



## REGULAMENTO PARA PARTICIPAÇÃO NO PROGRAMA “MEGA SONHO”

**TV ÔMEGA LTDA.**, pessoa jurídica de direito privado, com sede na Avenida Presidente Kennedy, nº 2.869, Vila São José, Município de Osasco, Estado de São Paulo, CEP 06298-190, inscrita no CNPJ/MF sob o nº 02.131.538/0001-60, doravante aludida como “**REDE TV!**”, resolve produzir um programa televisivo, a ser realizado conforme condições doravante especificadas:

### **.1. DO OBJETO (DO PROGRAMA):**

1. O **PROGRAMA** consiste em um *game show* que permitirá a interação do público, no qual os participantes (doravante denominados como tais), escolhidos segundo critérios e procedimentos disciplinados no decorrer do presente regulamento, serão desafiados a se enfrentarem em jogos de perguntas e respostas de conhecimentos gerais, jogos de associação de palavras, jogos de mímica, interpretação e lógica

1.2. Resolve a **REDE TV!** editar e divulgar o presente regulamento, a fim de que se concretize esse propósito, nos termos dos itens seguintes.

### **.2. DA INSCRIÇÃO DOS PRETENSOS PARTICIPANTES:**

2.1. Para participar validamente, os participantes deverão atender todos os procedimentos e requisitos disciplinados no decorrer deste regulamento.

2.2. A inscrição dos participantes será feita pela internet, no portal do **PROGRAMA**.

2.3. A inscrição também poderá ocorrer por outros meios que venham a ser disponibilizados pela **REDE TV!** e (ou) por empresas com as quais essa detenha relações comerciais atinentes ao **PROGRAMA**.

2.4. É vedada a participação de menores de idade no **PROGRAMA**, bem como a participação de sócios, empregados e prestadores de serviço da **REDE TV!**, e de cônjuges, companheiros e parentes de até segundo grau, inclusive, dessas pessoas.

### **.3. DA ESCOLHA DOS PARTICIPANTES**

3.1. Após os procedimentos descritos no item anterior, os participantes passarão a compor o banco de dados da **REDE TV!**, tornando-se selecionáveis para participar do **PROGRAMA**.

3.2. Dentre os inscritos, serão escolhidos os participantes de acordo com os critérios estabelecidos pela produção do **PROGRAMA**.

3.2.1.A mera inscrição dos participantes, ainda que concluída a contento, não garantirá a sua convocação para participar do **PROGRAMA**.

3.2.2.Os participantes deverão informar seus dados pessoais, tais como nome completo, telefone, e-mail para contato, número da cédula de identidade (RG) e da inscrição no Cadastro de Pessoas Físicas do Ministério da Fazenda (CPF), gênero, data de nascimento e endereço completo, contendo logradouro, número, complemento, bairro, município, Estado, País e código de endereçamento postal (CEP), entre outros que sejam exigidos pela produção do **PROGRAMA**.

3.3.Antes de participar efetivamente do **PROGRAMA**, os candidatos escolhidos nos termos do item anterior poderão ser, a critério da **REDE TV!**, submetidos(as) a testes de aptidão psicológica, saúde, física, intelectual e (ou) outras formas de avaliação que venham a ser instituídas de acordo com as peculiaridades artísticas do **PROGRAMA**.

#### **.4. DA PARTICIPAÇÃO NO PROGRAMA:**

4.1.Os candidatos escolhidos e aprovados nos termos do item anterior deverão comparecer na sede da **REDE TV!** (ou outro local que seja designado) em data e horário informados pela produção do **PROGRAMA**.

4.2.Os candidatos escolhidos poderão, também, participar do **PROGRAMA**, a critério da produção do **PROGRAMA**, por meio de ligação telefônica e/ou outros meios, aplicando-se-lhes as regras definidas pela **REDE TV!** no momento da participação e, subsidiariamente, as condições aqui estabelecidas.

4.3.No palco, os participantes deverão comportar-se de acordo com as instruções ministradas pela produção do **PROGRAMA**, submetendo-se inclusive aos critérios de escolha de figurino, penteado e maquiagem que lhe serão propostos na ocasião.

4.4.O desenrolar do jogo, no palco, observará basicamente as seguintes regras, sem prejuízo de outras que venham a ser implementadas a cada edição do **PROGRAMA**, de acordo com as conveniências artísticas da **REDE TV!**:

#### ➤ **ETAPA ELIMINATÓRIA 1 (Denominada como “Bomba”):**

Seis participantes, divididos em dois grupos de três pessoas cada, disputam esse jogo de perguntas (e respostas livres) sobre conhecimentos gerais. O grupo que tiver seu timer zerado duas vezes está fora do **PROGRAMA**, o outro se classifica para a eliminatória 2; ou seja, essa etapa poderá ocorrer até três vezes.

A primeira etapa será disputada entre os seis jogadores, inscritos no **PROGRAMA**. A segunda ocorre entre dois famosos, cada um representando uma equipe. E a terceira rodada ocorre entre os seis participantes novamente.

Pré-jogo da eliminatória

Cada grupo será liderado por um famoso. A divisão dos participantes em dois grupos será feita por meio do seguinte sorteio: cada jogador vai pegar uma pulseira transparente. Na sinalização do apresentador, as pulseiras serão ativadas e se acenderão em uma dessas duas cores: azul ou vermelha. Três pessoas (mais um dos famosos) ficarão com a pulseira na cor azul e vão se agrupar no time com essa cor. E três pessoas (mais o outro famoso) ficarão com a pulseira na cor vermelha e formarão o outro time. A etapa 1 desse game sempre iniciará com o time azul respondendo as perguntas. A etapa 2 será iniciada pelo grupo que pontuar na etapa 1. E a etapa 3 começará pelo grupo que pontuar na etapa 2.

**Funcionamento da Bomba em grupo (da disputa 1 e, caso tenha, da disputa 3)**

O game acontece em um piso circular dividido em duas partes. No meio, a figura de uma bomba funciona como um temporizador regressivo, que correrá de um lado a outro. Um dos grupos (de três pessoas) recebe uma questão. O time deve decidir como responder: se elegendo um integrante para dar as respostas ou se fazendo isso de forma livre (quem souber responde). Porém, é importante frisar que vale uma única resposta. Se der mais de uma, a primeira sempre prevalecerá. Se duas pessoas do grupo falarem juntas a resposta, a pergunta será anulada e uma nova questão será lançada. Agora, caso o grupo erre a resposta, uma nova pergunta é dada naturalmente. Caso o grupo não saiba a resposta, é preciso dizer “pula” para que uma nova questão seja oferecida. E, caso esse time acerte, é o grupo oposto quem recebe outra questão (sob a mesma dinâmica já explicada acima) e com o contador correndo contra ele, porém com o tempo acumulado. Segue um exemplo do que seria esse tempo acumulado: O time 1 começa a jogar e leva 20 segundos (de um total de 30) para dar uma resposta correta. O time 2 terá então um tempo de 50 segundos para responder (30 segundos do seu próprio lado mais 20 segundos que o oponente gastou para acertar uma questão), e assim por diante.

**Funcionamento da Bomba (da disputa 2 – entre famosos)**

Os famosos estarão exatamente no mesmo piso onde jogaram os grupos. O competidor recebe uma questão e o timer regressivo é disparado (a partir do meio do círculo) e a bomba começa a vir para ele. O participante então deve dar uma única resposta. Se der mais de uma, a que vale é a primeira. Caso a resposta esteja errada, o apresentador diz qual é a correta e uma nova questão é feita para o mesmo jogador. Se o participante não souber e pedir para “pular”, o apresentador diz qual é a resposta correta e outra pergunta é colocada para esse mesmo participante. Agora, caso o competidor acerte, o participante oposto recebe uma pergunta inédita e o contador passa a correr contra essa pessoa, porém com o tempo acumulado (exatamente igual ao tempo acumulado já explicado na disputa entre times).

## **ETAPA ELIMINATÓRIA 2 (Denominada como “Palavra Secreta”):**

Três participantes da equipe vencedora da etapa eliminatória “Bomba” jogam a eliminatória 2, um segue para a final e dois saem do **PROGRAMA**. Pontua nessa etapa, a pessoa que deu a última dica antes do famoso adivinhar a palavra secreta. Essa etapa ocorre de três até sete vezes. A pessoa que somar três pontos primeiro avança para a fase do dinheiro.

Funcionamento (para cada uma das três - até sete - rodadas da palavra secreta)

Uma mesma palavra secreta aparece no monitor dos três jogadores. Participante 1 tem 10 segundos para fornecer dicas ao famoso. Depois, o famoso terá outros 10 segundos para tentar adivinhar. Caso ele não acerte, o participante 2 tem sua chance de fornecer dicas em 10 segundos. Na sequência, o famoso terá outros 10 segundos para tentar adivinhar. Caso a palavra ainda não seja desvendada, será a vez do participante 3 fornecer dicas. Então, o famoso tentará adivinhar novamente, também em 10 segundos.

Se a celebridade errar de novo, a chance de fornecer dicas volta para o jogador 1 e continua essa variação de “passadores de dicas” até que a palavra seja desvendada, observado o tempo indicado acima. Se o famoso adivinhar a palavra, o último participante que deu as dicas recebe um ponto.

Para que os jogadores tenham chances iguais, o início de cada nova palavra secreta será feito por um dos competidores. O jogador 1 começa dando dicas nas palavras um, quatro e sete; o jogador 2 começa dando dicas nas palavras dois e cinco; e o jogador 3 começa dando dicas nas palavras três e seis.

Para cada palavra secreta nova haverá também um famoso “titular” que começará adivinhando. É importante frisar que a palavra secreta pode ser simples ou composta (dois ou mais termos separados por hífen(s)).

#### O que vale como dica:

- 1) A dica pode ser composta por até três palavras (ou três letras no caso de sigla).
- 2) O uso de onomatopeia também é permitido, porém a regra de três palavras se aplica também a elas. Exemplo: o jogador pode falar “au au au” (latido de cachorro), “có có có” (cacarejar das galinhas), mas também pode imitar um cachorro fazendo apenas um “au” e dizer mais duas palavras para completar sua cota de dicas.
- 3) Também é permitido dar a dica cantarolando (ou solfejando) alguma melodia, sendo invalidada caso a pessoa fale (ou cante) a letra. Solfejar ou cantarolar é como se a pessoa desse 3 dicas completas. Se fizer isso, não pode dizer mais nenhuma outra dica (palavra, sigla ou acrônimo).
- 4) É permitido dar como dica a sigla de até 3 letras, sendo que cada letra equivale a uma palavra. Exemplo: EAD, OIT, ISS, SOS etc.
- 5) É permitido dar acrônimos como dica (sigla que forma um tipo de palavra), sendo que cada acrônimo será equivalente a uma palavra.
- 6) Qualquer participante pode repetir uma dica dada anteriormente por ele mesmo ou por outro jogador.

#### O que não vale como dica:

- 1) É proibido usar o radical de uma palavra\_(e até a própria palavra secreta). Exemplo: para a palavra laranja é proibido dizer “laranja”, “laranjada” etc. Ou para a palavra aquário é proibido usar a dica “aquário”, “água” etc.
- 2) Caso ocorra esse tipo de infração acima (de uso do radical ou da própria palavra), o jogador infrator perde a chance, e a chance de dar a dica segue automaticamente para o próximo competidor da sequência.
- 3) É proibido usar siglas com mais de três letras. Exemplo: INSS, FGTS etc.
- 4) É proibido usar siglas ou acrônimos que contenham a palavra ou o radical da palavra secreta. Exemplo: para a palavra secreta “RENDA”, não se pode usar a sigla IR (imposto de renda); para a palavra secreta “ORGANIZAÇÃO”, não se pode usar o acrônimo UNESCO; e por aí vai.
- 5) Nessa etapa do jogo não vale fazer gestos. Muita gente ao dizer uma onomatopeia costuma fazer algum gesto ou imitação.
- 6) Não é permitido também dar como dica a própria palavra escondida traduzida em qualquer outra língua (idiomas estrangeiros). Exemplo: Se a palavra secreta for “água”, não vale dar como

dica “water” (inglês), “mizu” (japonês), “eau” (francês) e etc .

#### Sobre a resposta:

Caso o famoso diga uma palavra composta, sendo o primeiro termo correspondente à palavra secreta, essa resposta é válida. Exemplo: se a palavra secreta for “super”, e a celebridade responder “super-homem”, a adivinhação é válida. Agora, se a palavra secreta fosse “homem”, a resposta “super-homem” não terá validade e a palavra continuará na disputa.

#### ➤ **ETAPA FINAL (Denominada como “Desafio do Milhão”):**

Apenas um jogador participa desta etapa. Os famosos convocados pelo apresentador têm de fazer o participante acertar as palavras escondidas por meio de mímicas. O desafio é dividido em seis níveis. Para cada nível há:

- 1) uma quantidade de acertos a serem feitos;
- 2) uma quantidade de palavras que podem ser “puladas”;
- 3) uma quantia em dinheiro a ser distribuída, caso o jogador a conclua com sucesso e;
- 4) um ou mais famosos fazendo a mímica em cada nível.

**Para o primeiro nível**, o jogador poderá ganhar 5 mil reais, tendo disponíveis 10 palavras escondidas (uma por vez); dessas 10, ele terá obrigatoriamente de acertar 5 palavras e poderá “pular” outras 5, caso queira.

**Para o segundo nível**, o jogador poderá ganhar 10 mil reais, tendo disponíveis 10 palavras escondidas (uma por vez); dessas 10, ele terá obrigatoriamente de acertar 6 palavras e poderá “pular” outras 4, caso queira.

**Para o terceiro nível**, o jogador poderá ganhar 25 mil reais, tendo disponíveis 10 palavras escondidas (uma por vez); dessas 10, ele terá obrigatoriamente de acertar 7 e poderá “pular” outras 3, caso queira.

**Para o quarto nível**, o jogador poderá ganhar 50 mil reais, tendo disponíveis 10 palavras escondidas (uma por vez); dessas 10, ele terá obrigatoriamente de acertar 8 e poderá “pular” outras 2, caso queira.

**Para o quinto nível**, o jogador poderá ganhar 100 mil reais, tendo disponíveis 10 palavras escondidas (uma por vez); dessas 10, ele terá obrigatoriamente de acertar 9 e poderá “pular” 1, caso queira.

**Para o sexto nível**, o jogador poderá ganhar 1 milhão de reais, tendo disponíveis 10 palavras escondidas (uma por vez); e dessas 10, ele terá obrigatoriamente de acertar as 10.

#### A mecânica da etapa é a seguinte (para cada fase do Desafio do Milhão):

Uma palavra, por vez, surge na tela do famoso e por meio de uma mímica da celebridade, o participante tenta adivinhar qual é o termo escondido. Caso acerte, o jogador receberá uma nova palavra. Caso diga “pula”, essa palavra sai da tela (não volta mais), uma nova palavra a ser adivinhada surge e o jogador perde um dos pulos, do qual teria direito. Outra forma de gastar o “pulo” é infringir alguma regra que invalide a palavra que aparece na tela. É importante lembrar que a palavra a ser passada por meio de mímica também pode ser simples ou composta (que são dois ou mais termos separados por hífen(s)).

O que invalida a palavra disputada:

1) Dizer qualquer palavra (a que precisa ser adivinhada ou qualquer outra); inclusive as palavras “não”, “outra”, “quase”, “parecido” ou qualquer uma que facilite a aproximação do adivinhador com o termo escondido.

2) Não é permitido dizer onomatopeias ou reproduzir “sonzinhos” relacionados à palavra escondida. Exemplo: se a palavra for “gato”, ela não poderá simular um miado ou um “ronronado”.

3) Não é permitido a utilização de LIBRAS (Linguagem Brasileira de Sinais).

4) Não é permitido escrever a palavra (ou qualquer parte dela) no ar.

5) Não é permitido também mexer os lábios, mesmo sem emitir som, como se sussurrasse a palavra escondida ou parte dela (isso tanto para a palavra original em português, quanto para a tradução dela em outras línguas). Essa regra de “não mexer os lábios” também é válida para o caso de onomatopeias que tenham a ver com a palavra.

6) Não é permitido apontar para partes do corpo, caso a palavra da mímica seja algo relacionado a ele, Exemplo: Se a palavra for “joelho”, não vale apontar para seu próprio “joelho” ou de outra pessoa que esteja no estúdio de gravação.

7) Não é permitido apontar para objetos que estejam no estúdio, caso a palavra da mímica seja algo que exista no local. Exemplo: Se a palavra for “microfone”, não vale apontar para o microfone que esteja em qualquer parte do estúdio de gravação; e por aí vai.

8) Caso uma dessas coisas ocorra, a palavra é pulada automaticamente. Nesse desafio do milhão, palavra queimada é igual a pulo gasto à toa.

O que vale nessa etapa:

1) É permitido sinalizar com as mãos dando a entender o “não”, o “sim”, o “mais ou menos”, o “quase” ou termos/ideias parecidas.

2) Apesar de não poder escrever a palavra no ar, é permitido desenhar uma “imagem” dela. Por exemplo: para a palavra casa não se pode escrever no ar “CASA” com o dedo ou qualquer outra parte do corpo, mas pode-se desenhar a imagem de uma “casinha” com os dedos.

4.5. Sob pena de desclassificação, é proibido aos participantes praticarem, no **PROGRAMA**, comportamentos que:

Violam qualquer dispositivo de lei ou outros tipos de norma editada pelo poder público;

Tenham conteúdo difamatório, discriminatório, racista, abusivo, obsceno, indecente, imoral, falso ou acintoso, ou levem a interpretações dúbias;

Ameacem ou encorajem a prática de atos ilícitos, como por exemplo os que façam apologia a

crimes, ao consumo de drogas, et cetera;

Ofendam a moral, a ética e (ou) os bons costumes, a critério da **REDE TV!**;

Façam apologia ao consumo de cigarros, bebidas alcoólicas e (ou) artigos análogos;

Incentivem a participação em jogos ilegais;

Desrespeitem qualquer outra disposição do presente regulamento.

4.6. Os participantes declaram ter ciência de que a **REDE TV!** não é obrigada a entregar uma cópia do material relativo ao **PROGRAMA** que contenha a sua participação.

## **.5. DA RECOMPENSA**

5.1. As recompensas ofertadas aos participantes que ganharem a etapa final do **PROGRAMA** serão entregues pela **REDE TV!** através de crédito em carteira digital na plataforma a ser indicada pela **REDE TV!**, **na qual esta mantém parceria.**

5.2. O crédito da recompensa aos participantes que chegarem a etapa final, está condicionado a abertura de carteira digital e conclusão completa do cadastro na plataforma a ser indicada pela **REDE TV!**, **na qual esta mantém parceria**, em próprio nome e CPF dos participantes, dentro do prazo de 10 dias, após a gravação do **PROGRAMA**, para que a **REDE TV!** realize a entrega da recompensa no prazo previsto no item 5.6.

5.3. A **REDE TV!** não é responsável pela qualidade dos serviços prestados pela empresa emissora da carteira digital, na qual será creditada a recompensa no **PROGRAMA**, sendo esta integralmente responsável pelos serviços fornecidos através de seu aplicativo e por seus profissionais.

5.4. As recompensas serão intransferíveis, não sendo permitido o crédito na carteira digital de terceiros.

5.5. A inércia dos participantes ou a não abertura da carteira digital na plataforma indicada pela **REDE TV!**, na qual esta mantém parceria e conclusão completa do cadastro em nome próprio na plataforma indicada pela **REDE TV!** e no prazo previsto no presente regulamento, implicará na perda do direito à recompensa.

5.6. A **REDE TV!** terá o prazo de 90 dias, contados a partir da data de exibição do **PROGRAMA**, para entregar as recompensas, ressalvada a dilação deste prazo em função de impedimentos imputáveis aos participantes e (ou) decorrentes dos trâmites bancários tempestivamente instaurados.

## **.6. DOS DIREITOS AUTORAIS, DE IMAGENS E CONEXOS:**

6.1. Ao aderir ao presente regulamento, os participantes autorizam sem qualquer ônus, a **REDE TV!** a

fixar e utilizar, por si ou por empresas com quem mantenha relacionamento comercial e (ou) operacional, todos os seus elementos pessoais para produção do **PROGRAMA** ou obras futuras, a qualquer tempo, espaço e lugar, no Brasil e no exterior, por qualquer mídia existente (impressa, televisiva, eletrônica e *internet*), ou que venha a existir, independentemente dos processos e dos meios utilizados para a captação, fixação e veiculação das imagens e dos sons, quer no todo ou em parte, sem qualquer pagamento adicional além daqueles previstos neste contrato, bem como para a confecção de material promocional, divulgação e promoção do **PROGRAMA**. Esta autorização inclui inclusive todos os meios já citados para exibição do **PROGRAMA**. Incluem-se, exemplificadamente, como material promocional: cartazes, pôster, *outdoors*, *bus-doors*, mídia eletrônica, páginas, inclusive capas e contracapas, de jornais, revistas, magazines, periódicos, páginas eletrônicas de *internet*; publicidade em telas de cinema, televisão, mídia eletrônica interna, tais como elevadores, navios, aviões, trens e metrô.

6.2. Os participantes cedem e transferem à **REDE TV!**, em caráter definitivo, irrevogável, irretroatável e sem qualquer ônus, todo e qualquer direito autoral, patrimonial e conexo sobre os materiais acima citados para qualquer tipo de utilização, publicação, comercialização, reprodução por qualquer meio ou técnica.

6.3. A autorização ora concedida pelos participantes para a **REDE TV!**, nos termos do itens acima, é de total responsabilidade dos participantes, e entra em vigor no ato da sua inscrição, e assim perdurará por todo o prazo de proteção da obra audiovisual. Entende-se por prazo de proteção legal da obra aquele estabelecido na Lei 9.610/98.

6.4. Os participantes expressamente concordam com:

a) O uso, reprodução e distribuição ilimitada do **PROGRAMA** e (ou) de outros materiais dele derivados, pela **REDE TV!** e (ou) por seus parceiros, nos termos do presente regulamento;

A edição e a adaptação desses materiais, a que título seja, pela **REDE TV!** e (ou) seus parceiros;

6.5. A menção ou omissão de seu nome e outros elementos indicativos de sua identificação na divulgação de suas imagens e (ou) dos materiais acima mencionados.

6.6. Os participantes asseguram e garantem à **REDE TV!** que sua conduta no **PROGRAMA** não violará nenhum direito de propriedade intelectual ou de imagem de terceiros, respondendo civil e criminalmente em caso de eventual violação. Os participantes isentarão a **REDE TV!** de toda e qualquer responsabilidade por violação de direito de terceiros, e arcará com eventual indenização a que venha a ser condenada a **REDE TV!**.

6.7. Os direitos autorais e patrimoniais sobre o **PROGRAMA** e (ou) sobre outras obras audiovisuais que dele derivem, são de titularidade exclusiva da **REDE TV!**.

6.8. Pertencerão também à **REDE TV!**, com exclusividade, todos os direitos decorrentes do uso e exploração do **PROGRAMA** e (ou) de outras obras audiovisuais que dele derivem, podendo usar, fruir e dispor da obra e dos direitos sobre ela, inclusive criar e explorar economicamente quaisquer produtos ou subprodutos deles derivados.

6.9. A comercialização, a eventuais anunciantes, de espaço publicitário associado ao **PROGRAMA**, à sua



página na internet e (ou) a outras obras audiovisuais que dele derivem não conferirá, aos participantes, nenhum direito à remuneração a título de royalties, comissão ou outra forma de auferimento de receitas.

## **.7. DOS DADOS PESSOAIS E AUTORIZAÇÃO**

7.1. Ao se cadastrar para participar do **PROGRAMA**, os participantes registram a manifestação livre, informada e inequívoca pela qual o participante concorda com o tratamento de seus dados pessoais para finalidade específica, em conformidade com a Lei nº 13.709 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).

7.2. Os participantes consentem e concordam que **REDE TV!**, tome decisões referentes ao tratamento de seus dados pessoais, bem como realize o tratamento de seus dados pessoais, envolvendo operações como as que se referem a coleta, produção, recepção, classificação, utilização, acesso, reprodução, transmissão, distribuição, processamento, arquivamento, armazenamento, eliminação, avaliação ou controle da informação, modificação, comunicação, transferência, difusão ou extração.

7.3. O tratamento dos dados pessoais tem as seguintes finalidades: Possibilitar que a **REDE TV!** identifique e entre em contato com os participantes para avaliar a participação no **PROGRAMA** ou concretizar a participação do **PROGRAMA**.

7.4. A **REDE TV!**, neste momento, assume o compromisso de proteger os dados pessoais cadastrados, mantendo absoluta confidencialidade sobre tais informações, garantindo que, excetuados os casos previstos em lei e ao fiel cumprimento da execução do **PROGRAMA**, não serão compartilhados com terceiros a qualquer título.

7.5. Internamente, os dados dos participantes serão acessados somente por colaboradores da **REDE TV!**, devidamente autorizados, respeitando os princípios inerentes ao tratamento de dados pessoais previstos na Lei Geral de Proteção de Dados, sempre com o objetivo de execução e operacionalização do **PROGRAMA**, além do compromisso de confidencialidade e preservação da privacidade, de acordo com este Regulamento.

7.6. Os dados pessoais coletados ficarão armazenados para fins operacionais e obedecerão a padrões rígidos de confidencialidade e segurança. Nenhum documento, informação e/ou dado pessoal será divulgado e/ou compartilhado em nenhuma hipótese, salvo os casos acima previstos e/ou mediante ordem judicial ou por determinação regulatória ou legal.

7.7. Ao término do **PROGRAMA**, os dados pessoais coletados serão mantidos até que haja revogação expressa do consentimento.

7.8. Os participantes poderão revogar a autorização e solicitar a exclusão de seus dados pessoais do banco de dados e poderá solicitar o seu descadastramento. Em qualquer caso deverá comprovar documentalmente tratar-se do participante.

## **.8. CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

8.1.A participação no **PROGRAMA** não está condicionada a nenhuma modalidade de álea ou pagamento pelos participantes, e nem está vinculada à aquisição ou uso de nenhum bem, direito ou serviço, nos termos do artigo 3º, inciso II, da Lei 5.768/71.

8.2.A **REDE TV!** está isenta de toda e qualquer responsabilidade por fatos que repercutam da não localização dos participantes, em decorrência de informações incorretas ou desatualizadas constantes em seu cadastro.

8.3.A **REDE TV!** poderá suspender ou interromper definitivamente o **PROGRAMA** a qualquer tempo, a seu exclusivo critério, sem que seja devida aos participantes nenhuma recompensa, bonificação ou compensação.

8.4.O não comparecimento dos participantes em qualquer evento relacionado ao **PROGRAMA**, quando convidado pela **REDE TV!**, implicará desistência tácita, com a sua eliminação.

8.5.O presente regulamento poderá ser alterado a qualquer tempo, a critério da **REDE TV!** tornando-se as alterações aplicáveis a todos os participantes inscritos a partir de sua divulgação.

8.6.Os casos omissos neste regulamento serão analisados e decididos pela **REDE TV!**, cujas decisões são irrecuráveis.

8.7.O presente regulamento será regido e interpretado de acordo com as leis do Brasil, ainda que a participação da candidata advenha de outra localidade.

8.8.Fica eleito o Foro da Comarca de São Paulo, SP, como o único competente para dirimir as demandas oriundas deste regulamento, mesmo que outro seja o foro domiciliar dos participantes.