

REGOLAMENTO SOLITI IGNOTI – IL RITORNO

7a Edizione – In onda dal 12.09.2022 al 15.04.2023

Puntate con Coppie di Concorrenti

In onda dal 12.09.2022 al 15.04.2023

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, la Coppia di Concorrenti 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 "COPPIA di CONCORRENTI": selezionata secondo le modalità descritte nei criteri di ricerca e selezione dei concorrenti per il programma "Soliti Ignoti –il ritorno" - a cura dell'Ufficio Casting Rai, pubblicate sui siti www.rai.it/raicasting, www.rai.it e www.endemolshine.it.

Prima di iniziare la partita, i due Candidati dovranno dichiarare davanti al Notaio la natura e la veridicità del legame di COPPIA che dovrà essere rispondente ai criteri selettivi riportati in allegato e sottoscritti dagli stessi candidati. Qualora fosse verificato in qualunque momento che la COPPIA di CONCORRENTI abbia reso dichiarazioni mendaci riguardo la natura del rapporto di coppia, decadrà dall'assegnazione del premio eventualmente vinto all'esito della partecipazione al programma, impregiudicato il risarcimento del danno subito da RAI ed ENDEMOLSHINE ITALY.

Ai fini regolamentari, la Coppia dovrà comunicare alla Produzione chi dei due componenti sarà colui o colei che ufficialmente e formalmente comunicherà al Conduttore le decisioni riguardanti tutto ciò che concerne la partita. Tale componente (cosiddetto "Portavoce") sarà l'unico soggetto legittimato a esprimere definitivamente la volontà della Coppia - attraverso l'uso del pulsante presente in studio - e sarà prevalente in caso di dissenso all'interno della Coppia stessa.

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
€ 5.000
€ 6.000
€ 15.000
€ 24.000
€ 33.000
€ 64.000
€ 100.000

La Coppia 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 alla Coppia 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 alla Coppia Concorrente le 8 IDENTITA', riportate nel TABELLONE presente in STUDIO, che la Coppia Concorrente stessa dovrà cercare di abbinare correttamente agli 8 IGNOTI.

2.3) Il CONDUTTORE sottopone alla Coppia Concorrente un IGNOTO alla volta.

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

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

a) - 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.

b) LA FOTONA: la Coppia Concorrente può richiedere l'opzione FOTONA per una volta soltanto nel corso del gioco relativamente a **uno solo** degli ignoti a sua scelta, nel momento in cui tale ignoto è sceso dal cubo ed è sottoposto all'indagine. La richiesta deve essere tempestivamente ufficializzata dalla Coppia Concorrente schiacciando il pulsante in postazione (*vedi Art.1 – Coppia di Concorrenti*).

Una volta richiesta l'opzione FOTONA, alla Coppia Concorrente viene mostrata su ledwall una **fotografia ritraente l'ignoto**. L'ignoto può essere ritratto nelle situazioni più disparate (es: da bambino mentre gioca, mangia, studia, fa sport, dorme, oppure in compagnia di un familiare, un amico, un parente, etc.

(...). **La scelta della fotografia è a totale e insindacabile discrezione della produzione tra tutte quelle che saranno all'uopo consegnate dall'ignoto previamente alla registrazione della puntata in regime di massima segretezza e sulle quali il medesimo ha autorizzato la diffusione televisiva.**

Alla fotografia è abbinata una **dichiarazione che costituisce una didascalia o un commento della scena ritratta nella fotografia medesima**, elaborata dagli autori e pronunciata dall'ignoto stesso. La dichiarazione può essere di varia natura: può consistere in un ricordo, un aneddoto, una battuta o una semplice informazione. Vista la fotografia e ascoltata la dichiarazione, la Coppia Concorrente utilizzerà il proprio intuito e la propria esperienza per farsi "ispirare" da quanto visto e sentito, cercando così di risalire alla vera identità dell'ignoto.

La FOTONA può essere chiesta una sola volta nel corso della 1a fase e può essere rivolta anche allo stesso IGNOTO a cui è stato chiesto (o si vuole chiedere) l'INDIZIO o l'Avvicinamento (descritto all'art. 4).

2.6) La Coppia Concorrente comunica al CONDUTTORE la sua risposta che rende definitiva, attraverso il "portavoce", premendo l'apposito pulsante.

Si precisa che, non avendo la Coppia 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 alla Coppia verbalmente (o anche attraverso l'ausilio di un segnale audio). Una volta ricevuto l'avviso, il Portavoce 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 alla Coppia eliminando dal tabellone dei premi il premio in palio ad esso abbinato.

2.7) Il CONDUTTORE svela alla Coppia 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 dalla Coppia CONCORRENTE.

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

- il PREMIO abbinato all'IGNOTO va a costituire il "montepremi" della Coppia 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 la COPPIA 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 dalla COPPIA (i.e. il "MONTEPREMI" della COPPIA CONCORRENTE) restano tali tranne nel caso in cui, unitamente al premio che viene eliminato, la COPPIA CONCORRENTE abbia trovato l'IMPREVISTO. In questo caso il suo montepremi viene azzerato.
- L' IDENTITA', oggetto della risposta della COPPIA, 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) La COPPIA CONCORRENTE ha così concluso la prima fase del gioco definendo il proprio montepremi risultante dall'indagine. Con questo montepremi la COPPIA accede al GIOCO FINALE.

ART. 3) GIOCO FINALE - IL PARENTE MISTERIOSO

La COPPIA 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 di togliere gli occhiali a tutti i personaggi (8 Ignoti e 1 Parente Misterioso) che eventualmente ne indossano un paio.

3.4) la COPPIA CONCORRENTE, può avvicinarsi per un tempo di 30 secondi al PARENTE MISTERIOSO potendo vedere, solo in questa fase, i visi "puliti" di tutti coloro che eventualmente indossano gli occhiali. Terminati i 30 secondi, tutti coloro che hanno tolto gli occhiali dovranno rindossarli.

Il CONDUTTORE chiede alla COPPIA CONCORRENTE qual è l'IGNOTO legato al PARENTE MISTERIOSO. La Coppia può decidere di dare la risposta indicando direttamente uno fra gli 8 IGNOTI:

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

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

b) Nel caso in cui la COPPIA CONCORRENTE abbia risposto erroneamente:

La COPPIA CONCORRENTE non vince nulla e la partita termina.

3.5) in alternativa, la COPPIA 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. La COPPIA CONCORRENTE può decidere di dare la risposta indicando direttamente uno fra gli 8 IGNOTI (vedi punto 3.7)

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

La COPPIA CONCORRENTE si aggiudica il montepremi e la partita termina.

b) Nel caso in cui la COPPIA CONCORRENTE abbia risposto erroneamente:

La COPPIA CONCORRENTE non vince nulla e la partita termina.

3.6) In alternativa, la COPPIA 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 della COPPIA viene DIMEZZATO.

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

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

La COPPIA CONCORRENTE si aggiudica il montepremi e la partita termina.

b) Nel caso in cui la COPPIA CONCORRENTE abbia risposto erroneamente:

La COPPIA CONCORRENTE non vince nulla e la partita termina.

c) IL BINOCOLO

La COPPIA 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, la COPPIA 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 la COPPIA CONCORRENTE può guardare più dettagliatamente alcuni particolari. La COPPIA 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, la COPPIA 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"). La COPPIA 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 dalla COPPIA CONCORRENTE una sola volta. Si specifica che i dettagli eventualmente richiesti dalla Coppia Concorrente che riguardano gli OCCHI e ORECCHIE saranno proposti in assenza di occhiali qualora i personaggi in questione ne indossassero un paio. Terminata la suddetta fase il CONDUTTORE chiede alla COPPIA CONCORRENTE qual è l'IGNOTO legato al PARENTE MISTERIOSO (vedi punto 3.7).

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

La COPPIA CONCORRENTE si aggiudica il montepremi e la partita termina.

b) Nel caso in cui la COPPIA CONCORRENTE abbia risposto erroneamente:

La COPPIA CONCORRENTE non vince nulla e la partita termina.

3.7) "RIBALTONE o DUBBIONE"

Dal momento in cui la COPPIA 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 la COPPIA CONCORRENTE dà la risposta finale indicando e confermando, attraverso l'apposito pulsante, quale IGNOTO secondo lui è parente del PARENTE MISTERIOSO. La COPPIA 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.

La COPPIA 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 dalla COPPIA CONCORRENTE al fianco del PARENTE MISTERIOSO.

A questo punto il CONDUTTORE dà alla COPPIA 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 la COPPIA CONCORRENTE può confermare la sua scelta o cambiarla indicando un altro IGNOTO. Se la COPPIA CONCORRENTE decide di cambiare la scelta, il suo montepremi viene dimezzato, il CONDUTTORE fa scendere il nuovo IGNOTO indicato dalla COPPIA CONCORRENTE e lo posiziona al posto del primo IGNOTO scelto.

Se la COPPIA 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 la COPPIA CONCORRENTE abbia risposto correttamente:

La COPPIA CONCORRENTE si aggiudica il montepremi e la partita termina.

b) Nel caso in cui la COPPIA CONCORRENTE abbia risposto erroneamente:

La COPPIA 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 €**, la COPPIA 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. La COPPIA CONCORRENTE deve indicare al CONDUTTORE con quale delle **3 buste** suddette vuole giocare il GIOCO FINALE. Tale busta scelta contiene il MONTEPREMI della COPPIA CONCORRENTE. La COPPIA CONCORRENTE deve dare la sua risposta indicando direttamente un IGNOTO fra gli 8 IGNOTI .

A questo punto, dopo che la COPPIA CONCORRENTE ha dato la risposta, Il CONDUTTORE è libero di svelare il GRADO DI PARENTELA che lega il PARENTE ad uno degli 8 IGNOTI. Se la COPPIA CONCORRENTE indovina l'IGNOTO legato al PARENTE MISTERIOSO (secondo le modalità al punto 2.6) vince il premio contenuto nella busta scelta. Se la COPPIA CONCORRENTE risponde erroneamente non vince nulla e la partita termina. Se la COPPIA CONCORRENTE risponde correttamente ma nella busta c'è 0€ non vince nulla e la partita termina.

ART. 4) OBBLIGHI DELLA COPPIA CONCORRENTE

La COPPIA CONCORRENTE NON PUO':

- (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;
- (III) chiedere di far togliere gli occhiali agli IGNOTI qualora ne indossassero un paio, ad eccezione delle fasi descritte al punto 3.3 e 3.6 lettera C;

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.

La COPPIA CONCORRENTE PUO', solo, se autorizzata dal CONDUTTORE e per un massimo di una volta,

- (I) avvicinarsi all'IGNOTO anche se per lo stesso ha già fatto (o farà) richiesta “dell'indizio” e/o della “FOTONA”;
- (II), chiedere, durante la fase del Parente Misterioso, di vedere gli Ignoti di profilo.

I membri della COPPIA CONCORRENTE si obbligano 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 la COPPIA CONCORRENTE, o entrambi. Tale decisione sarà inappellabile, fermo rimanendo che in caso di esclusione della COPPIA CONCORRENTE, questa sarà convocata per una nuova partita. Nel caso in cui uno dei due membri della COPPIA CONCORRENTE dovesse riscontrare una qualsivoglia conoscenza col PARENTE MISTERIOSO, la partita si annulla e la COPPIA CONCORRENTE sarà convocata 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 la COPPIA CONCORRENTE (sono vietati segni, segnalazioni o suggerimenti verbali, gestuali o di alcun genere atti a facilitare la COPPIA 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. In special modo, qualora l'IGNOTO dovesse inavvertitamente facilitare/suggerire/ rivelare durante la partita, elementi utili alla COPPIA CONCORRENTE per l'individuazione del PARENTE MISTERIOSO (o di una IDENTITA'), la Produzione si riserva il diritto di interrompere la partita ovvero annullarla ovvero proseguirla nella stessa giornata o in altra data ripartendo dal punto in cui e' stata interrotta ovvero dal punto piu' utile per la migliore riuscita del Programma, sostituendo (se necessario), il "parente misterioso" e/o "l'ignoto" con un altro "parente misterioso" e/o "ignoto".

Qualora poi, in qualsiasi momento del gioco, l'IGNOTO o il PARENTE MISTERIOSO dovesse riscontrare **una qualsivoglia conoscenza di uno dei membri della COPPIA 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 la COPPIA 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 membri della COPPIA 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. L'IGNOTO e il PARENTE MISTERIOSO sono consapevoli che eventuali comportamenti in contrasto con quelli previsti dal regolamento possono pregiudicare ovvero annullare la vincita della COPPIA Concorrente, pertanto, si assumono ogni responsabilità al riguardo, manlevando sin da ora EndemolShine Italy e RAI da qualunque contestazione derivante da quanto sopra.

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 delle COPPIE 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

ART 8) VINCITA

Il premio vinto sarà erogato dalla RAI in gettoni d'oro secondo le modalità stabilite nelle "Condizioni generali di partecipazione al programma Soliti Ignoti Il Ritorno" allegate al presente regolamento.

Luogo

Data

Nome e Cognome

Firma