

ΕΘΝΙΚΟ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ ΡΑΔΙΟΤΗΛΕΟΡΑΣΗΣ

ΑΠΟΦΑΣΗ **Αριθ. 364/20.7.2009**

Σήμερα ημέρα Τρίτη 20 Ιουλίου 2009 και ώρα 11:00 το Εθνικό Συμβούλιο Ραδιοτηλεόρασης συνήλθε σε συνεδρίαση, στην οποία παρέστησαν ο Πρόεδρος του ΕΣΡ Ιωάννης Λασκαρίδης, ο Αντιπρόεδρος Νέστορας Κουράκης και τα μέλη Εύη Δεμίρη, Ίρις Αυδή-Καλκάνη, Γιάννης Παπακώστας, Κωνσταντίνος Τσουράκης, Κωνσταντίνος Αποστολάς.

Ιστορικό-Νομική θεμελίωση

1. Το Εθνικό Συμβούλιο Ραδιοτηλεόρασης κατά τη σημερινή συνεδρίαση ασχολήθηκε με την από της εταιρείας **ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΠΑΝΟΡΑΜΑ Α.Ε.**, ιδιοκτήτριας του τηλεοπτικού σταθμού **ΠΑΝΟΡΑΜΑ TV** Νομού Θεσσαλονίκης, ενδεχομένη παραβίαση της ραδιοτηλεοπτικής νομοθεσίας.
2. Η συζήτηση της υποθέσεως πραγματοποιήθηκε την 7^η Ιουλίου 2009.
3. Το Συμβούλιο έλαβε υπόψη του τις ακόλουθες διατάξεις:
 - I. Το άρθρο 15, παρ. 2 του Συντάγματος, κατά το οποίον η ραδιοφωνία και η τηλεόραση υπάγονται στον άμεσο έλεγχο του Κράτους. Ο έλεγχος και η επιβολή των διοικητικών κυρώσεων υπάγονται στην αποκλειστική αρμοδιότητα του Εθνικού Συμβουλίου Ραδιοτηλεόρασης που είναι ανεξάρτητη αρχή, όπως ο νόμος ορίζει.
 - II. Το άρθρο 7 παρ. 1 του Καν. 2/1991, κατά το οποίο μία εκπομπή στο σύνολό της δεν πρέπει να παραπλανά τους τηλεθεατές.
 - III. Το άρθρο 4, παρ. 1, στοιχείο β, ε του Ν. 2863/2000, κατά το οποίον το Ε.Σ.Ρ ελέγχει την τήρηση των όρων που προβλέπονται στην εκάστοτε ισχύουσα ραδιοτηλεοπτική νομοθεσία και επιβάλλει τις από το άρθρο 4 του Ν. 2328/1995 προβλεπόμενες κυρώσεις.

Αιτιολογικό

Εκ των στοιχείων του φακέλου, των ισχυρισμών του εκπροσώπου της εταιρείας **ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΠΑΝΟΡΑΜΑ Α.Ε.**, ιδιοκτήτριας του τηλεοπτικού σταθμού **ΠΑΝΟΡΑΜΑ TV** Νομού Θεσσαλονίκης και της εταιρείας η οποία παράγει το κατωτέρω τηλεπαιχνίδι με την επωνυμία **TORNA MEDIA**, της παρακολουθήσεως από μαγνητοταινία προγράμματος του σταθμού, καθώς και των υποβληθέντων υπομνημάτων, προέκυψαν τα ακόλουθα:

1. Κατά την 29.12.2008 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα Ο-Κ-Π-Α-Α-Λ-Ι-Μ-Κ. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε **τρεις τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις **ΚΑΛΑΜΠΟΚΙ**, **ΜΠΑΚΑΛΙΚΟ** και **ΜΠΛΟΚΑΚΙΑ**.

Δέκα περίπου λεπτά μετά την εμφάνιση των γραμμάτων, ανακοινώνεται στο κοινό ότι η λέξη ξεκινάει από Κ (το γράμμα εμφανίζεται αρχικά με μεγάλο μέγεθος στο κέντρο της οθόνης και στη συνέχεια παρουσιάζεται περιοδικά ως αρχικό της λέξης σε κυλιόμενη ταινία στο πάνω μέρος της οθόνης).

Επομένως, για χρονικό διάστημα δέκα περίπου λεπτών από την εμφάνιση του αναγραμματισμού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τις λέξεις ΜΠΑΚΑΛΙΚΟ και ΜΠΛΟΚΑΚΙΑ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

2. Κατά την 29.12.2008 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα Τ-Σ-Ο-Ρ-Α-Κ-Α. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε **τρεις τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις **ΚΑΡΟΤΣΑ**, **ΤΣΟΚΑΡΑ** και **ΟΣΤΡΑΚΑ**.

Ένα περίπου λεπτό μετά την εμφάνιση των γραμμάτων, ανακοινώνεται στο κοινό ότι η λέξη ξεκινάει από Κ (το γράμμα εμφανίζεται αρχικά με μεγάλο μέγεθος στο κέντρο της οθόνης και στη συνέχεια παρουσιάζεται περιοδικά ως αρχικό της λέξης σε κυλιόμενη ταινία στο πάνω μέρος της οθόνης).

Επομένως, για χρονικό διάστημα ενός περίπου λεπτού από την εμφάνιση του αναγραμματισμού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τις λέξεις ΤΣΟΚΑΡΑ και ΟΣΤΡΑΚΑ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

3. Κατά την 30.12.2008 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα Δ-Α-Ρ-Κ-Υ-Α. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε **τρεις τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις **ΚΑΡΥΔΑ**, **ΚΡΥΔΑ** και **ΔΑΚΡΥΑ**.

Ενάμισι περίπου λεπτό μετά την εμφάνιση των γραμμάτων, ανακοινώνεται στο κοινό ότι η λέξη ξεκινάει από Κ (το γράμμα εμφανίζεται αρχικά με μεγάλο μέγεθος στο

κέντρο της οθόνης και στη συνέχεια παρουσιάζεται περιοδικά ως αρχικό της λέξης σε κυλιόμενη ταινία στο πάνω μέρος της οθόνης).

Επομένως, για χρονικό διάστημα ενάμισι περίπου λεπτού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τη λέξη ΔΑΚΡΥΑ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

Ακόμα όμως και μετά την πρώτη αυτή βοήθεια, εξακολουθούσαν να υπάρχουν **δύο πιθανές λύσεις** του επίμαχου γρίφου (ΚΑΡΥΔΑ και ΚΡΥΑΔΑ). Η ασάφεια αυτή παρέμεινε για δώδεκα περίπου λεπτά από την έναρξη του προγράμματος, οπότε και τελικά διευκρινίστηκε ότι η ζητούμενη λέξη ξεκινά από ΚΑ (τα γράμματα εμφανίζονται στην αρχή με μεγάλο μέγεθος στο κέντρο της οθόνης και στη συνέχεια παρουσιάζονται περιοδικά ως αρχικά της λέξης σε κυλιόμενη ταινία στο πάνω μέρος της οθόνης).

Επομένως, για χρονικό διάστημα δώδεκα περίπου λεπτών κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τη λέξη ΚΡΥΑΔΑ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

4. Κατά την 30.12.2008 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα P-A-I-S-T-E. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε **δύο τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις ΑΣΤΕΡΙ και ΣΤΕΡΙΑ.

Ενάμισι περίπου λεπτό μετά την εμφάνιση των γραμμάτων, ανακοινώνεται στο κοινό ότι η λέξη ξεκινάει από Α (το γράμμα εμφανίζεται αρχικά με μεγάλο μέγεθος στο κέντρο της οθόνης και στη συνέχεια παρουσιάζεται περιοδικά ως αρχικό της λέξης σε κυλιόμενη ταινία στο πάνω μέρος της οθόνης).

Επομένως, για χρονικό διάστημα ενάμισι περίπου λεπτού από την εμφάνιση του αναγραμματισμού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τη λέξη ΣΤΕΡΙΑ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

5. Κατά την 7.2.2009 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα M-E-P-K-A-Λ-A. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε **δύο τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις ΚΡΕΜΑΛΑ και ΡΕΚΛΑΜΑ

Πέντε περίπου λεπτά μετά την εμφάνιση των γραμμάτων, ανακοινώνεται στο κοινό ότι η λέξη ξεκινάει από Κ (το γράμμα εμφανίζεται αρχικά με μεγάλο μέγεθος στο κέντρο της οθόνης και στη συνέχεια παρουσιάζεται περιοδικά ως αρχικό της λέξης σε κυλιόμενη ταινία στο πάνω μέρος της οθόνης).

Επομένως, για χρονικό διάστημα πέντε περίπου λεπτών από την εμφάνιση του αναγραμματισμού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τη λέξη ΡΕΚΛΑΜΑ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

6. Κατά την 7.2.2009 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα Δ-P-O-K-A-I. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε **τρεις τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις ΔΟΚΑΡΙ, ΡΟΔΑΚΙ και ΔΡΑΚΟΙ

Μισό περίπου λεπτό μετά την εμφάνιση των γραμμάτων, ανακοινώνεται στο κοινό ότι η λέξη ξεκινάει από Δ (το γράμμα εμφανίζεται αρχικά με μεγάλο μέγεθος στο

κέντρο της οθόνης και στη συνέχεια παρουσιάζεται περιοδικά ως αρχικό της λέξης σε κυλιόμενη ταινία στο πάνω μέρος της οθόνης).

Επομένως, για χρονικό διάστημα μισού περίπου λεπτού από την εμφάνιση του αναγραμματισμού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τη λέξη ΡΟΔΑΚΙ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

Ακόμα όμως και μετά την πρώτη αυτή βοήθεια, εξακολουθούσαν να υπάρχουν δύο πιθανές λύσεις του επίμαχου γρίφου (ΔΟΚΑΡΙ και ΔΡΑΚΟΙ). Η ασάφεια αυτή παρέμεινε για τριάντα πέντε περίπου λεπτά από την έναρξη του προγράμματος, οπότε με τη λύση του γρίφου αποδείχθηκε ότι η ζητούμενη λέξη ήταν ΔΟΚΑΡΙ.

Επομένως, για χρονικό διάστημα τριάντα πέντε περίπου λεπτών κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τη λέξη ΔΡΑΚΟΙ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

7. Κατά την 7.2.2009 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα Κ-Α-Δ-Ι-Ρ-Ο-Ν-Ι-Α. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε δύο **τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις ΡΟΚΑΝΙΔΙΑ, και ΡΟΔΑΚΙΝΙΑ

Ένα περίπου λεπτό μετά την εμφάνιση των γραμμάτων, ανακοινώνεται στο κοινό ότι η λέξη ξεκινάει από Ρ (το γράμμα εμφανίζεται αρχικά με μεγάλο μέγεθος στο κέντρο της οθόνης και στη συνέχεια παρουσιάζεται περιοδικά ως αρχικό της λέξης σε κυλιόμενη ταινία στο πάνω μέρος της οθόνης). Η βοήθεια αυτή δεν επιλύει όμως την υφιστάμενη αμφισημία καθώς συνεχίζουν να υφίστανται δύο πιθανές λύσεις. Δέκα περίπου λεπτά αργότερα ανακοινώνεται τελικά ότι η λέξη που αναζητείται έχει τη μορφή Ρ_Κ_ _ _ _ _ , οπότε και παύει πλέον να υφίσταται η αμφισημία.

Επομένως, για χρονικό διάστημα έντεκα περίπου λεπτών από την εμφάνιση του αναγραμματισμού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τη λέξη ΡΟΔΑΚΙΝΙΑ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

8. Κατά την 7.2.2009 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα Ρ-Α-Β-Ε-Ν-Τ-Α. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε δύο **τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις ΤΑΒΕΡΝΑ και ΒΕΡΑΝΤΑ.

Μισό περίπου λεπτό μετά την εμφάνιση των γραμμάτων, ανακοινώνεται στο κοινό ότι η λέξη ξεκινάει από Τ (το γράμμα εμφανίζεται αρχικά με μεγάλο μέγεθος στο κέντρο της οθόνης και στη συνέχεια παρουσιάζεται περιοδικά ως αρχικό της λέξης σε κυλιόμενη ταινία στο πάνω μέρος της οθόνης).

Επομένως, για χρονικό διάστημα μισό περίπου λεπτό από την εμφάνιση του αναγραμματισμού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τη λέξη ΒΕΡΑΝΤΑ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

9. Κατά την 7.2.2009 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα Π-Ν-Ι-Κ-Α-Α-Σ. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε δύο **τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις ΣΠΑΝΑΚΙ και ΠΙΝΑΚΑΣ.

Μισό περίπου λεπτό μετά την εμφάνιση των γραμμάτων, ανακοινώνεται στο κοινό ότι η λέξη ξεκινάει από Σ (το γράμμα εμφανίζεται αρχικά με μεγάλο μέγεθος στο

κέντρο της οθόνης και στη συνέχεια παρουσιάζεται περιοδικά ως αρχικό της λέξης σε κυλιόμενη ταινία στο πάνω μέρος της οθόνης).

Επομένως, για χρονικό διάστημα μισό περίπου λεπτό από την εμφάνιση του αναγραμματισμού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τη λέξη ΠΙΝΑΚΑΣ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

10. Κατά την 8.2.2009 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα Σ-Ο-Κ-Ρ-Α-Τ-Α. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε **τρεις τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις ΟΣΤΡΑΚΑ, ΤΣΟΚΑΡΑ και ΚΑΡΟΤΣΑ.

Σε όλη τη διάρκεια της μετάδοσης δεν εμφανίζεται καμιά απολύτως βοήθεια και ο γρίφος τελικά επιλύεται δεκαπέντε περίπου λεπτά αργότερα με την εύρεση της σωστής λέξης ΟΣΤΡΑΚΑ

Επομένως, για χρονικό διάστημα δεκαπέντε περίπου λεπτών από την εμφάνιση του αναγραμματισμού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τις λέξεις ΤΣΟΚΑΡΑ και ΚΑΡΟΤΣΑ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτές ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

11. Κατά την 8.2.2009 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα Μ-Π-Ο-Κ-Α-Λ-Ι-Κ-Α. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε **τρεις τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις ΚΑΛΑΜΠΟΚΙ, ΜΠΑΚΑΛΙΚΟ και ΜΠΛΟΚΑΚΙΑ.

Οκτώ περίπου λεπτά μετά την εμφάνιση των γραμμάτων, ανακοινώνεται στο κοινό ότι η λέξη ξεκινάει από Κ (το γράμμα εμφανίζεται αρχικά με μεγάλο μέγεθος στο κέντρο της οθόνης και στη συνέχεια παρουσιάζεται περιοδικά ως αρχικό της λέξης σε κυλιόμενη ταινία στο πάνω μέρος της οθόνης).

Επομένως, για χρονικό διάστημα οκτώ περίπου λεπτών από την εμφάνιση του αναγραμματισμού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τις λέξεις ΜΠΑΚΑΛΙΚΟ και ΜΠΛΟΚΑΚΙΑ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτές ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

12. Κατά την 8.2.2009 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα Δ-Α-Κ-Π-Ο-Ι. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε **τρεις τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις ΔΟΚΑΡΙ, ΡΟΔΑΚΙ και ΔΡΑΚΟΙ

Εννέα περίπου λεπτά μετά την εμφάνιση των γραμμάτων, ανακοινώνεται στο κοινό ότι η λέξη ξεκινάει από Δ (το γράμμα εμφανίζεται αρχικά με μεγάλο μέγεθος στο κέντρο της οθόνης και στη συνέχεια παρουσιάζεται περιοδικά ως αρχικό της λέξης σε κυλιόμενη ταινία στο πάνω μέρος της οθόνης).

Επομένως, για χρονικό διάστημα εννέα περίπου λεπτών από την εμφάνιση του αναγραμματισμού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τη λέξη ΡΟΔΑΚΙ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

Ακόμα όμως και μετά την πρώτη αυτή βοήθεια, εξακολουθούσαν να υπάρχουν **δύο πιθανές λύσεις** του επίμαχου γρίφου (ΔΟΚΑΡΙ και ΔΡΑΚΟΙ). Η ασάφεια αυτή παρέμεινε για τρία ακόμα λεπτά, οπότε με τη λύση του γρίφου αποδείχθηκε ότι η ζητούμενη λέξη ήταν ΔΟΚΑΡΙ.

Επομένως, για χρονικό διάστημα δώδεκα περίπου λεπτών κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τη λέξη ΔΡΑΚΟΙ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

13. Κατά την 8.2.2009 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα Π-Ο-Κ-Λ-Ε-Α. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε **δύο τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις ΚΟΠΕΛΑ και ΚΑΠΕΛΟ.

Σε όλη τη διάρκεια της μετάδοσης δεν εμφανίζεται καμιά απολύτως βοήθεια και ο γρίφος τελικά επιλύεται επτά περίπου λεπτά αργότερα με την εύρεση της σωστής λέξης ΚΟΠΕΛΑ

Επομένως, για χρονικό διάστημα επτά περίπου λεπτών από την εμφάνιση του αναγραμματισμού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τη λέξη ΚΑΠΕΛΟ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

14. Κατά την 8.2.2009 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα Σ-Κ-Α-Π-Ι-Ν-Α. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε **δύο τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις ΣΠΑΝΑΚΙ και ΠΙΝΑΚΑΣ.

Σε όλη τη διάρκεια της μετάδοσης δεν εμφανίζεται καμιά απολύτως βοήθεια και ο γρίφος τελικά επιλύεται δέκα επτά περίπου λεπτά αργότερα με την εύρεση της σωστής λέξης ΣΠΑΝΑΚΙ.

Επομένως, για χρονικό διάστημα δέκα επτά περίπου λεπτά από την εμφάνιση του αναγραμματισμού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τη λέξη ΠΙΝΑΚΑΣ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

15. Κατά την 8.2.2009 ζητήθηκε από τους τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι και να βρουν τη λέξη που αντιστοιχεί στα γράμματα Σ-Ρ-Ε-Τ-Ι-Α. Τα γράμματα αυτά αντιστοιχούν με πρώτη ματιά σε **δύο τουλάχιστον πιθανές λέξεις** και ειδικότερα στις λέξεις ΑΣΤΕΡΙ και ΣΤΕΡΙΑ.

Τέσσερα περίπου λεπτά μετά την εμφάνιση των γραμμάτων, ανακοινώνεται στο κοινό ότι η λέξη ξεκινάει από Α (το γράμμα εμφανίζεται αρχικά με μεγάλο μέγεθος στο κέντρο της οθόνης και στη συνέχεια παρουσιάζεται περιοδικά ως αρχικό της λέξης σε κυλιόμενη ταινία στο πάνω μέρος της οθόνης).

Επομένως, για χρονικό διάστημα τεσσάρων περίπου λεπτών από την εμφάνιση του αναγραμματισμού κάποιοι τηλεθεατές καλούσαν και χρεώνονταν έχοντας στο νου τη λέξη ΣΤΕΡΙΑ που εκ των υστέρων αποδείχθηκε ότι δεν ήταν αποδεκτή ως η σωστή λύση του εμφανιζόμενου στην οθόνη γρίφου.

Πρόκειται περί τηλεπαιχνιδιού το οποίο παράγει η παρεμβάσα κατά τη συζήτηση της υποθέσεως εταιρεία. Προβάλλονται ορισμένα γράμματα της ελληνικής γλώσσας και προκαλούνται οι τηλεθεατές να συμμετάσχουν στο παιχνίδι, ανακοινώνοντας δια της εικονιζόμενης στην οθόνη σταθερής τηλεφωνικής γραμμής ή κινητής τηλεφωνικής συσκευής, την ελληνική λέξη που σχηματίζεται από τα προβαλλόμενα γράμματα. Βεβαίως ο τηλεθεατής σε κάθε επικοινωνία επιβαρύνεται με το αντίστοιχο τίμημα επ' ωφελεία του τηλεοπτικού σταθμού. Οι λέξεις που σχηματίζονται από τα προβαλλόμενα γράμματα είναι απλές και υπάρχει δυνατότητα αμέσου επιτυχίας του

συμμετέχοντας τηλεθεατού. Όμως η επιτυχία του τηλεθεατού εξαρτάται από δύο προϋποθέσεις: Πρώτον από τη δυνατότητα άμεσου επικοινωνίας – η οποία δεν υφίσταται διότι ο τηλεοπτικός σταθμός διαθέτει προς τούτο ελάχιστες τηλεφωνικές γραμμές ενώ μπορούσε να διαθέσει περισσότερες προς άμεση επικοινωνία των τηλεθεατών - και δεύτερον, εκ της αρνήσεώς του να δεχθεί προτεινόμενες από τους τηλεθεατές λέξεις προ της προβολής του πρώτου, ενδεχομένως και του δευτέρου ή και του τρίτου γράμματος της αξιουμένης λέξεως. Έτσι ενώ μετά την προβολή των γραμμάτων η συγκεκριμένη φάση του τηλεπαιχνιδιού θα μπορούσε να λήξει τα πρώτα λεπτά, παρατείνεται αδικαιολογήτως επί βλάβη των τηλεθεατών οι οποίοι ματαίως προσπαθούν να ανεύρουν ανοιχτή γραμμή. Άξιον παρατηρήσεως είναι ότι και οι τηλεθεατές που επιτυγχάνουν την επικοινωνία δεν προλαμβάνουν να ανακοινώσουν τη λέξη που σχημάτισαν, διότι η τηλεπαρουσιάστρια τους απασχολεί με διάφορες ερωτήσεις και εν τέλει η επικοινωνία διακόπτεται ενώ η τηλεπαρουσιάστρια προτείνει στον τηλεθεατή να επαναλάβει την προσπάθειά του. Εξάλλου η ανακοίνωση τηλεθεατού της λέξεως που σχημάτισε δεν γίνεται αποδεκτή προ της προβολής του πρώτου, δευτέρου ή τρίτου της αξιουμένης λέξεως ενώ αυτά θα μπορούσαν να προβληθούν μετά της προβολής των γραμμάτων. Πρόβλημα δημιουργείται επίσης στο ότι ενώ από τα προβαλλόμενα γράμματα μπορούν να σχηματιστούν πλείονες της μιάς λέξεις, ο τηλεοπτικός σταθμός αποδέχεται μία εξ αυτών. Αναμφιβόλως πρόκειται περί παραπλανήσεως των τηλεθεατών με αποτέλεσμα την οικονομική βλάβη των. Πρέπει να σημειωθεί ότι κατά καιρούς ανακοινώσεις περί επιτυχόντων τηλεθεατών περιορίζονται στην αναφορά μόνο του μικρού ονόματος ή και της πόλεως στην οποία κατοικούν, με αποτέλεσμα την αδυναμία βεβαιώσεως ότι πρόκειται περί προσώπων ασχέτων προς τον τηλεοπτικό σταθμό και το περιβάλλον του.

Κατά το άρθρο 1 του Κανονισμού 2/1991 του Ε.Σ.Ρ. περί «ραδιοτηλεοπτικών προγραμμάτων» οι κανόνες αυτού ισχύουν για δημοσιογραφικές εκπομπές στη δημόσια και ιδιωτική τηλεόραση, ενώ κατά το άρθρο 1 του Π.Δ/τος 77/2003 περί κώδικος δεοντολογίας ειδησεογραφικών και άλλων δημοσιογραφικών και πολιτικών εκπομπών οι κανόνες αυτού ισχύουν για ειδησεογραφικές, δημοσιογραφικές και πολιτικές εκπομπές στη δημόσια και ιδιωτική τηλεόραση. Πρέπει να σημειωθεί ότι κατά το προαναφερθέν άρθρο του Π.Δ/τος δημοσιογραφικές είναι οι εκπομπές που έχουν ενημερωτικό χαρακτήρα, ενώ ειδησεογραφικές εκπομπές είναι τα δελτία ειδήσεων και τέλος πολιτικές εκπομπές είναι εκείνες που έχουν πολιτικά θέματα. Εκ τούτου σαφώς προκύπτει ότι οι κανόνες του ως άνω Κανονισμού έχουν καταργηθεί κατά το τμήμα που αναφέρονται σε ειδησεογραφικές, δημοσιογραφικές και πολιτικές εκπομπές επί των οποίων ισχύουν οι διατάξεις του Π.Δ/τος. Επομένως εξακολουθούν να ισχύουν οι διατάξεις του Κανονισμού επί ψυχαγωγικών προγραμμάτων, όπως είναι το ως άνω τηλεπαιχνίδι, όντως αβασίμου του περί του αντιθέτου ισχυρισμού της παρεμβάσης εταιρείας.

Κατά το άρθρο 7 παρ. 2 στ. γ' του Ν. 2690/1999, λόγον εξαιρέσεως συνιστά ο ιδιαίτερος δεσμός ή ιδιάζουσα σχέση ή εχθρότητα μέλους συλλογικού οργάνου της διοικήσεως με τους ενδιαφερομένους. Εν προκειμένω η παρεμβάσα εταιρεία αιτείται την εξαίρεση του μέλους Γιάννη Παπακώστα ως εκ του ότι υπέβαλε αναφορά στον εισαγγελέα του Αρείου Πάγου περί του ως άνω παιχνιδιού. Όμως κατά το άρθρο 37 του Κ.Π.Δ. καθένας στον οποίο έχει ανατεθεί προσωρινά δημοσία υπηρεσία έχει υποχρέωση να ανακοινώσει στον αρμόδιο εισαγγελέα κάθε αξιόποινη πράξη που διώκεται αυτεπαγγέλτως. Επομένως το ως άνω μέλος υπέβαλε την ως άνω αναφορά

εκ καθήκοντος και όχι από εχθρότητα προς τον τηλεοπτικό σταθμό ή την παρεμβάσα εταιρεία, ούσης αβασίμου της υπό κρίσιν αιτήσεώς της.

Κατά τον Πρόεδρο Ιωάννη Λασκαρίδη, τον Αντιπρόεδρο Νέστορα Κουράκη και τον Κωνσταντίνο Τσουράκη, ενδείκνυται όπως επιβληθεί στον τηλεοπτικό σταθμό η διοικητική κύρωση του προστίμου. Κατά την Εύη Δεμίρη, τον Γιάννη Παπακόστα και τον Κωνσταντίνο Αποστολά, θα έπρεπε να επιβληθεί στον τηλεοπτικό σταθμό η διοικητική κύρωση της οριστικής διακοπής μετάδοσης της εκπομπής. Προς συγκρότηση πλειοψηφίας ο Κωνσταντίνος Αποστολάς προσχωρεί υπέρ της διοικητικής κυρώσεως του προστίμου.

Ενόψει των εκτεθέντων πραγματικών περιστατικών, λαμβανομένων υπόψη του ύψους της επένδυσης που ανέρχεται στο ποσό των 113.533,15 ευρώ της βαρύτητος της παραβάσεως και του γεγονότος ότι με την απόφαση 429/31.7.2007 έχει επιβληθεί στον τηλεοπτικό σταθμό διοικητική κύρωση, ενδείκνυται όπως, το πρόστιμο καθορισθεί στο ποσό των 30.000 ευρώ.

**Για τους λόγους αυτούς
Το Εθνικό Συμβούλιο Ραδιοτηλεόρασης**

Επιβάλλει στην εταιρεία **ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΠΑΝΟΡΑΜΑ Α.Ε.**, ιδιοκτήτρια του τηλεοπτικού σταθμού **ΠΑΝΟΡΑΜΑ TV** Νομού Θεσσαλονίκης του προστίμου των 30.000 ευρώ.

Κατά το άρθρο 4 παράγραφος 3 του Ν. 2328/1995, όπως έχει μετά την δια του άρθρου 23 παρ. 5 εδαφ. β του Ν. 3166/2003 αντικατάστασή της, η παρούσα απόφαση κατά την προαναφερόμενη κύρωση, είναι εκτελεστή κατά:

1. Της εταιρείας με την επωνυμία **ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΕΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ ΠΑΝΟΡΑΜΑ Α.Ε.** ιδιοκτήτριας του τηλεοπτικού σταθμού ΠΑΝΟΡΑΜΑ TV, με έδρα στην Θεσσαλονίκη, στην οδό Ιπποκράτους 4, με Α.Φ.Μ. 094530940, Δ.Ο.Υ. ΦΑΕ Θεσσαλονίκης.
2. Του Αλέξανδρου Γαβριηλίδη του Δημητρίου, κατοίκου Θεσσαλονίκης, στην οδό Μπ.Αννίνου 17, με ΑΦΜ 034859586, Δ.Ο.Υ. Τούμπα, ως νομίμου εκπροσώπου της εταιρείας.

Κρίθηκε, αποφασίστηκε και δημοσιεύθηκε κατά την 20^η Ιουλίου 2009.

Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΤΟΥ Ε.Σ.Ρ.

ΙΩΑΝΝΗΣ ΛΑΣΚΑΡΙΔΗΣ