

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^a 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
€4.000
€6.000
€16.000
€23.000
€32.000
€66.000
€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.....