REGULAMENTO/PLANO DE OPERACÃO DA PROMOCÃO

1. – BASE LEGAL NO BRASIL:

**1.1-** Artigo 14, parágrafo 1º, inciso IV e artigo 29, parágrafo 1º, da Lei nº 13.756/2018 (Lei das apostas esportivas);

1. - EMPRESA PROMOTORA:

Razão Social: MEGAFOOTBALL ADMINISTRADORA DE PROGNÓSTICOS ESPORTIVOS LTDA.

CNPJ/MF nº: 00.923.650/0001-09

1. **- MODALIDADE DA PROMOCÃO:**  Apuração ao vivo em partidas de futebol nacionais e internacionais.
2. **- ÁREA DE ABRANGÊNCIA:** Todo o território mundial.
3. **- PERÍODO DA PROMOÇÃO:** DE 2021 A 2051.
4. **– PERÍODO DE PARTICIPAÇÃO:** Conforme partidas de futebol previamente agendadas.
5. **COMO JOGAR:** Escolha de 6 (seis) até 15 (quinze) números entre 0 e 100 por bilhete de aposta, sendo que vários deles dependem exclusivamente da sua HABILIDADE MENTAL (*mind game*). Trata-se de **um jogo de matemática, análise de estatística, análise de desempenho de atletas de futebol, análise de desempenho de clubes de futebol e de análise de psicologia comportamental de atletas.** Durante a apuração ao vivo, em partidas de futebol, são conferidos seis números de um total de 100. Logo após o término da partida, nas redes sociais da MEGAFOOTBALL, são informadas as seis dezenas vencedoras.
6. **QUAIS OS PREÇOS DOS BILHETES?** Apostando em seis dezenas: R$ 4,50; em sete dezenas: R$ 31,50; em oito dezenas: R$ 126,00; em nove dezenas: R$ 378,00; em dez dezenas: R$ 945,00; em 11 dezenas: R$ 2.079,00; em 12 dezenas: 4.158,00; em 13 dezenas: R$ 7.722,00; em 14 dezenas: R$ 13.513,50; em 15 dezenas: R$ 22.522,50.
7. **COMO GANHAR:** Ganha o prêmio principal quem acertar as seis dezenas, mas, também, são pagos os acertadores da quina (cinco dezenas) e da quadra (quatro dezenas). A premiação paga corresponde a 43,79% do dinheiro arrecadado. Do valor total destinado a prêmios, a divisão é realizada da seguinte maneira:
   * 50% para os acertadores da SENA MEGAFOOTBALL.
   * **25% para os acertadores da quina**
   * **20% para os acertadores da quadra**
   * **5% ficam acumulados para quem acertar os seis números do concurso da final do Mundial de Clubes FIFA.**

Os Prêmios prescrevem 90 dias após a data da apuração da partida objeto da aposta. Depois desse prazo, os prêmios serão repassados para o Fundo de Financiamento Estudantil (FIES), atendendo ao previsto no parágrafo 2º do artigo 14 da Lei 13.756/2018.

**10- E SE NINGUÉM GANHAR?** Caso não haja acertadores na MEGAFOOTBALL, o prêmio fica acumulado para a próxima partida da MEGAFOOTBALL. Para participar, cada apostador deve fazer novo jogo.

**11– RECEBIMENTO DE PRÊMIOS:** O apostador pode receber o seu prêmio através de transferência bancária (TED) ou via PIX no dia útil seguinte à apuração. Na sede da Promotora das apostas, podem ser agendados os pagamentos dos prêmios até R$ 10.000,00. Em qualquer hipótese, seja o pagamento do prêmio em espécie ou via bancária, será retido na fonte o imposto de renda previsto em Lei (IRRF).

Em relação ao apostador, o prêmio está sujeito ao Imposto de Renda (IRRF), conforme se pode conﬁrmar a partir de informações contidas no próprio site da receita federal, abaixo reproduzidas:

**Decreto nº 9.580 de 22 de Novembro de 2018**

Regulamenta a tributação, a fiscalização, a arrecadação e a administração do Imposto sobre a Renda e Proventos de Qualquer Natureza.

**Art. 732.** Ficam sujeitos à incidência do imposto sobre a renda exclusivamente na fonte, à alíquota de trinta por cento:

1. - os lucros decorrentes de prêmios em dinheiro obtidos em loterias, inclusive as instantâneas, mesmo as de finalidade assistencial, ainda que exploradas diretamente pelo Estado, concursos desportivos em geral, compreendidos os de turfe e os sorteios de qualquer espécie, exclusive os de antecipação nos títulos de capitalização e os de amortização e resgate das ações das sociedades anônimas (Lei nº 4.506, de 1964, art. 14); e
2. - os prêmios em concursos de prognósticos desportivos, independentemente do valor do rateio atribuído a cada ganhador (Decreto-Lei nº 1.493, de 7 de dezembro de 1976, art. 10).

**§ 1º** O imposto sobre prêmios obtidos em loterias e sweepstake incidirá, a partir de 1º de janeiro de 2008, apenas sobre o valor do prêmio em dinheiro que exceder ao valor da primeira faixa da tabela de incidência mensal do imposto de renda da pessoa física (Decreto-Lei nº 204, de 27 de fevereiro de 1967, art. 5º, § 1º e

**§ 2º**; e Lei nº 11.941, de 2009, art. 56).

**§ 2º** O imposto sobre a renda será retido na data do pagamento, do crédito, da entrega, do emprego ou da remessa, o que ocorrer primeiro

**12- ACUMULAÇÃO:** Não havendo acertador em qualquer faixa, o valor acumula para o concurso seguinte, na respectiva faixa de premiação. Não deixe de conferir o seu bilhete de aposta.

13 - CRITÉRIOS DE PARTICIPAÇÃO: Poderão participar das apostas ao vivo todas as pessoas físicas maiores de 18 anos que realizarem a aposta esportiva no site, aplicativo, POS, celulares ou nos pontos de venda e preencherem, de forma legível, a ficha de cadastro do formulário.

(retirar essa cláusula) 14- QUAL A DESTINAÇÃO SOCIAL DOS RECURSOS ARRECADADOS? De acordo com a legislação vigente (Lei 13.756/2018), parte dos recursos arrecadados com a MEGAFOOTBALL é destinada a programas sociais de áreas prioritárias do Governo Federal como esporte, segurança pública, seguridade social, educação e futebol. Para mais detalhes, consulte a tabela no final do regulamento.

14- METODOLOGIA DA APURAÇÃO: Ao realizar a aposta esportiva de seis a quinze números compreendidos entre “0” e “100”, automaticamente, concorrerá à “MEGAFOOTBALL”. Os seis números serão apurados ao vivo, durante partidas de futebol previamente informadas no site e aplicativo, valendo apenas o tempo regulamentar de 90 minutos e os acréscimos normais até 10 minutos (não compreende prorrogação e disputa de pênaltis), conforme o seguinte critério de apuração:

**14.1 –** O primeiro critério na apuração do ganhador será a dezena correspondente ao minuto de jogo do primeiro gol da partida;

**14.2–** O segundo critério na apuração do ganhador será com o critério do número da camiseta do atleta que marcou o primeiro gol da partida;

**14.3–** O terceiro critério na apuração do ganhador será com o critério do minuto de jogo do segundo gol da partida;

**14.4 –** O quarto critério na apuração do ganhador será com o critério do número da camiseta do atleta que marcou o segundo gol da partida;

**14.5–** O quinto critério na apuração do ganhador será com o critério do minuto de jogo do terceiro gol da partida;

* 1. **–** O sexto critério na apuração do ganhador será com o critério do número da camiseta do atleta que marcou o terceiro gol da partida;

**15– APURAÇÃO DE NÚMEROS EXTRAS:** Em caso de necessidade de números extras caso a partida não tenha suficientemente gols marcados, o critério será o seguinte:

**15.1-** O primeiro número extra para completar as seis dezenas a serem apuradas sairá do número da camiseta do jogador que recebeu o primeiro cartão amarelo da partida. Caso o árbitro mostre o primeiro cartão amarelo do jogo para mais de um atleta ao mesmo tempo, valerá o maior número da camiseta entre os atletas amarelados;

* 1. **–** O segundo número extra para completar as seis dezenas a serem apuradas sairá do minuto de jogo do primeiro cartão amarelo da partida;
  2. – O terceiro número extra para completar as seis dezenas a serem apuradas sairá do número da camiseta do jogador que recebeu o segundo cartão amarelo da partida. Caso o árbitro mostre o segundo cartão amarelo do jogo para mais de um atleta ao mesmo tempo, valerá o maior número da camiseta entre os atletas amarelados;
  3. - O quarto número extra para completar as seis dezenas a serem apuradas sairá do minuto de jogo do segundo cartão amarelo da partida;
  4. - O quinto número extra para completar as seis dezenas a serem apuradas sairá do número da camiseta do jogador que recebeu o terceiro cartão amarelo da partida. Caso o árbitro mostre o terceiro cartão amarelo do jogo para mais de um atleta ao mesmo tempo, valerá o maior número da camiseta entre os atletas amarelados;
  5. - O sexto número extra para completar as seis dezenas a serem apuradas sairá do minuto de jogo do terceiro cartão amarelo da partida;
  6. **–** Caso a partida tenha apenas um gol marcado, tenha apenas um cartão amarelo e tenha cartão vermelho, o sétimo número extra para completar as seis dezenas a serem apuradas será com o critério do número da camiseta do atleta que recebeu o primeiro cartão vermelho da partida.
  7. **–** Caso a partida tenha apenas um gol marcado, tenha apenas um cartão amarelo e tenha cartão vermelho, o oitavo número extra para completar as seis dezenas a serem apuradas será com o critério do minuto de jogo do primeiro cartão vermelho da partida (apito do árbitro).
  8. **-** Caso a partida não tenha gols marcados e termine em 0x0, mas teve cartão amarelo e/ou vermelho durante o jogo, os números serão escolhidos conforme critérios dos itens acima;

**15.10–** Caso a partida não tenha gols marcados, nem cartões amarelo e/ou vermelho, os números extras para completarem as seis dezenas a serem apuradas sairão todos dos resultados da rodada do campeonato respectivo, sendo os números escolhidos do maior para o menor, da seguinte forma:

**7x2= 72**

**7x1= 71**

**7x0= 70**

**6X2= 62**

**6X1= 61**

**5X5= 55**

**5X4= 54**

**5X3= 53**

**5X2= 52**

**5x1= 51**

**4X5= 45**

**4X4= 44**

**4X3= 43**

**3X4= 34**

**3X3= 33**

**3x2= 32**

**3x1= 31**

**3x0= 30**

**2X3= 23**

**2x2= 22**

**2X0= 20**

**2x1= 21**

**1X5= 15**

**1X4=14**

**1X3= 13**

**1x2= 12**

**1x1= 11**

**1x0= 10**

**0x2= 02**

**0x1= 01**

* + **Os números são apenas como exemplo, sendo que existem outras combinações possíveis.**

**15.11 -** Caso a partida seja interrompida com gols marcados e/ou cartões distribuídos, valerão os mesmos para o critério de apuração das seis dezenas, sendo que a necessidade de números extras sairão do critério acima do item 15.10;

**15.12 -** Caso a partida seja interrompida sem gols marcados e/ou cartões distribuídos, adiada, cancelada ou tenha qualquer outro imprevisto por motivo de caso fortuito ou força maior, as seis dezenas a serem apuradas sairão unicamente do critério acima do item 15.10;

**15.13 -** Caso por qualquer motivo não previsto, nenhum dos critérios acima possam ser utilizados, como por exemplo o cancelamento ou adiamento da rodada, o prêmio ficará acumulado e as seis dezenas a serem apuradas sairão da rodada seguinte através de jogo previamente informado pela MEGAFOOTBALL;

15.14– O minuto de jogo em que ocorre o gol da partida é aquele em que a bola atravessa a linha do gol e não o do apito do árbitro ou da confirmação do VAR.

15.15- Vale o gol contra marcado por jogador do próprio time que tomou o gol e o minuto válido é aquele em que a bola atravessa a linha do gol e não o do apito do árbitro ou da confirmação do VAR. Vale, também, o número da camiseta do jogador que marcou o gol contra.

15.16– Terminado o primeiro tempo com acréscimos, valerão os gols marcados e cartões aplicados nos acréscimos e os respectivos minutos de jogo após os 45. No segundo tempo de partida, mesmo zerado o cronômetro ou retrocedendo o tempo a 45, retomar-se-á a contagem do tempo em 46, valendo também os gols marcados e eventuais cartões aplicados no início do segundo tempo.

15.17– A apuração do número sempre será pelo minuto em que a bola atravessou a linha do gol, no caso de marcação de gol na partida, ou do apito do árbitro em caso de cartão amarelo e/ou vermelho.

15.18- Em eventual dúvida sobre qual atleta marcou o gol, vale o número da camiseta do atleta que o árbitro colocou na súmula do jogo como sendo aquele que marcou o gol;

**15.19-** Caso a partida passe de 100 minutos do tempo regulamentar com os acréscimos, em razão de acréscimos excessivos do árbitro, não valerão os gols marcados e cartões aplicados após os 100 minutos de jogo,sendo queserão utilizados os critérios de bolas extras acima especificado;

15.20- Caso o árbitro apite uma falta e mostre, primeiramente, cartão amarelo para o atleta e depois o VAR o chame para reanálise do lance e seja mostrado o cartão vermelho, o número da camiseta e o minuto de jogo do cartão amarelo passam a ser desconsiderados como números apurados e passam a contar como apurados o número da camiseta e o minuto de jogo do cartão vermelho. O número apurado será o minuto em que o árbitro apitou a falta e não o minuto da decisão da cor do cartão após consultar o VAR.

15.21- Caso o árbitro apite uma falta e mostre, primeiramente, cartão vermelho para o atleta e depois o VAR o chame para reanálise do lance e seja mostrado o cartão amarelo, o número da camiseta e o minuto de jogo do cartão vermelo passam a ser desconsiderados como números apurados e passam a contar como apurados o número da camiseta e o minuto de jogo do cartão amarelo. O número apurado será o minuto em que o árbitro apitou a falta e não o minuto da decisão da cor do cartão após consultar o VAR.

16- APURAÇÃO E DESCRIÇÃO DE PRÊMIOS: Ao vivo durante partidas de futebol previamente informadas e agendadas no site e aplicativo e/ou através das redes sociais da MEGAFOOTBALL.

17- ENDEREÇO DA APURAÇÃO: Na sede da MEGAFOOTBALL, no site [www.megafootball.com](http://www.megafootball.com), no canal do Youtube da MEGAFOOTBALL e nas redes sociais da MEGAFOOTBALL.

**18– CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO:** Todas as apostas esportivas que não tenham sido realizadas,

ou realizadas posteriormente à data do perıó do de vigência para vendas (após o apito inicial das

partidas de futebol previamente informadas e agendadas) , estarão descartados automaticamente de participacão na apuração.

Em hipótese alguma deverá ser pago valor inferior a R$ 4,50 (quatro reais e cinquenta centavos) ou superior a R$ 22.522,50 (vinte e dois mil e quinhetos e vinte e dois reais com cinquenta centavos), valor estipulado para aposta esportiva da apuração.

Não poderão participar da apuração funcionários e dirigentes\* da “MEGAFOOTBALL”.

(\*) Membros da Diretoria Geral/Executiva, Membros do Conselho Diretor, Membros do Conselho Fiscal de cada Entidade.

**19- FORMA DE DIVULGAÇÃO DO RESULTADO:** N**a sede da MEGAFOOTBALL, n**o site [www.megafootball.com](http://www.megafootball.com), n**o canal do Youtube da MEGAFOOTBALL** **e nas redes sociais da MEGAFOOTBALL.** A promotora do evento, também, entrará em contato direto com o (a) ganhador(a) através dos canais disponibilizados pelo mesmo no momento da compra da aposta esportiva e conforme dados pessoais cadastrados no momento da compra.

**20- ENDEREÇO DA DIVULGAÇÃO:** O resultado será divulgado no Facebook da MEGAFOOTBALL, no Youtube da MEGAFOOTBALL, no Instagram da MEGAFOOTBALL, assim como será divulgado ao público em geral através de publicação no endereço eletrônico [www.megafootball.com](http://www.megafootball.com) **e www.megafootball.com.br**

**21- ENTREGA DOS PRÊMIOS:** A entrega do prêmio ocorrerá em até 3 dias úteis após a data da

apuraca

̃o. A entrega do prêmio será realizada ao ganhador mediante apresentaca

̃o de

documentos pessoais correspondentes ao cadastro por ocasião da realizacão da aposta esportiva. Caso

o ganhador esteja impossibilitado de comparecer a entrega do prêmio, o mesmo poderá ser entregue a um procurador legalmente constituıd́ o por procuração pública pelo ganhador para esse fim.

**22-** **DISPOSIÇÕES GERAIS:** Toda a campanha é passível de auditoria externa contratada pela MEGAFOOTBALL.

Situacões não previstas neste regulamento serão analisadas por uma comissão formada por

representantes legais do MEGAFOOTBALL.

**23- TERMO DE RESPONSABILIDADE:** Poderá participar da promocão qualquer consumidor que

preencha os requisitos estipulados no regulamento da campanha autorizada;

Uma vez definido e apurado o resultado da aposta, o prêmio que não for reclamado no prazo de noventa (90) dias contados, respectivamente, da data da partida objeto da aposta, caducará o direito do respectivo titular e o valor

correspondente será doado, pela empresa autorizada, para o Fundo de Financiamento Estudantil (FIES), atendendo ao previsto no parágrafo 2º do artigo 14 da Lei 13.756/2018;

A divulgaca̧ comercial;

̃o da imagem dos contemplados poderá ser feita até um ano após a apuraca

̃o da promocão

As dúvidas e controvérsias oriundas de reclamacões dos participantes serão, primeiramente, dirimidas

pela promotora. Persistindo-as, estas deverão ser submetidas ao PROCON;

Os órgãos locais de defesa do consumidor receberão as reclamacões devidamente fundamentadas;

A prestacão de contas deverá ser realizada no prazo máximo de cento e oitenta dias após a data de

prescrica

̃o dos prêmios sob pena de descumprimento do plano de distribuica

̃o de prêmios;

O regulamento deverá ser afixado em lugar de ampla visibilidade e se apresentar em tamanho e em

grafia que viabilizem a compreensão e visualizaca comercial;

̃o por parte do consumidor participante da promocão

**24- TRATA-SE DE JOGO DE AZAR?** Não, pois a alíena “c” do § 3º do artigo 50 da Lei de Contravenções Penais foi revogada pela Lei nº 13.756/2018. Desta forma, não existe mais proibição de apostas em competições desportivas, já que existe legislação especial permitindo.

(...).

§ 3º Consideram-se, jogos de azar:

* 1. o jogo em que o ganho e a perda dependem exclusiva ou principalmente da sorte;
  2. as apostas sobre corrida de cavalos fora de hipódromo ou de local onde sejam autorizadas;
  3. a s apostas sobre qualquer outra competição esportiva. **(revogado pela Lei nº**

**13.756/2018).**

Os resultados da MEGAFOOTBALL não dependem exclusivamente ou principalmente da sorte. É verdade que o fator sorte não pode ser desprezado nas apurações da MEGAFOOTBALL, assim como na imensa maioria dos esportes, mas para acertar as seis dezenas é preciso muito mais do que sorte, pois

técnica e HABILIDADE MENTAL (*mind game*) são elementos absolutamente imprescindíveis para se chegar às dezenas apuradas. Trata-se de **um jogo de matemática, análise de estatística, análise de desempenho de atletas de futebol, análise de desempenho de clubes de futebol e de análise de psicologia comportamental de atletas.**

O futebol tem seus craques goleadores, a maioria deles com números de camisetas exclusivas (Ex. CR7, R9, R10 e Messi10), bem como seus zagueiros e volantes de contenção (números 3, 4, 5 e 8), laterais (números 2 e 6). A probabilidade é imensa de serem apurados os números 7, 9, 10 e 11 em razão dos famosos goleadores do futebol mundial, bem como a probabilidade de serem apurados os números 3, 4, 5 e 8 em razão da contenção que ocasiona cartões amarelos e vermelhos. É de conhecimento comum os atletas costumeiramente amarelados e expulsos das partidas. Exatamente por isso é **um jogo de matemática, análise de estatística, análise de desempenho de atletas de futebol, análise de desempenho de clubes de futebol e de análise de psicologia comportamental de atletas, o** que é inimaginável nos jogos de azar.

Ainda tomando por base o nosso esporte mais popular, o futebol, não raro uma equipe mais fraca supera a mais forte numa partida em razão de um “lance de sorte”. Nessa linha, mesmo sendo possível que um time de segunda divisão ganhe uma partida do atual campeão brasileiro, se forem disputadas dez partidas entre os mesmos times diﬁcilmente esse feito se repetirá e o time mais forte tecnicamente ganhará a maioria das partidas, principalmente, com muitos gols de seus habituais goleadores. *Com efeito, como demonstramos matematicamente, se um jogador tem mais habilidade do que o outro, necessariamente este jogador (o mais habilidoso), fará mais gols ao ﬁm de uma sequência de partidas (e tanto maior será o número de gols quanto maior for a sequência de partidas).*

Desta forma, é possível inferir que **as regras dependem de *probabilidades matemáticas, conhecimento das regras e estratégias do jogo, capacidade intelectiva de analisar as probabilidades,* análise de estatística, análise de desempenho de atletas de futebol, análise de desempenho de clubes de futebol e análise de psicologia comportamental de atletas,** aspectos que entremostram a proeminência da habilidade mental (mind game), sobre a sorte.

**Em suma, é um jogo de matemática e de psicologia comportamental.**

25- AUDITORES POPULARES

25.1- São 2 representantes do público, voluntários, escolhidos durante o preâmbulo que não sejam empregados da MEGAFOOTBALL, alfabetizados, maiores de idade, munidos de suas identidades e apresentando plenas condições emocionais e psíquicas, responsáveis pela validação de todos os procedimentos de apuração, cabendo-lhes as seguintes atribuições:

25.2- conferir os números das camisetas dos atletas que marcaram gols e que receberam cartões;

25.3- conferir e confirmar os minutos do jogo em que ocorreram tais eventos;

25.4- confirmar ou não os números das bolas extras do item 16.10;

25.5- validar todos os procedimentos de apuração, com a assinatura da ata de apuração e do RPDIA.

25.6- Em caso de não validação de qualquer procedimento da apuração pelo Auditor Popular, o apresentador descreverá novamente os procedimentos adotados e esclarecerá eventuais dúvidas, até que o Auditor Popular possa confirmar, convictamente, a validade das ações realizadas.

25.7- Persistindo a situação de não validação de qualquer procedimento pelo Auditor Popular, mesmo este estando correto, será convidado para validar o procedimento outra pessoa do público para substituí-lo ou um representante de órgão oficial, investido de fé pública, caso esteja presente no evento.

25.8- Os auditores populares somente serão dispensados após a homologação da ata de apuração e do RPDIA.

26. - A empresa promotora poderá contratar auditoria independente de reconhecimento nacional. Nas apurações em que houver a presença de auditor profissional independente em cumprimento de seu dever oficial, fica ao seu critério sua participação em substituição ao auditor popular para validação de todos os procedimentos de apuração.

**27- APOSTAS REALIZADAS NO SITE OU APLICATIVO:**

Prêmios de apostas realizadas, no site, no app MEGAFOOTBALL e apostas físicas, cujo valor líquido seja até R$ 1.332,78 (bruto de R$ 1.903,98), poderão ser recebidos em espécie em qualquer endereço das promotoras ou, ainda, por transferência ao Mercado Pago, à

escolha do apostador.

Caso a opção seja receber em qualquer endereço das promotoras, com agendamento prévio, você deve apresentar o comprovante impresso da aposta (que possui um código de barras) além de trazer consigo em memória o código de resgate (de 6 números), numeração gerada no site, com prazo de validade de 24 horas.

Outra opção para recebimento em qualquer endereço das promotoras, com agendamento prévio, é gerar um QR Code para cada aposta premiada, acessando o site

por meio de um dispositivo móvel (celular, tablet etc.). O QR Code gerado possui

validade de 60 minutos e pode ser lido no local. No recebimento por QR Code não há necessidade da impressão do comprovante.

**28- GERAÇÃO DO CÓDIGO DE RESGATE E QR CODE**

Para gerar o código de resgate e o QR Code você deve seguir os passos abaixo:

* No site da MEGAFOOTBALL, após efetuar login, entrar no menu “Minha Conta” localizado à direita e clicar em “Apostas”;
* Para conferir se uma aposta é premiada, clicar em “Conferir aposta”;
* Quando a aposta for premiada, aparecerá o seguinte texto: “Aposta Premiada/ Clique aqui para saber o valor do prêmio e como resgatá-lo”;
* Ao clicar na frase “Clique aqui para saber o valor do prêmio e como resgatá-lo”, é possível escolher qual será a opção de resgate do prêmio: em qualquer endereço das promotoras, transferência bancária (TED ou PIX) ou Mercado Pago;
* Selecionando a opção em qualquer endereço das promotoras será apresentada a opção de resgate por meio de impressão do comprovante e código de resgate e, caso o acesso seja realizado via dispositivo móvel, será também apresentado o QR Code com validade de 60 minutos.

Caso opte por receber em qualquer endereço das promotoras, o titular indicado no comprovante de aposta, ou seu procurador, deve acessar a aposta premiada no site MEGAFOOTBALL, em https://www.megafootball.com, selecionar em qualquer endereço das promotoras como local de pagamento, imprimir o comprovante de aposta e comparecer no local, portando documento de identificação civil.

Se a opção for receber por meio do Mercado Pago, válida para prêmio líquido de até R$ 1.332,78 (bruto de R$ 1.903,98), você deve acessar a aposta premiada no site

MEGAFOOTBALL, em https://[www.megafootball.com,](http://www.megafootball.com,) e selecionar a opção Mercado Pago. O

resgate de prêmios no Mercado Pago somente ocorre em crédito na sua conta nesse meio de pagamento. Eventual solicitação de serviço de transferência de valor da conta do Mercado Pago para conta bancária está submetida às regras daquele provedor (sujeito a tarifas).

Outros detalhes sobre o recebimento de prêmios estão disponíveis no menu “Dúvidas”, no no site MEGAFOOTBALL, em https://[www.megafootball.com,](http://www.megafootball.com,) na seção Premiação.

**29- MEGAFOOTBALL DO MUNDIAL DE CLUBES**

O concurso da MEGAFOOTBALL da final do Mundial de Clubes que tem a denominação comercial MEGAFOOTBALL MUNDIAL FIFA, obedece às seguintes regras:

Prazo de comercialização:

Durante os 2 meses que antecedem o Mundial Fifa, com captação de apostas independente e concomitante com os demais concursos da modalidade, utilizando-se de volantes específicos (a MEGAFOOTBALL informará com antecedência a data do início das vendas e o número do concurso da MEGAFOOTBALL DO MUNDIAL FIFA, que será apurado durante a final do mundial de clubes).

Distribuição do valor destinado ao pagamento dos prêmios:

62% - primeira faixa - seis acertos (sena);

19% - segunda faixa - cinco acertos (quina); 19% terceira faixa – quatro acertos (quadra);

**Composição da primeira faixa de premiação MEGAFOOTBALL DO MUNDIAL FIFA (sena):**

- 62% do percentual destinado a prêmios, de acordo com a arrecadação do respectivo concurso;

* O total acumulado para o concurso MEGAFOOTBALL MUNDIAL FIFA;
* O total acumulado na primeira faixa (sena) do concurso anterior, quando houver.

Critério de acumulação:

* Não existindo apostas premiadas com seis números (sena), o prêmio será rateado entre os acertadores de cinco números (quina);
* Não existindo apostas premiadas com seis e cinco números, o prêmio será rateado entre os acertadores de quatro números (quadra);
* Não existindo apostas premiadas com seis, cinco e quatro números, o prêmio será rateado entre os acertadores de três números (terno);