

- Regulamento para Participação no Programa “Mega Senha”

**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. **A Rede Tv!** é detentora dos direitos de co-produção e exibição do programa televisivo intitulado “MEGA SENHA” (doravante denominado apenas “**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 decifrar uma série de palavras incógnitas (as “**SENHAS**”, doravante assim denominadas), com base em sucessivas dicas fornecidas por (pelo) outro participante de sua equipe, pelo apresentador do programa e(ou) por convidados.
1. Resolve a **Rede TV!** editar e divulgar o presente regulamento, a fim de que se concretize esse propósito, nos termos dos itens seguintes.

1. Da Inscrição dos Pretensos Participantes:

1. Para participar validamente, os participantes deverão atender todos os procedimentos e requisitos disciplinados no decorrer deste regulamento.
1. A inscrição dos participantes será feita pela internet, no portal do **Programa** (<https://www.redetv.uol.com.br/megasenha/inscricao>).
1. 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**.
1. 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.

1. Da Escolha dos Participantes

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**.

1. Dentre os inscritos, serão escolhidos os participantes de acordo com os critérios estabelecidos pela produção do **Programa**.
  1. A mera inscrição dos participantes, ainda que concluída a contento, não garantirá a sua convocação para participar do **Programa**.
  1. 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**.
  1. 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**.
1. Da Participação no Programa:
  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**.
  1. Os candidatos escolhidos poderão, também, participar do **Programa**, a critério da produção do **Programa**, por meio de ligação telefônica, aplicando-se-lhes as regras definidas pela **Rede TV!** no momento da participação e, subsidiariamente, as condições aqui estabelecidas.
  1. 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.
  1. 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!**:
    - a) Iniciado o jogo, os participantes serão desafiados a decifrar uma série de senhas, com base em sucessivas dicas fornecidas por outro participante e (ou) por convidados, compostas cada qual de uma só palavra que faça inferência lógica à resposta;
    - a) É vedado ao participante proferir dicas que contenham o mesmo radical que a senha (por exemplo: “macieira”, se a senha for “maça”);
    - a) A união de participantes e(ou) convidados em duplas, e(ou) equipes, assim como as regras de interação entre ele, serão coordenadas pela equipe de produção e (ou) pelo apresentador do **Programa**;

- a) Poderá a **Rede TV!** segmentar a sequência de desafios em etapas, atribuindo-lhes regras distintas e (ou) recompensas progressivas e(ou) diferenciadas;
- a) A **Rede TV!** definirá, de acordo com o formato do **Programa**, o limite de tempo para a resposta dos participantes;
- a) Compete também a **Rede TV!** definir as consequências dos erros e(ou) omissões dos participantes, bem como as sanções por violações às regras do jogo (perda de recompensas, desclassificação e et cetera)
- a) A **Rede TV!** reserva-se o direito de alterar as regras ora definidas, mediante prévia divulgação de tais alterações.

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

- a) Violam qualquer dispositivo de lei ou outros tipos de norma editada pelo poder público;
- a) Tenham conteúdo difamatório, discriminatório, racista, abusivo, obsceno, indecente, imoral, falso ou acintoso, ou levem a interpretações dúbias;
- a) Ameacem ou encorajem a prática de atos ilícitos, como por exemplo os que façam apologia a crimes, ao consumo de drogas, et cetera;
- a) Ofendam a moral, a ética e (ou) os bons costumes, a critério da **Rede TV!**;
- a) Façam apologia ao consumo de cigarros, bebidas alcoólicas e (ou) artigos análogos;
- a) Incentivem a participação em jogos ilegais;
- a) Desrespeitem qualquer outra disposição do presente regulamento.

1. 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.

## 1. Da Recompensa

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.

1. 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.

1. 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.
1. As recompensas serão intransferíveis, não sendo permitido o crédito na carteira digital de terceiros.
1. A inércia dos participantes ou a não abertura da carteira digital 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.
1. 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.

1. Dos Direitos Autorais, de Imagens e Conexos:

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.
1. 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.
1. 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.
1. 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) A edição e a adaptação desses materiais, a que título seja, pela **Rede TV!** e (ou) seus parceiros;
- a) 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.
  - 1. 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!**.
  - 1. Os direitos autorais e patrimoniais sobre o **Programa** e (ou) sobre outras obras audiovisuais que dele derivem, são de titularidade exclusiva da **Rede TV!**.
  - 1. 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.
  - 1. 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.

#### 1. 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).

- 1. 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.
- 1. 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**.
- 1. 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.

1. 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.
1. 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.
1. Ao término do **Programa**, os dados pessoais coletados serão mantidos até que haja revogação expressa do consentimento.
1. 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.

1. Considerações Finais:

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.
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.
1. 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.
1. O não comparecimento dos participantes em qualquer evento relacionado ao **Programa**, quando convidado pela **Rede TV!**, implicará desistência tácita, com a sua eliminação.
1. 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.
1. Os casos omissos neste regulamento serão analisados e decididos pela **Rede TV!**, cujas decisões são irrecorríveis.

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

1. 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.

•

•

• Regras do Jogo

### **[?] Eliminatória 1**

Na etapa eliminatória os quatro participantes jogam. Um dos famosos jogará com os participantes. A ordem dos participantes no palco é decidida pela produção do programa e (ou) pelo apresentador, de acordo com critérios próprios. A mesma regra se aplica à escolha do famoso que disputará a primeira eliminatória.

Após definida a ordem dos competidores (de 1 a 4), a eliminatória ocorrerá da seguinte forma:

#### Turno:

O famoso terá em seu poder algumas palavras e terá de fazer com que cada participante, um por vez, tente adivinhar cinco palavras em 30 segundos.

#### Retorno:

Agora, cada um dos 4 participantes terá em seu poder cinco palavras. Individualmente, eles terão 30 segundos para fazer o famoso adivinhá-las;

Os pontos de cada participante (de turno e retorno) serão somados. Os três participantes que tiverem mais pontos individualmente seguem para a fase eliminatória 2, o participante que tiver menos pontos deixa o programa.

Na hipótese de empate dos participantes com menos pontos, haverá uma jogada decisiva conhecida como mata-mata. Para cada mata-mata que houver, apenas um participante será classificado, no fim do(s) mata- mata(s), quem não adivinhar nenhuma senha estará fora do programa.

A ordem dos participantes nesse desempate segue a mesma da eliminatória normal. Na jogada mata-mata, o famoso da eliminatória também participa.

Exemplo de como funciona o mata-mata com 4 participantes: Uma única senha aparece na tela e o participante 1 terá oportunidade de dar uma dica para fazer o famoso adivinhar essa palavra, caso o famoso não acerte, o participante 2 também terá a oportunidade de fornecer a dica da mesma senha para o famoso tentar adivinhar. Se o famoso ainda não decifrar a senha, será a vez do participante 3 fornecer a dica. Se o famoso não decifrar a senha correrá, o participante 4 também terá oportunidade de dar dica. A ordem para passar dica retorna (de 1 a 4) até que o famoso acerte a senha.

Garantirá a vaga para a próxima fase, o participante que deu a última dica antes do famoso responder a senha corretamente.

A fase de mata-mata ocorrerá até que somente um participante fique para trás (com menos pontos), não se classificando. O participante não classificado nesta fase, deixa o programa.

## **[?] Eliminatória 2**

Nesta fase, três participantes jogam. O famoso que ainda não participou jogará com estes participantes. A ordem desses participantes no palco (de 1 a 3 agora) segue a mesma regra da eliminatória 1.

### Turno:

O famoso terá em seu poder algumas palavras. Ele terá de fazer com que cada participante, um por vez, tente adivinhar cinco palavras em 30 segundos.

### Retorno:

Cada um dos 3 participantes terá em seu poder cinco palavras. Individualmente, eles terão 30 segundos para fazer o famoso adivinhá-las;

Os pontos de cada participante (de turno e retorno) serão somados. Os dois participantes que tiverem mais pontos individualmente seguem para a fase eliminatória 3. O participante que tiver menos pontos deixa o programa.

Se todos os participantes empatarem ou dois participantes empatarem com menos pontos, haverá a jogada chamada mata-mata. Para cada mata-mata que houver, apenas um participante será classificado. No fim do(s) mata-mata(s), o participante que não adivinhou nenhuma senha estará fora do programa.

A ordem dos participantes no mata-mata seguirá a mesma da eliminatória normal (turno e retorno).

Exemplo de como funciona o mata-mata com 3 participantes: Uma única senha aparece na tela. O participante 1 terá que fornecer uma dica para fazer o famoso adivinhar essa palavra. Caso não acerte, o participante 2 também terá a oportunidade de fornecer a dica da mesma senha para o famoso adivinhar. Caso o famoso ainda não descubra, o 3 participante poderá fornecer a dica. A ordem para informar a dica retorna (de 1 a 3) até que o famoso acerte a senha.

Garante vaga para a próxima fase, o jogador que deu a última dica antes do famoso responder a senha corretamente.

A Fase de mata-mata ocorrem até que somente um participante fique para trás, não se classificando. O participante não classificado deixa o programa.

### **? Eliminatória 3**

Nesta fase, 2 participantes jogam. Os dois famosos também participam. A definição de quem será participante 1, participante 2, famoso 1 e famoso 2, é feita novamente pela produção e(ou) pelo apresentador do programa (exceto no mata-mata, abaixo explicado).

A fase eliminatória 3 ocorre da seguinte forma:

O famoso 1 terá em seu poder cinco palavras e terá 30 segundos para fazer o participante 1 adivinhá-las; O famoso 2 terá em seu poder cinco palavras e terá 30 segundos para fazer o participante 2 adivinhá-las;

O participante 1 terá em seu poder cinco palavras e terá 30 segundos para fazer o famoso 1 adivinhá-las; O participante 2 terá em seu poder cinco palavras e terá 30 segundos para fazer o famoso 2 adivinhá-las;

Finalizada esta etapa de adivinhações os famosos 1 e famoso 2 inverterão as suas posições, e o jogo seguirá da seguinte forma:

O Famoso 2 terá em seu poder cinco palavras e terá 30 segundos para fazer o participante 1 adivinhá-las; O famoso 1 terá em seu poder cinco palavras e terá 30 segundos para fazer o participante 2 adivinhá-las; O participante 1 terá em seu poder cinco palavras e terá 30 segundos para fazer o famoso 2 adivinhá-las; O participante 2 terá em seu poder cinco palavras e terá 30 segundos para fazer o famoso 1 adivinhá-las;

O participante que tiver mais pontos segue para a etapa do dinheiro. O que tiver menos pontos deixa o programa.

Se ocorrer empate, haverá a jogada chamada mata-mata. O participante que acertar a senha estará classificado para a fase do dinheiro e o participante que não adivinhar deixará o programa.

Exemplo de como funciona o mata-mata: Uma única senha aparece na tela e o participante 1 terá que fornecer uma dica para fazer o famoso adivinhar essa palavra. Caso não acerte, o participante 2 também terá oportunidade de fornecer uma dica da mesma senha para o famoso adivinhar. A ordem para fornecer as dicas retorna (do participante 1 ao 2) até que o famoso acerte a senha. Garante vaga para a próxima fase, o participante que deu a última dica antes do famoso responder corretamente.

Quem inicia jogando o mata-mata é o participante que vencer no “par ou ímpar” feito na hora.

### **? Final (Etapa Do Dinheiro)**

A fase final a única fase do programa em que o participante terá oportunidade ganhar a recompensa. Participarão desta fase final o participante que vencer todas as fases eliminatórias e apenas um dos famosos.

A definição do famoso que participará da fase final será definida por meio de sorteio, a ser

realizado no palco usando uma roleta e uma bolinha.

Na roleta estarão diversos números 1, números 2 e imagens com o rosto do apresentador. Caso a bolinha caia no número 1, um dos famosos ajudará o jogador na final. Caso caia no número 2, o outro famoso é quem o ajudará a disputar o dinheiro.

Quem irá definir o famoso a ser representado pelo número 1 e o famoso a ser representado pelo número 2 é a própria produção e(ou) o apresentador do programa, de acordo com critérios próprios.

Ainda na roleta, caso a bolinha caia no rosto/foto do apresentador, quem irá escolher um dos dois famosos a auxiliá-lo na etapa é o próprio participante finalista.

A etapa final será dividida em 6 partes: cada fase vale uma determinada quantia em dinheiro. Para concluir as com sucesso é preciso acertar um determinado número de palavras, podendo pular algumas (exceto na última etapa).

Segue um descritivo do valor oferecido, a quantidade de senhas a serem desvendadas para levar o dinheiro e o número de pulos possíveis em cada etapa:

- **fase 1:** vale 5 mil reais. 10 palavras disponíveis. Pode pular 5. Precisa acertar 5.
- **fase 2:** vale 10 mil reais. 09 palavras disponíveis. Pode pular 4. Precisa acertar 5.
- **fase 3:** vale 25 mil reais. 08 palavras disponíveis. Pode pular 3. Precisa acertar 5.
- **fase 4:** vale 50 mil reais. 07 palavras disponíveis. Pode pular 2. Precisa acertar 5.
- **fase 5:** vale 100 mil reais. 06 palavras disponíveis. Pode pular 1. Precisa acertar 5.
- **fase 6:** vale 1 milhão de reais. 05 palavras disponíveis. Não pode pular nenhuma palavra. Precisa acertar as 5.

Caso o participante conclua uma fase com sucesso, ou seja, acerte a quantidade de palavras definidas para cada fase, e resolva continuar para a próxima fase, terá de abrir mão do dinheiro que acabou de ganhar na fase anterior, arriscando tudo.

Caso o participante tenha concluído uma fase com sucesso e queira ficar com aquele valor que acabou de garantir, ele precisa dizer que “parou”.

**Em qualquer fase do dinheiro, caso o participante perca, ela sairá do programa sem a recompensa. O chamado “nível de segurança” não existe nessa atual edição do Mega Senha.**