

CONDIZIONI GENERALI DI PARTECIPAZIONE AL GIOCO “TI SEMBRA NORMALE?” IN ONDA SU RAIDUE DAL 15 OTTOBRE 2022 AL 29 APRILE 2023

RAI-Radiotelevisione italiana Spa attraverso la società STAND BY ME S.r.l. titolare originaria dei diritti sul format “ARE YOU NORMAL?” (nel prosieguo indicate come la “Produzione”), realizzerà un programma televisivo dal titolo “TI SEMBRA NORMALE?” trasmesso, salve diverse esigenze editoriali e di palinsesto, su RAIDUE il sabato dalle ore 14.00 alle ore 14.55 dal 15 ottobre 2022 al 29 aprile 2023, ad eccezione del 26 novembre 2022.

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 dai campioni alla fine 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.

ULTIME MODIFICHE/INTEGRAZIONI:

Si comunica, fermo restando quanto già comunicato in ordine alle puntate del programma “Ti sembra normale?” del 7, 14, 21 e 28 gennaio 2023 che anche alla puntata del 4 febbraio 2023 parteciperanno in qualità di concorrenti ospiti Vip (e non persone “comuni”) la cui vincita eventualmente accumulata sarà interamente devoluta in beneficenza. Per tali puntate pertanto non trovano applicazioni le norme del presente regolamento relative ai premi

ART.1

Le attività di selezione e reperimento dei concorrenti saranno effettuate dalla società STAND BY ME a partire dal 13 ottobre 2022 a proprio esclusivo carico e rischio sulla base dei criteri elaborati da STAND BY ME medesima (allegati per completezza di documentazione al presente documento nella scheda rubricata “MODALITÀ DI ISCRIZIONE E CRITERIO PER LA PARTECIPAZIONE AI CASTING DEL CONCORSO A PREMI INSERITO NEL PROGRAMMA “TI SEMBRA NORMALE? – EDIZIONE 2022”.

ART.2

Le modalità di svolgimento della manifestazione sono dettagliatamente descritte nel regolamento di gioco, allegato alle presenti condizioni generali di partecipazione, predisposto dalla società STAND BY ME che sarà pubblicato, successivamente all'espletamento degli adempimenti prescritti dal D.P.R. del 26 ottobre 2001, n. 430 sul sito 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 e/o con l'utenza telefonica predisposti 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.

ART. 5

I premi saranno erogati in gettoni d'oro.

I gettoni d'oro messi in palio da Rai non costituiscono oro da investimento bensì monili in oro a forma di gettone, di peso e purezza variabile, che riportano almeno su una faccia di essi il logo di Rai.

Il valore dei gettoni d'oro messi in palio da Rai è rappresentato, al pari di ogni monile in oro, dal prezzo di mercato corrisposto per il loro acquisto, il quale è influenzato dalla quotazione dell'oro, alla data della richiesta della fornitura da parte della competente Direzione di RAI, ma non coincide con essa.

Pertanto, il valore dei premi in palio deve considerarsi, oltre che al lordo delle trattenute d'imposta alla fonte, anche al lordo delle ulteriori voci che hanno concorso alla determinazione del prezzo corrisposto per il loro acquisto da parte di Rai (ivi inclusi manifattura, calo e I.V.A.).

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

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, anche successivo alla partecipazione, che il concorrente abbia reso dichiarazioni mendaci anche in fase di casting la (eventuale) vincita del premio si considera annullata, 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

Nel corso dello svolgimento del programma il conduttore, sentito il notaio 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 accertasse 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, senza che nulla possano pretendere i concorrenti medesimi.

ART.8

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 sopracitato 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. 9

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

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 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 o richiesta di danno.

ART.10

La Produzione del programma si riserva a proprio insindacabile giudizio, la possibilità di modificare in qualsiasi momento la formula dei singoli giochi, il loro numero, il valore dei premi a essi associati e il loro concatenamento dandone adeguata e preventiva 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: "UILDM (Unione Italiana Lotta alla Distrofia Muscolare) Via Vergerio, 19 – 35126 Padova Tel: 049/8021001 – 757361 C.F. 80007580287."

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 conformità alla natura ed alle caratteristiche qualitative e di adeguatezza del programma potrà decidere di non mandare in onda una o più registrazioni del programma medesimo.

Nel caso in cui la Produzione decidesse di non trasmettere una registrazione, al concorrente che vi avrà partecipato sarà comunque attribuito il premio eventualmente vinto senza che questi acquisisca il diritto alla diffusione della trasmissione a cui ha partecipato né 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, sarà facoltà della Produzione decidere se terminare o meno la suddetta registrazione, secondo le modalità dalla stessa ritenute più 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 modalità e nei termini previsti dal presente

documento e dal Regolamento di gioco, RAI prenderà 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 soggetti indicati al punto 2 del documento allegato denominato „*MODALITÀ DI ISCRIZIONE E CRITERIO PER LA PARTECIPAZIONE AI CASTING DEL CONCORSO A PREMI INSERITO NEL PROGRAMMA “TI SEMBRA NORMALE?” – EDIZIONE 2022*“.

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 spontaneamente conferiti per i fini connessi all'espletamento delle operazioni necessarie allo svolgimento dell'attività necessarie:

- 1) alla partecipazione al programma "TI SEMBRA NORMALE?";
- 2) all'assegnazione e alla consegna dei premi eventualmente vinti a seguito della partecipazione al programma "TI SEMBRA NORMALE?";
- 3) ad eventuali verifiche in merito alla regolarità delle attività sopra citate
- 4) per ulteriori eventuali esigenze editoriali e per l'attività di casting per produzioni audiovisive

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 viale Mazzini, 14 – 00195 Roma IT – email: dpo@rai.it.

Finalità del trattamento e conseguenze derivanti dal mancato conferimento dei dati personali

I dati personali sono trattati per le finalità sopra specificamente rappresentate.

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 in qualità di concorrente alla produzione televisiva "TI SEMBRA NORMALE?".

I dati personali conferiti 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.

Periodo di conservazione dei dati personali

I 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 a fini amministrativi, di gestione di eventuali reclami o contenziosi e per disposizioni di legge.

Base giuridica

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

Destinatari dei dati personali

I 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.

Diritti degli interessati

Può essere esercitato 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 RGPD).

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

- inviando una email al Privacy Manager all'indirizzo: privacymanager.daytime@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 e dandone informazione all'interessato, l'esercizio di tali diritti può essere ritardato, limitato o escluso in conformità con quanto disposto dal comma 3 dell'art. 2 undecies del D.Lgs. n. 196/2003 come modificato dal D.Lgs. n. 101/2018.

Lei potrà inoltre proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali (artt. 77 ss. del Regolamento).

REGOLAMENTO DEL CONCORSO A PREMI INSERITO NEL PROGRAMMA “TI SEMBRA NORMALE – EDIZIONE 2022”

Il Gioco inserito nel Programma sarà articolato secondo la seguente scaletta generale:

Fase di accumulo:

- 1 DOMANDA-INTERVISTA
- 2 DOMANDA-PANEL
- 3 DOMANDA-INTERVISTA
- 4 DOMANDA-PANEL
- 5 DOMANDA-INTERVISTA
- 6 DOMANDA-PANEL
- 7 DOMANDA-INTERVISTA
- 8 DOMANDA-MULTIPLE CHOICE 2 OPZIONI
- 9 DOMANDA-MULTIPLE CHOICE 3 OPZIONI
- 10 DOMANDA-MULTIPLE CHOICE 4 OPZIONI

Fase di abbattimento:

- 11 CLASSIFICA DELLA NORMALITÀ – versione 1

Gioco finale

- 12 I SETTE GRADI DELLA NORMALITÀ

La RAI e la Produzione possono decidere, in qualsiasi momento e a loro insindacabile giudizio, di cambiare la sequenza dei giochi o i giochi stessi, seguendo le norme esposte nel presente Regolamento o di cambiare il Regolamento stesso dandone adeguata e tempestiva pubblicità.

LA SQUADRA

In ogni puntata due concorrenti che si incontrano in studio per la prima volta (La Produzione, adotterà tutte le procedure atte a tenere debitamente separati i due concorrenti e a non far incontrare i 2 concorrenti previamente alla registrazione e realizzazione di ciascuna puntata del programma) formano una Squadra e devono indovinare cosa è *normale* e cosa *non è normale* su una serie di domande relative ad abitudini, comportamenti e usanze degli italiani. In caso di vittoria il montepremi conseguito si intende vinto in parti uguali dai due componenti della Squadra.

FASE DI ACCUMULO

Nel corso del gioco i concorrenti si troveranno a rispondere a domande basate su interviste rilasciate dagli italiani (domanda-intervista), a domande che riguardano il panel in studio (domanda-panel) o a domande con più opzioni di risposta (domanda-multiple choice). Le interviste, sulle risultanze delle quali si baseranno le domande-interviste e le domande-multiple choice, saranno condotte su un campione rappresentativo della popolazione italiana.

Nelle domande relative alle interviste la squadra dovrà di volta in volta rispondere semplicemente “è *normale*” o “*non è normale*”.

Nelle domande-panel la squadra deve individuare chi tra i soggetti del panel ha fatto una determinata cosa.

Nelle domande-multiple choice la squadra deve individuare la risposta esatta tra 2 o più opzioni di risposta.

La FASE DI ACCUMULO è composta da 10 domande così divise: 4 DOMANDE-INTERVISTE, 3 DOMANDE-PANEL, 3 DOMANDE-MULTIPLE CHOICE. L'ordine e il numero delle differenti tipologie di domande viene deciso di volta in volta a insindacabile giudizio della Produzione.

FASE DI ABBATTIMENTO:

In questa fase alla squadra è richiesto di mettere nel giusto ordine, dalla più normale alla meno normale, delle azioni, curiosità, gusti, preferenze o comportamenti che rispecchiano i risultati di interviste condotte a un campione di italiani.

GIOCO FINALE:

In questa fase alla squadra è richiesto di rispondere a 7 domande aperte su azioni, curiosità, gusti, preferenze, comportamenti, associazioni di idee che rispecchiano ancora una volta i risultati di interviste condotte a un campione di italiani.

GIOCHI DEL PROGRAMMA IN SCALETTA

FASE DI ACCUMULO

LE DOMANDE-INTERVISTA

Le risposte (*è normale/non è normale*) sono fornite da interviste rivolte a campioni di italiani, dall'istituto di ricerca EUROMEDIARESEARCH (le interviste verranno realizzate nel periodo precedente alla realizzazione della puntata e i risultati saranno resi disponibili al notaio prima della registrazione della puntata).

Ogni risposta corretta ad una domanda-intervista permette alla squadra di accumulare un montepremi dato di 3.000 € in gettoni d'oro. In caso di risposta errata o non data la squadra non accumula alcun montepremi.

LE DOMANDE-PANEL

All'interno dello studio è presente un campione (panel) della società italiana in piccolo, 8 o più soggetti (ogni soggetto può essere costituito da una o più persone) comuni che sono a loro volta oggetto di gioco. I soggetti che formeranno il panel saranno selezionati ad insindacabile giudizio della Produzione secondo insindacabili criteri editoriali quali la capacità comunicativa e in base alla telegenia.

Nel periodo precedente alla realizzazione di ogni puntata in cui i soggetti faranno parte del panel, ogni soggetto dovrà compilare un questionario con domande su episodi della propria vita.

Le risposte a queste domande saranno ritenute valide al fine della determinazione dell'esattezza o meno della risposta dei concorrenti. In puntata il conduttore rivolge 3 domande panel alla squadra chiedendo chi *ha fatto/non ha fatto* una determinata cosa tra tutte gli 8 o più soggetti del panel o, in alternativa, solo tra alcuni di essi, in base a categorie decise dalla Produzione (es. persone del panel di sesso maschile, persone del panel con gli occhiali, persone del panel non calve, ecc.).

La squadra deve rispondere indicando un soggetto del panel. Al fine di determinare l'esattezza della risposta farà fede la corrispondenza di quest'ultima con le risposte date ai questionari compilati in precedenza da tutti i componenti del panel di quella puntata. Nelle domande panel, per ogni risposta esatta la squadra accumula un montepremi dato di 5.000 € in gettoni d'oro. In caso di risposta errata o non data la squadra non accumula alcun montepremi.

LE DOMANDE-MULTIPLE CHOICE

Ai concorrenti viene posta una domanda che prevede 2, 3 o 4 opzioni di risposta che riflettono azioni, curiosità, gusti, preferenze, comportamenti, in base ai risultati delle interviste condotte su un campione di italiani dall'istituto di ricerca EUROMEDIARESEARCH.

Per ogni domanda a 2 opzioni risposta correttamente la squadra si aggiudica un premio di 3.000 €.

Per ogni domanda a 3 opzioni risposta correttamente la squadra si aggiudica un premio di 4.000 €.

Per ogni domanda a 4 opzioni risposta correttamente la squadra si aggiudica un premio di 6.000 €.

In caso di risposta errata o non data la squadra non accumula alcun montepremi.

Nel caso la squadra arrivi con un montepremi pari a zero al termine della fase di accumulo, un montepremi di Euro 1.000 in gettoni d'oro viene automaticamente assegnato prima di procedere alla fase successiva.

FASE DI ABBATTIMENTO

LA CLASSIFICA DELLA NORMALITÀ – VERSIONE 1

Ai concorrenti viene presentata un'azione, una curiosità, un gusto, una preferenza o un comportamento "iniziale". Successivamente, viene proposta una seconda azione, curiosità, gusto, preferenza o comportamento e viene richiesto alla squadra di decidere se sia più normale o meno normale rispetto a quella iniziale. Viene in seguito presentata una terza "azione" che deve questa volta essere inserita nel corretto ordine rispetto alle due fornite in precedenza. Il gioco si ripete allo stesso modo per un totale di 4 volte, fino a che, quindi, non siano state posizionate nell'ordine corretto 5 "azioni".

Per ogni risposta esatta il montepremi della squadra non viene intaccato e si procede con la presentazione dell'"azione" successiva. Per ogni errore invece il montepremi si dimezza, viene svelata la corretta posizione e si passa comunque all'azione successiva.

GIOCO FINALE

I SETTE GRADI DELLA NORMALITÀ

Alla squadra viene concesso un tempo di 150 secondi per rispondere correttamente a 7 domande aperte, che non prevedono quindi opzioni di risposta. Le domande vertono su azioni, curiosità, gusti, preferenze, comportamenti, associazioni di idee e sono il risultato di interviste condotte agli italiani precedentemente alla registrazione del programma.

Ogni risposta esatta corrisponde alla risposta statisticamente più data alla medesima domanda posta a un campione di italiani da un istituto di ricerca.

Le domande vengono poste secondo un ordine predefinito. Nel momento in cui viene presentata la domanda la squadra ha la possibilità di dare la risposta oppure di passare la domanda. In caso di risposta corretta, la domanda viene archiviata e alla squadra viene presentata la domanda successiva e così via fino alla settima ed ultima domanda. In caso di errore o di domanda passata viene ancora una volta presentata alla squadra la domanda successiva ma le eventuali domande non risposte non vengono archiviate e possono essere recuperate dopo la settima domanda, anche più di una volta e sempre in base alla successione con cui sono state presentate inizialmente, fino allo scadere del tempo a disposizione.

Se la squadra riesce a rispondere correttamente a tutte e 7 le domande, il gioco si conclude anzitempo e i concorrenti si aggiudicano l'equivalente in gettoni d'oro del montepremi accumulato fino a quel momento, con una quota ciascuno pari al 50% del montepremi.

Se la squadra riesce a rispondere correttamente almeno a 5 delle domande presentate, i concorrenti si aggiudicano un premio di consolazione di 500 € in gettoni d'oro, con una quota ciascuno pari a 250 € in gettoni d'oro. Nel caso il montepremi accumulato fino a quel momento sia inferiore a 500 € questa norma non si applica e la squadra può aggiudicarsi il montepremi solo indovinando tutte e 7 le risposte corrette.

Nel caso in cui i concorrenti rispondessero a 6 domande queste non sarebbero sufficienti per guadagnare l'intero montepremi in palio ma si aggiudicano il premio di 500 euro in gettoni d'oro guadagnato avendo risposto ad almeno 5 domande.

In tutti gli altri casi la squadra non si aggiudica alcun premio.

Sono considerate come equivalenti tutte le risposte che hanno precisamente lo stesso significato (ad. esempio “basket” e “pallacanestro”). In presenza di sinonimi, la corrispondenza della risposta fornita dalla squadra rispetto a quella considerata corretta è decisa a insindacabile giudizio della Produzione, su indicazione eventuale del notaio.

VARIANTI GIOCHI DI RISERVA

Le c.d. "varianti giochi di riserva" di cui ai paragrafi che seguono, a insindacabile giudizio della RAI e della Produzione, potranno essere inseriti nel programma, in sostituzione o in affiancamento a quelli attualmente presenti in scaletta, in modo permanente o nelle occasioni in cui ciò si renderà necessario per il buon funzionamento del programma.

LA DOMANDA-PANEL FINALE

All'interno dello studio è presente un campione (panel) della società italiana in piccolo, 8 o più soggetti (ogni soggetto può essere costituito da una o più persone) comuni che sono a loro volta oggetto di gioco. I soggetti che formeranno il panel saranno selezionati ad insindacabile giudizio della Produzione secondo insindacabili criteri editoriali quali la capacità comunicativa e in base alla telegenia.

Nel periodo precedente alla realizzazione di ogni puntata in cui i soggetti faranno parte del panel, ogni soggetto dovrà compilare un questionario con domande su episodi della propria vita.

Le risposte a queste domande saranno ritenute valide al fine della determinazione dell'esattezza o meno della risposta dei concorrenti. In puntata il conduttore rivolge una domanda panel alla squadra chiedendo chi *ha fatto/non ha fatto* una determinata cosa tra tutti gli 8 o più soggetti del panel o, in alternativa, solo tra alcuni di essi, in base a categorie decise dalla Produzione (es. persone del panel di sesso maschile, persone del panel con gli occhiali, persone del panel non calve, ecc.).

La squadra deve rispondere indicando un soggetto del panel. Al fine di determinare l'esattezza della risposta farà fede la corrispondenza di quest'ultima con le risposte date ai questionari compilati in precedenza da tutti i componenti del panel di quella puntata. Nella domanda Panel finale, alla risposta esatta la squadra accumula un montepremi dato di 7.000 € in gettoni d'oro. In caso di risposta errata o non data la squadra non accumula alcun montepremi.

FASE DI ABBATTIMENTO

LA CLASSIFICA DELLA NORMALITÀ – VERSIONE 2

La squadra deve mettere in fila - nel giusto ordine, dalla più alla meno normale - 5 azioni, curiosità, gusti, preferenze o comportamenti di un determinato argomento.

Se i concorrenti hanno indovinato tutte le posizioni, potranno proseguire al gioco finale con tutto il montepremi fin lì accumulato.

Se invece non ci sono riusciti, il conduttore comunicherà ai concorrenti quante e quali posizioni hanno segnalato correttamente, dimezzerà il loro montepremi e darà loro un'altra opportunità per mettere le 5 azioni nell'ordine corretto.

I concorrenti avranno 3 tentativi per completare la giusta cinquina nell'ordine corretto, a ogni tentativo il conduttore comunicherà loro le posizioni corrette, mentre il montepremi verrà dimezzato.

Se i concorrenti non dovessero riuscire entro i 3 tentativi a loro concessi, il montepremi verrà ulteriormente dimezzato e verrà svelato l'ordine corretto dalla Produzione.

Anche per questa fase l'ordine delle 5 azioni, curiosità, gusti, preferenze o comportamenti rispecchierà i risultati di interviste che seguiranno le modalità prima indicate.

GIOCO FINALE

TUTTO O NIENTE

In questo gioco la squadra ha la possibilità di vincere il montepremi accumulato fino a quel momento. Viene posta una nuova domanda intervista sempre nella modalità “*Ti sembra normale che...*”.

Questa volta, però, la squadra non dovrà indovinare solo se “è *normale*” oppure “non è *normale*”, bensì indicare anche la corretta fascia percentuale di italiani che ritengono quella azione, comportamento o curiosità, normale.

Le fasce percentuali sono dieci e vanno da 0-10% a 90,01-100% così suddivise:

- 1) 0% -10%
- 2) 10,01% - 20%
- 3) 20,01% - 30%
- 4) 30,01% - 40%
- 5) 40,01% - 50%
- 6) 50,01% - 60%
- 7) 60,01% - 70%
- 8) 70,01% - 80%
- 9) 80,01% - 90%
- 10) 90,01% - 100%

Una volta formulata la domanda intervista finale, i concorrenti sono messi di fronte a una scelta: possono decidere se:

1) provare ad indovinare direttamente il giusto *range* percentuale sui 10 *range* messi a disposizione - e in tal caso giocare per l'intera posta in palio accumulata fino a quel momento. Se la squadra indica la risposta esatta si porta a casa l'intero montepremi accumulato fino a quel momento. Se la squadra non indica la risposta esatta o non risponde, perde tutto il montepremi accumulato e non ha nulla a pretendere

2) chiedere di avvalersi di uno speciale BONUS che gli permetterà di dimezzare da 10 a 5 i *range* delle possibilità messi a loro disposizione su cui scegliere. In questo caso il montepremi accumulato fino a quel momento viene dimezzato. Dopo aver usufruito dello speciale BONUS la squadra dovrà indicare in quale dei 5 *range* rimanenti si inserisce la risposta esatta. Se la squadra indica la risposta esatta si porta a casa l'intero montepremi accumulato fino a quel momento. Se la squadra non indica la risposta esatta o non risponde, perde tutto il montepremi accumulato e non ha nulla a pretendere.

Anche per questa fase la risposta esatta si baserà sui risultati di interviste che seguiranno le modalità prima indicate.

TI SEMBRA NORMALE - 2022
Prospetto montepremi

FASE DI ACCUMULO

La scaletta tipo di ogni puntata prevede una prima fase denominata “fase di accumulo” costituita da 10 domande di cui 4 domande-intervista, 3 domande-panel e 3 domande-multiple choice.

In caso di risposta esatta da parte della squadra il valore della singola domanda-intervista è di 3.000 € in gettoni d’oro.

In caso di risposta esatta da parte della squadra il valore della singola domanda-panel è di 5.000 € in gettoni d’oro.

In caso di risposta esatta da parte della squadra il valore della domanda-multiple choice a 2 opzioni è di 3.000 € in gettoni d’oro.

In caso di risposta esatta da parte della squadra il valore della domanda-multiple choice a 3 opzioni è di 4.000 € in gettoni d’oro.

In caso di risposta esatta da parte della squadra il valore della domanda-multiple choice a 4 opzioni è di 6.000 € in gettoni d’oro.

1 DOMANDA-INTERVISTA	€ 3000
2 DOMANDA-PANEL	€ 5000
3 DOMANDA-INTERVISTA	€ 3000
4 DOMANDA-PANEL	€ 5000
5 DOMANDA-INTERVISTA	€ 3000
6 DOMANDA-PANEL	€ 5000
7 DOMANDA-INTERVISTA	€ 3000
8 DOMANDA-MULTIPLE CHOICE 2 OPZIONI	€ 3000
9 DOMANDA-MULTIPLE CHOICE 3 OPZIONI	€ 4000
10 DOMANDA-MULTIPLE CHOICE 4 OPZIONI	€ 6000

La sequenza può essere modificata a discrezione della produzione fatto salvo il montepremi totale della puntata.

Potenzialmente il valore accumulabile in caso di risposta esatta a tutte le domande in questa fase è di 40.000 € in gettoni d’oro.

FASE DI ABBATTIMENTO

LA CLASSIFICA DELLA NORMALITÀ – VERSIONE 1

In questa fase il montepremi può essere dimezzato da 0 a 4 volte.

GIOCO FINALE

I SETTE GRADI DELLA NORMALITÀ – VERSIONE 1

In questa fase la squadra potrà vincere il montepremi accumulato fino a quel momento oppure azzerare la sua vincita finale.

ALLEGATO A

MODALITÀ DI ISCRIZIONE E CRITERIO PER LA PARTECIPAZIONE AI CASTING DEL CONCORSO A PREMI INSERITO NEL PROGRAMMA

“TI SEMBRA NORMALE?” – EDIZIONE 2022

Sono ammessi a partecipare gli aspiranti concorrenti che abbiano compiuto il 18° anno di età alla data della partecipazione.

Chiunque volesse partecipare al quiz “Ti sembra normale?” potrà:

1. Inviare una mail a casting@standbyme.tv, indicando la città e l'indirizzo di residenza, un recapito telefonico e recapito e-mail, a decorrere dalle ore 10:00 del 13 ottobre 2022 ed entro e non oltre le ore 17:00 del 28 aprile 2023.
2. Chiamare il numero 06.45442074 intestato alla Stand by me e lasciare i propri dati per essere ricontattato a decorrere dalle ore 10:00 del 13 ottobre 2022 10 ottobre 2022 ed entro e non oltre le ore 17:00 del 28 aprile 2023.
3. La domanda per la candidatura può essere presentata a decorrere dalle ore 10:00 del 13 ottobre 2022 ed entro e non oltre le ore 17:00 del 28 aprile 2023.
4. A ogni puntata partecipano due concorrenti che non si conoscono tra loro e che verranno di volta in volta accoppiati ad insindacabile giudizio della Produzione.
5. Ciascun concorrente previamente alla realizzazione del programma sotto la propria responsabilità, dovrà firmare un documento che attesti che il medesimo non conosce il compagno di squadra assegnato con cui disputerà la partita.
6. Stand By Me e RAI si riservano la possibilità di escludere o annullare il premio vinto anche per il periodo successivo alla registrazione del programma nel caso in cui siano state rilasciate dai concorrenti dichiarazioni false o mendaci in merito.
7. La Società Stand By Me S.r.l. selezionerà i concorrenti sulla base di valutazioni editoriali tenendo conto tra le altre cose: della telegenia, simpatia, spigliatezza, disponibilità e capacità comunicativa complessiva.
8. La responsabilità della selezione del casting è interamente a carico della società Stand By Me S.r.l. con sede in Piazza Cola di Rienzo 69, 00192 Roma.
9. Sono esclusi dalla partecipazione al programma i dipendenti ed i collaboratori della RAI, della società Stand By Me S.r.l. 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 nonché coloro che abbiano precedenti penali o carichi pendenti per i quali si è ancora in attesa di giudizio definitivo e altresì coloro i quali abbiano cause di impedimento (per causa di impedimento s'intende qualsiasi evento e/o situazione oggettiva che sia in contrasto con i tempi e le modalità di realizzazione del Programma).