**REGULAMENTO**

**PUSKÁS HORSE**

**1 - EMPRESA PROMOTORA:**

1.1 - Empresa Mandatária:  
Razão social: Planeta Turfe Entretenimento Eirelli Endereço:

Av. Dolores Alcaraz Caldas, 90, 8º andar, bairro Praia de Belas, Município: Porto Alegre UF:RS CEP: 90.110-180 CNPJ/MF 31.197.587/0001-02

**2 – NOME COMERCIAL DA PROMOÇÃO:** Puskás Horse

**3 - MODALIDADE DA PROMOÇÃO:** Assemelhada a sorteio

**4 - ÁREA DE ABRANGÊNCIA:** Todo o território nacional.

**5 - PERÍODO DA PROMOÇÃO:** **07 de maio de 2022 a 11 de dezembro de 2022**

**6 - PERÍODO DE PARTICIPAÇÃO:** 07/05/2022 a 11/12/2022

**7 - CRITÉRIO DE PARTICIPAÇÃO:**

A presente Promoção destina-se aos usuários que adquirirem, de forma onerosa, as funcionalidades do PUSKÁS HORSE.

O PUSKÁS HORSE é um jogo da Promotora que tem por objetivo o entretenimento e o lazer dos usuários em geral que adquirirem bilhetes com 6 números a 15 números relacionados a eventos reais de temática esportiva e oriundos de prognósticos esportivos de futebol.

Os Termos de Uso do PUSKÁS HORSE encontram-se disponíveis em https://www.puskashorse.com.br/termo-de-uso.html (“Termos de Uso”).

O período de execução da presente Promoção será de **07 de maio de 2022 a 11 de dezembro de 2022**, em todo o território nacional.

Esta Promoção destina-se a qualquer interessado maior de 18 (dezoito) anos que adquira bilhetes do PUSKÁS HORSE que contenham de 6 a 15 números entre 0 e 100.

Todos os interessados que adquirirem as Funcionalidades do PUSKÁS HORSE estarão participando desta Promoção, a partir de **07 de maio de 2022 a 11 de dezembro de 2022**, sendo que, havendo alteração na data do último jogo do Campeonato Brasileiro por parte de sua entidade organizadora, a data de término da participação ficará automaticamente alterada também.

O Concurso se desenrolará conforme descrito neste Regulamento, e o seu resultado dependerá da habilidade do participante conforme seu conhecimento do futebol, notadamente os resultados da temporada 2022 do Campeonato Brasileiro – Série A.

O Concurso será realizado em site da Internet, https://www.puskashorse.com.br, ou em aplicativos para smartphones, sendo que o seu resultado depende do conhecimento e da habilidade do Participante em futebol, notadamente, nos resultados da temporada 2022 do Campeonato Brasileiro – Série A, organizado pela Confederação Brasileira de Futebol (“Campeonato Brasileiro”).

Caberá ao Participante analisar e estudar a pontuação dos times da Série A e a possibilidade de um time ultrapassar o outro na tabela de classificação. Além disso, caberá ao Participante analisar o desempenho dos artilheiros do campeonato e as suas habilidades em marcarem gols bonitos, bem como os jogadores que mais cometem faltas recebendo cartão amarelo.

Em consequência, a cada rodada do final de semana do Campeonato Brasileiro série A, o PUSKÁS HORSE divulga ao vivo, nos GOLS DO FANTÁSTICO, as seis dezenas apuradas. Os resultados do PUSKÁS HORSE não dependem exclusivamente ou principalmente da sorte. É verdade que o fator sorte não pode ser desprezado nas apurações do PUSKÁS HORSE, 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 etc), 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 nacional, 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 nas 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.**

Todos os prêmios serão entregues na forma de um vale-compras digital a ser utilizado nos estabelecimentos de varejo credenciados à bandeira VISA, por meio de compras online, de acordo com instruções enviadas juntamente com ele.

Os acertadores serão divulgados em até 3 (três dias úteis) após os GOLS DO FANTÁSTICO, de domingo à noite, de acordo com os critérios estabelecidos nos Termos de Uso.

**8. COMO JOGAR:** Escolha de 6 (seis) até 15 (quinze) números entre 0 e 100 por bilhete, 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, nos GOLS DO FANTÁSTICO, são conferidos seis números de um total de 100. Logo após os GOLS DO FANTÁSTICO, são informadas as seis dezenas vencedoras.

**9- 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.

**10- 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). Do valor total destinado a prêmios, a divisão é realizada da seguinte maneira:

* + para os acertadores da SENA PUSKÁS HORSE (R$ 500,000,00).
  + **para os acertadores da quina (R$ 300.000,00)**
  + **para os acertadores da quadra (200.000,00)**

Os Prêmios prescrevem 90 dias após a data da apuração. Depois desse prazo, os prêmios serão repassados para o Fundo de Financiamento Estudantil (FIES).

**11- E SE NINGUÉM GANHAR?** Caso não haja acertadores na sena PUSKÁS HORSE, o prêmio é destinado para os acertadores da quina. Caso não haja acertadores na quina, o prêmio é destinado aos acertadores da quadra. Caso não haja acertadores na quadra, o prêmio será destinado aos acertadores do terno e assim por diante até se encontrar um vencedor.

12- METODOLOGIA DA APURAÇÃO: Ao realizar o prognóstico esportivo de seis a quinze números compreendidos entre “0” e “100”, automaticamente, concorrerá à “PUSKÁS HORSE”. Os seis números serão apurados ao vivo, durante os GOLS DO FANTÁSTICO, 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:

**12.1 –** Durante todo o programa Fantástico, da Rede Globo,aos domingos,dois jurados técnicos (um jornalista esportivo e um ex-jogador de futebol),bem como os telespectadores irão votar no gol “**PUSKÁSBET**”, o gol mais bonito da rodada do final de semana em partidas da Série A do campeonato brasileiro. Serão três votos, dois técnicos e um dos telespectadores que votarão no site https://www.puskashorse.com.br/.O primeiro critério na apuração do ganhador será a dezena correspondente ao número da camiseta do jogador que marcou o gol mais bonito do final de semana, o gol “**PUSKÁSBET**”;

**12.2 –** O segundo critério na apuração do ganhador será a dezena correspondente ao minuto de jogo do gol “**PUSKÁSBET,** o gol mais bonito do final de semana em partidas da Série A do campeonato brasileiro;

**12.3–** O terceiro critério na apuração do ganhador será com o critério do número da camiseta do jogador que recebeu o primeiro cartão amarelo da partida em que ocorreu o gol “**PUSKÁSBET”**. Caso o árbitro mostre o primeiro cartão amarelo da partida em que ocorreu o gol “**PUSKÁSBET”** para mais de um atleta ao mesmo tempo, valerá o maior número da camiseta entre os atletas amarelados;

**12.4** O quarto critério na apuração do ganhador sairá do minuto de jogo do primeiro cartão amarelo da partida em que ocorreu o gol “**PUSKÁSBET”**;

**12.5** O quinto critério na apuração do ganhador será com o número da classificação no campeonato em que restou o **CAVALINHO DO FASTÁSTICO** que ultrapassar o(s) **CAVALINHO(S)** imediatamente acima(s) na tabela de classificação, valendo o número de classificação do **CAVALINHO DO FANTÁSTICO** que estiver mais perto do topo da tabela para a apuração da dezena após fazer a ultrapassagem. Caso vários **CAVALINHOS DO FANTÁSTICO** tenham subido na tabela de classificação, durante o sábado e domingo, valerá apenas o número da classificação mais perto do topo em que restou o **CAVALINHO DO FANTÁSTICO** correspondente à ordem que conseguir ultrapassar um ou mais adversários em direção ao primeiro lugar. Exemplo: o **CAVALINHO** que estava na quinta colocação, na classificação geral, ultrapassa dois adversários restando em terceiro lugar, sendo apurada a dezena 03. Mesmo que um ou mais **CAVALINHOS DO FANTÁSTICO** tenham, também, realizado ultrapassagens na parte inferior da tabela de classificação, valerá sempre a dezena mais perto do topo, no exemplo acima a 03.

**12.6 –** O sexto critério na apuração do ganhador será com o critério dos resultados da rodada do final de semana do campeonato Brasileiro Série A (sábado e domingo), sendo o número escolhido o maior de todos na batalha dos **CAVALINHOS DO FANTÁSTICO**, 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.**

**13– APURAÇÃO DE NÚMEROS EXTRAS:** Em caso de necessidade de números extras caso a partida do gol “PUSKÁSBET” não tenha cartão amarelo ou nenhum **CAVALINHO DO FANTÁSTICO** tenha feito ultrapassagem na rodada do final de semana (sábado e domingo), o critério será o seguinte:

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

**13.2–** O segundo número extra para completar as seis dezenas a serem apuradas sairá do minuto de jogo do primeiro cartão vermelho da partida do gol “PUSKÁSBET”;

**13.3–** Caso a partida do gol mais bonito da rodada, a partida do gol “PUSKÁSBET”, não tenha cartões amarelo e/ou vermelho, ou nenhum **CAVALINHO DO FANTÁSTICO** tenha realizado alguma ultrapassagem na rodada do final de semana (sábado e domingo), os números extras para completarem as seis dezenas a serem apuradas sairão todos dos resultados da rodada do final de semana do campeonato respectivo, sendo os números escolhidos do segundo, terceiro e quarto número do maior resultado 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.**

**13.4 -** 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 do final de semana seguinte;

13.5– 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.

13.6- Não vale o gol contra para ser votado, durante o PROGRAMA FANTÁSTICO, como o gol mais bonito da rodada, o gol “PUSKÁSBET”

13.7– 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.

13.8– 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.

13.9- 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;

**13.10-** Caso a partida passe de 100 minutos do tempo regulamentar somados aos acréscimos, em razão de acréscimos excessivos do árbitro, não valerão os gols marcados após os 100 minutos de jogo para serem votados como o gol mais bonito da rodada, o gol “PUSKÁSBET”.

13.11- 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.

13.12- 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.

13.13- Caso o atleta utilize numeração acima de 100, na camiseta do clube, a dezena apurada será a soma de todos os 3 números que o compoem. Exemplo: atleta utiliza a numeração 123 na camiseta do clube, sendo a dezena apurada a 06.

14- ENDEREÇO DA APURAÇÃO: Endereço: Rua Dolores Alcaraz Caldas, 90, 8 andar, bairro Praia de Belas, Porto Alegre/RS, na sede da PLANETA TURFE, no site [www.puskashorse.com](http://www.puskashorse.com).br, no canal do Youtube da PUSKÁS HORSE e nas redes sociais da PUSKÁS HORSE.

**15– CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO:** Todos os bilhetes que não tenham sido comprados, ou realizados posteriormente à data do perıó do de vigência para vendas (após às 11h de sábado) , 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 quinhentos e vinte e dois reais com cinquenta centavos), valor estipulado para cada bilhete.

Não poderão participar da apuração funcionários e dirigentes\* da PLANETA TURFE”.

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

Está vedada a participação de pessoas jurídicas e pessoas físicas e empregados das demais empresas diretamente envolvidas na Promoção e/ou na sua premiação.

Com o objetivo de cumprir o exposto neste item, caso o vencedor seja qualquer pessoa compreendida neste grupo de impedidos, a participação do respectivo vencedor será considerada inválida e excluída desta Promoção; e em seu lugar, será considerado o próximo classificado.

**16- FORMA DE DIVULGAÇÃO DO RESULTADO:** No site [www.puskashorse.com](http://www.puskashorse.com).br, n**o canal do Youtube da PUSKÁS HORSE** **e nas redes sociais da PUSKÁS HORSE.** A promotora do evento, também, entrará em contato direto com o (a) ganhador(a) através dos canais disponibilizados pelo mesmo no momento da compra do bilhete e conforme dados pessoais cadastrados no momento da compra.

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

**18- 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 compra do bilhete. 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.

Para que o participante contemplado receba o prêmio a que faz jus é imprescindível a comprovação dos dados pessoais cadastrados nesta promoção, mediante a apresentação de documentos.

O prêmio será entregue pela Promotora ao contemplado, em até 3 (três) dias úteis contados da data da apuração, por meio do email informado pelo participante.

Neste momento, o ganhador deverá apresentar a documentação pessoal necessária, como CPF e RG – mas não se limitando a estes, se necessário, bem como firmar o Recibo de Entrega e Quitação do Prêmio.

Caso o contemplado se recuse a apresentar os documentos elencados acima ou os apresente de forma divergente do cadastro, ele será automaticamente desclassificado e o prêmio correspondente será destinado a outro participante, de acordo com a regra prevista no item “Forma de Apuração”.

O prêmio é pessoal e intransferível, não se responsabilizando a Promotora por eventuais restrições que o contemplado possa ter para usufruí-lo.

O prêmio será entregue livre e desembaraçado de qualquer ônus para o contemplado.

Não será permitido ao contemplado trocar seu prêmio por nenhum outro nem mesmo por dinheiro.

**19 - APURAÇÃO E DESCRIÇÃO DE PRÊMIOS:**

Ao vivo, no domingo, às 23h, nos GOLS DO FANTÁSTICO, todas as apurações ocorrerão na Av. das Américas, no 700, bl. 2, sl. 101 a 316, Barra da Tijuca, Rio de Janeiro, CEP 22.640-100. Resultado, também, no portal www.puskashorse.com.br, no Instagram e Facebook da PUSKAS HORSE.

PERÍODO DA APURAÇÃO: Durante GOLS DO FANTÁSTICO, domingo, 23h  
ENDEREÇO DA APURAÇÃO: Av. das Américas  
NÚMERO: 700 COMPLEMENTO: bl. 2, sl. 101 a 316  
BAIRRO: Barra da Tijuca MUNICÍPIO: Rio de Janeiro UF: RJ  
CEP: 22640-100  
LOCAL DA APURAÇÃO: Endereço da Globo acima e endereço da Planeta Turfe acima.

**APURAÇÃO E DESCRIÇÃO DE PRÊMIOS**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Quantidade** | **Descrição** | **Valor R$** | **Valor Total R$** | **Ordem** |
| 1 | Vale-compras digital para o(s) 1º primeiro(s) classificado(s) que acertou(aram) seis dezenas. | 500.000,00 | 500.000,00 | 1 |
| 1 | Vale-compras digital para o(s) 2º segundo(s) classificado(s) que acertou(aram) cinco dezenas. | 300.000,00 | 300.000,00 | 2 |
| 1 | Vale-compras digital para o(s) 3º terceiro(s) classificado(s) que acertou(aram) quatro dezenas | 200.000,00 | 200.000,00 | 3 |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**20 - PREMIAÇÃO TOTAL:**

**PREMIAÇÃO TOTAL**

|  |  |
| --- | --- |
| **Quantidade Total de Prêmios** | **Valor total da Promoção R$** |
| 3 | 1.000.000,00 |

**21 - FORMA DE RATEIO:**

Os prêmios serão rateados entre todos os ganhadores nas suas respectivas faixas de premiação.

Todos os prêmios serão entregues na forma de um vale-compras digital a ser utilizado nos estabelecimentos de varejo credenciados à bandeira VISA, por meio de compras online, de acordo com instruções enviadas juntamente com ele. O vale-compras terá validade de 180 (cento e oitenta) dias para sua utilização, contado a partir da data da sua ativação.

**22 - DISPOSIÇÕES GERAIS:**

O prêmio será exibido nos materiais de divulgação, no site www.puskashorse.com.br

O prazo de prescrição do direito aos prêmios é de 90 (noventa) dias, contados da apuração e divulgação dos resultados.

A promoção poderá ser divulgada por cartazes, rádio, folhetos, displays, internet, em especial do site www.puskashorse.com.br, e por outros meios de mídia e comunicação, a critério da Promotora.

O contemplado autoriza a empresa Promotora a utilizar seu nome, imagem e som de voz, gratuitamente, em caráter irrevogável, irretratável e universal, pelo prazo de 1 (um) ano contado da data de encerramento da promoção, para divulgação da presente promoção, em todos os meios de comunicação, incluindo, mas sem se limitar a: televisão, jornal, revista, mídia exterior, internet, redes sociais, entre outros, não significando, implicando ou resultando em nenhuma obrigação de divulgação nem de pagamento.

As dúvidas e controvérsias oriundas de reclamações dos participantes desta promoção deverão ser, primeiramente, dirimidas pela empresa Promotora, e, caso persistira, serão submetidas à SECAP-ME e/ou aos órgãos integrantes do Sistema Nacional de Defesa do Participante.

Caso ocorram fraudes, dificuldades técnicas ou outros imprevistos que estejam fora do controle da Promotora e que comprometam a integridade da promoção, estes serão submetidos ao Órgão Autorizador, visando sua solução e/ou a aprovação de eventuais modificações, desde que permitidas na legislação; sendo estas modificações, se consumadas, divulgadas aos participantes.

O número do Certificado de Autorização SECAP/ME constará em todo o material de divulgação da promoção.

O regulamento completo desta promoção estará disponível no site www.puskashorse.com.br

**23 - TERMO DE RESPONSABILIDADE:**

Poderá participar da promoção qualquer consumidor que preencha os requisitos estipulados no regulamento da campanha autorizada;

Os prêmios não poderão ser convertidos em dinheiro;

É vedada a apuração por meio eletrônico ou globo da sorte;

Os prêmios serão entregues em até 3 dias úteis da data da apuração/sorteio, sem qualquer ônus aos contemplados

Quando o prêmio sorteado, ganho em concurso ou conferido mediante vale-brinde, não for reclamado no prazo de noventa (90) dias, contados, respectivamente, da data do sorteio, da apuração do resultado do concurso ou do término do prazo da promoção, caducará o direito do respectivo titular e o valor correspondente será recolhido, pela empresa autorizada, ao Tesouro Nacional, como renda da União, no prazo de quarenta e cinco (45) dias;

É vedada a participação de menor de idade;

A divulgação da imagem dos contemplados poderá ser feita até um ano após a apuração da promoção comercial;

As dúvidas e controvérsias oriundas de reclamações dos participantes serão, primeiramente, dirimidas pela promotora, persistindo-as, estas deverão ser submetidas à Secap/ME;

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

A prestação de contas deverá ser realizada no prazo máximo de trinta dias após a data de prescrição dos prêmios sob pena de descumprimento do plano de distribuição 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 visualização por parte do consumidor participante da promoção comercial;

Além dos termos acima, a promoção comercial deverá obedecer às condições previstas na Lei nº 5.768, de 1971, no Decreto nº 70.951, de 1972, Portaria MF nº 41, de 2008, Portaria MF nº 67, de 2017, Portaria MF nº 422 de 2013, Portaria Seae/MF nº 88 de 2000, e em atos que as complementarem.

A infringência às cláusulas do Termo de Responsabilidade e do Regulamento constituem descumprimento do plano de operação e ensejam as penalidade previstas no artigo 13 da Lei nº. 5.768, de 1971.