



## 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):

1.1. **A REDE TV!** é detentora dos direitos de co-produção e exibição do programa televisivo intitulado “MEGA SENHA” (doravante denominado apenas “**PROGRAMA**”).

1.2. 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.

1.3. 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** (<https://www.redetv.uol.com.br/megasenha/inscricao>).

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, 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!**:

- 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;
- b) É vedado ao participante proferir dicas que contenham o mesmo radical que a senha (por exemplo: “macieira”, se a senha for “maça”);
- c) 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**;
- d) Poderá a **REDE TV!** segmentar a sequência de desafios em etapas, atribuindo-lhes regras distintas e (ou) recompensas progressivas e(ou) diferenciadas;
- e) A **REDE TV!** definirá, de acordo com o formato do **PROGRAMA**, o limite de tempo para a resposta dos participantes;
- f) 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)
- g) A **REDE TV!** reserva-se o direito de alterar as regras ora definidas, mediante prévia divulgação de tais alterações.

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

- a) Violarem qualquer dispositivo de lei ou outros tipos de norma editada pelo poder público;
- b) Tenham conteúdo difamatório, discriminatório, racista, abusivo, obsceno, indecente, imoral, falso ou acintoso, ou levem a interpretações dúbias;
- c) Ameacem ou encorajem a prática de atos ilícitos, como por exemplo os que façam apologia a crimes, ao consumo de drogas, et cetera;

- d) Ofendam a moral, a ética e (ou) os bons costumes, a critério da **REDE TV!**;
- e) Façam apologia ao consumo de cigarros, bebidas alcoólicas e (ou) artigos análogos;
- f) Incentivem a participação em jogos ilegais;
- g) Desrespeitem qualquer outra disposição do presente regulamento.

## 5. DA RECOMPENSA

5.1. As recompensas ofertadas ao participante que chegar a etapa final do **PROGRAMA**, serão fornecidas pela **REDE TV!** e serão sempre mensuradas em barras de ouro ou, ressalvadas as restrições legais, outros bens, direitos e (ou) serviços previamente definidos a cada episódio do **PROGRAMA**, a critério da **REDE TV!**.

5.2. As recompensas serão intransferíveis, não sendo permitida a sua troca por dinheiro ou qualquer outro produto ou serviço.

5.3. Correrão às expensas dos participantes as despesas relacionadas à transmissão da propriedade da recompensa (tais como taxas e emolumentos), quando existentes, bem como os tributos incidentes sobre a sua aquisição (que poderão ser retidos na fonte, se assim determinar a legislação vigente).

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

5.5. Não sendo encontrado o ganhador, o prazo concedido por lei para reclamar o prêmio é de 180 dias, contados a partir da data da sua identificação. Caso o contemplado não compareça para retirar o prêmio nesse período, perderá direito ao mesmo, sendo seu valor recolhido, pelas Promotoras, ao Tesouro Nacional, como renda da União, no prazo de 10 dias.

5.5.1. A inércia dos participantes implicará perda do direito à recompensa.

## 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*, *busdoors*, 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.

6.1.1. Os participantes cedem e transferem à **REDE TV!**, em caráter definitivo, irrevogável, irretratável 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.

6.2. 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.

6.3. 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;
- b) A edição e a adaptação desses materiais, a que título seja, pela **REDE TV!** e (ou) seus parceiros;
- c) 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.

6.5. 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!**.

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

6.7. 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.

6.8. 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.

## 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 correra, 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 adivinhar 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 tem 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 famoso 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 concluí-las 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.**