIOSO si siano generati rapporti di conoscenza o contatti previamente alla registrazione della puntata, ovvero nel corso della medesima.

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, come riportate nel presente Regolamento alla sua presenza (vedi Art.1).

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 **sorteggio** 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 nei siti www.endemolshine.it, www.rai.it e www.rai.it/raicasting

Luogo.....

Data.....

Firma.....