



REGULAMENTO PARA PARTICIPAÇÃO NO PROGRAMA “O CÉU É O LIMITE”

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/ME 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. 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 num jogo de perguntas e respostas de conhecimentos gerais.

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** (<https://www.redetv.uol.com.br/oceueolimite/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 Economia (CPF), sexo, 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!**:

✓ **Etapa Eliminatória 1 (Corrida da Fortuna):**

Esse desafio vai ocorrer em um piso circular dividido em 16 partes (casinhas). Cada jogador vai iniciar o jogo a três pisos de distância do outro. Os quatro participantes da noite vão se enfrentar num jogo de perguntas e respostas de conhecimentos gerais. Cada pergunta é seguida de três alternativas. O objetivo é que os jogadores tentem ocupar o lugar do oponente. Caso o competidor escolha a alternativa errada, ele permanece no mesmo lugar. Caso o competidor escolha a alternativa correta, ele terá o direito de andar a quantidade de casas prevista na rodada. Rodada é considerada uma sequência de quatro perguntas (com três alternativas cada), sendo que cada uma dessas quatro perguntas será para cada um dos quatro jogadores. Na primeira rodada, a pessoa que acertar poderá andar 1 casa. Na segunda rodada, o competidor que acertar deverá andar 1 casa também. Na terceira rodada, o jogador que acertar deverá andar duas casas. Na quarta rodada, o competidor que acertar deverá andar três casas. Na quinta rodada, caso haja, o competidor que acertar deverá andar quatro casas. A pessoa que primeiro ocupar a “casa” do oponente será o líder da rodada de início do jogo 2. O primeiro jogador a ter o espaço dele ocupado (ou ultrapassado) por outro será eliminado do programa.

✓ **Etapa Eliminatória 2 (Qual é o Segredo?):**

Três participantes jogam a eliminatória 2. O desafio tem como foco os dois artistas convidados do programa. O objetivo da etapa é que os participantes adivinhem os segredos das celebridades. Serão dois segredos a serem revelados: o primeiro sobre o artista 1; o segundo sobre o artista 2. A pessoa que desvendar o primeiro segredo será classificada para a próxima fase e ganhará a primeira vantagem no jogo 3 (liderando a rodada inicial). A pessoa que desvendar o segundo segredo também estará na próxima etapa. A pessoa que não desvendar nenhum segredo é desclassificada do programa. A mecânica será a seguinte (para cada um dos dois segredos): a pergunta sobre a celebridade é feita. Cada jogador dará um palpite. Se na rodada ninguém adivinhar, uma dica a respeito do segredo será dada. Rodada é considerada a sequência de três palpites, sendo que cada um desses palpites será dado por cada um dos três jogadores da etapa. As dicas serão oferecidas a partir da rodada 2 (de cada

segredo), totalizando um total de nove dicas (por segredo). A partir da décima primeira rodada não serão oferecidas dicas, porém, após isso, o apresentador poderá ficar à vontade para dar outras dicas (além daquelas já registradas anteriormente) a fim de que o mistério da vez seja esclarecido, revelando, portanto, quem está classificado para a próxima fase.

✓ **Etapa Eliminatória 3 (Bata Quente):**

Os dois participantes que passarem da etapa anterior, disputam, através dos artistas, esse jogo de perguntas (e respostas livres) sobre conhecimento geral. O vencedor da etapa anterior (competidor 1), escolhe o artista que o representará nessa etapa (artista escolhido), ficando o artista preterido como representante do outro participante, denominado apenas como artista representante do participante 2. Aquele que tiver seu timer zerado duas vezes está fora do programa. O outro se classifica para a fase final. O game acontece em um piso circular dividido em duas partes. No meio, uma linha registra um temporizador regressivo, que correrá de um lado a outro. A mecânica da fase é a seguinte (para cada etapa da Bata Quente): o artista escolhido recebe uma questão e o timer regressivo é disparado. O artista escolhido então deve dar uma única resposta. Se der mais de uma, a que vale é a primeira. Caso a resposta dele esteja errada, o apresentador diz qual é a correta e uma nova questão é feita para o mesmo artista escolhido. Se o artista escolhido pedir para “pular”, o apresentador dá a resposta correta e outra pergunta é colocada para esse mesmo artista escolhido. Agora, caso o artista escolhido acerte, o artista representante do participante 2 recebe uma pergunta inédita e o contador passa a correr contra essa pessoa, porém com o tempo acumulado. Segue um exemplo do que seria esse tempo acumulado: O artista escolhido começa a jogar e leva 20 segundos (de um total de 30) para dar uma resposta correta. O artista representante do participante 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.

✓ **Etapa Final (desafio do milhão):**

Trata-se de um game para colocar as letras embaralhadas de cada palavra na ordem correta. Apenas um jogador terá direito a disputar esse desafio, 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” e 3) uma recompensa a ser distribuída, caso o jogador a conclua com sucesso. Para o primeiro nível, o jogador poderá ganhar uma recompensa equivalente a 5 mil reais, tendo disponíveis 10 palavras embaralhadas (uma por vez); dessas 10 palavras, ele terá obrigatoriamente de acertar 5 palavras e poderá “pular” outras 5, caso queira. Para o segundo nível, o jogador poderá ganhar uma recompensa equivalente a 10 mil reais, tendo disponíveis 10 palavras embaralhadas (uma por vez); dessas 10 palavras, ele terá obrigatoriamente de acertar 6 palavras e poderá “pular” outras 4, caso queira. Para o terceiro nível, o jogador poderá ganhar uma recompensa equivalente a 25 mil reais, tendo disponíveis 10 palavras embaralhadas (uma por vez); dessas 10 palavras, ele terá obrigatoriamente de acertar 7 e poderá “pular” outras 3, caso queira. Para o quarto nível, o jogador poderá ganhar uma recompensa equivalente a 50 mil reais, tendo disponíveis 10 palavras embaralhadas (uma por vez); dessas 10 palavras, ele terá obrigatoriamente de acertar 8 e poderá “pular” outras 2, caso queira. Para o quinto nível, o jogador poderá ganhar uma recompensa de 100 mil reais, tendo disponíveis 10 palavras embaralhadas (uma por vez); dessas 10 palavras, ele terá obrigatoriamente de acertar 9 e poderá “pular” 1, caso queira. Para o sexto nível, o jogador poderá ganhar uma recompensa equivalente a 1 milhão de reais, tendo disponíveis 10 palavras embaralhadas (uma por vez); e dessas 10 palavras, ele terá obrigatoriamente de acertar as 10. O jogador que arriscar ganhar a recompensa equivalente a 10 mil reais terá de abrir mão da recompensa já conquistada equivalente a 5 mil reais. Caso perca a fase, ele sairá do programa sem qualquer recompensa. O jogador que arriscar ganhar a recompensa equivalente a 25 mil reais, caso perca a fase, ele sairá do programa sem qualquer recompensa. O jogador que arriscar ganhar a recompensa equivalente a 50 mil reais terá de abrir mão da recompensa conquistada na fase anterior equivalente a 25 mil reais. Caso perca a fase, ele sairá do programa sem qualquer recompensa. O jogador que arriscar ganhar a recompensa equivalente a 100 mil reais terá de abrir mão da recompensa equivalente a 50 mil reais. Caso perca a fase, ele sairá do programa sem qualquer recompensa. E, finalmente, o jogador que arriscar ganhar 1 milhão de reais terá de abrir mão

da recompensa equivalente a 100 mil reais. Caso perca a fase, ele sairá do programa sem qualquer recompensa). A mecânica da etapa é a seguinte (para cada fase do Desafio do Milhão): Uma palavra embaralhada surge na tela; assim como uma dica para que ela seja adivinhada. O jogador terá de clicar as letras na ordem correta para formar a palavra da vez. Se a palavra embaralhada for “AMDA”, e a dica for “É um jogo de tabuleiro clássico”; as letras devem ser clicadas na seguinte ordem: “D”, “A”, “M” e “A”, para formar a palavra “DAMA”. Caso acerte, o jogador receberá uma nova palavra (com sua respectiva dica). Caso o competidor digite um termo (uma palavra inteira) que não seja o correto, a mesma palavra embaralhada reaparece. Caso o jogador queira limpar as letras que está ordenando, ele terá de clicar em “APAGA LETRA”; esse botão poderá ser acionado até restar apenas uma única lacuna da palavra a ser descoberta.

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

- a) Violem 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 (noventa) 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 (cento e oitenta) 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 (dez) 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, 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.

6.2. 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 irrecorríveis.

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.