

REGULAMENTO
SUPERA Multiplayer – O jogo da indicação

1. QUEM PODE PARTICIPAR

1.1 - Esta é uma campanha realizada pelo SUPERA INSTITUTO DE EDUCAÇÃO LTDA., inscrita no CNPJ/MF sob o nº 07.832.672/0001-02, doravante denominada apenas como empresa “Promotora”, sendo o período de participação na promoção compreendido entre os dias 03/10/2022 a 29/10/2022.

1.1.2 - Esta campanha é direcionada aos alunos SUPERA (modalidade Ginástica para o Cérebro), pessoas físicas, de todo o Brasil, que sejam maiores de 18 anos, com CPF válido. Todos esses alunos já estão cadastrados na campanha automaticamente, não sendo necessário preencher nenhuma ficha de cadastro adicional.

1.1.3 - Não participam desta campanha os alunos e/ou assinantes SUPERA das modalidades SUPERA Online, SUPERA In Company e SUPERA Neuroeducação.

1.1.4 - Os menores de idade também poderão participar desde que representados/assistidos por seu representante legal/financeiro.

2. COMO PARTICIPAR

2.1 - A campanha “SUPERA Multiplayer – O jogo da indicação” funciona por meio de uma pontuação gerada por indicações realizadas pelos alunos participantes.

2.1.1 - Define-se por “indicação” o ato do aluno SUPERA fornecer os dados (Nome, telefone e referência), de uma pessoa física, da sua rede de relacionamento, para ser contatada e receber um convite para conhecer a metodologia SUPERA – Ginástica para o Cérebro.

2.1.2 - As informações e dados fornecidos nas indicações (Nome e CPF do aluno ou responsável legal/financeiro, nome do indicado, número de telefone do indicado e referência) devem ser verdadeiras, visto que serão auditadas para validação do ganhador.

2.1.3 - Indicações com o mesmo número de telefone serão computadas como apenas uma indicação. (Exemplo: aluno indicou o seu pai e a sua mãe, mas forneceu o mesmo número de telefone para ambos).

2.1.4 - Os alunos devem encaminhar as indicações à sua unidade franqueada SUPERA através dos meios definidos pela própria unidade (Exemplos: Indicações colhidas em sala de aula, via mensagens de WhatsApp, via e-mail etc.).

2.1.5 - Para as indicações serem computadas na campanha, é necessário que todas elas sejam cadastradas na página oficial da campanha, que se encontra no link www.metodosupera.com.br/jogosupera.

2.1.6 - As indicações serão computadas a partir do CPF do aluno (ou do responsável legal/financeiro, caso seja um aluno menor de idade) cadastrado na LP oficial no momento das indicações.

- 2.1.7 - É de total e absoluta responsabilidade das unidades franqueadas SUPERA fazer o cadastramento das indicações colhidas junto aos seus alunos na página oficial da campanha dentro de cada período, conforme o aluno entregá-las.
- 2.1.8 - No formulário a ser preenchido, a palavra “referência” significa a relação que existe entre aluno SUPERA e indicado. Exemplos: primo, amigo do futebol, pai, mãe, colega da natação etc.
- 2.1.9 - Fica determinado que é proibido solicitar aos alunos menores de idade que façam indicações. As indicações só serão aceitas se feitas pelos responsáveis dos alunos menores.
- 2.1.10 - Fica determinado que é proibido, para qualquer aluno SUPERA, indicar pessoas físicas menores de idade para serem contatados pela unidade. Se a unidade SUPERA receber uma indicação de um menor de idade, é obrigatório o descarte consciente desta indicação.
- 2.2 - Cada indicação realizada pelo aluno para a unidade SUPERA respectiva, gera um ponto. Para o aluno ser um ganhador no período 4, é preciso que ele tenha indicado pelo menos 10 (dez) indicações. Regra exclusiva para o período 4. Não há um mínimo de indicações necessárias nos outros períodos.
- 2.3 - As unidades franqueadas SUPERA foram divididas em 7 grupos afim de equilibrar a competição.
- 2.4 - A campanha será dividida em 4 períodos, sendo a premiação destinada aos primeiros colocados no ranking dentro dos seus respectivos períodos, como mostrado na tabela abaixo:

| | Período de cadastramento das indicações: |
|---------------------------|--|
| Período 1 | Das 00h00 do dia 03/10/2022 às 23h59 do dia 08/10/2022 |
| Período 2 | Das 00h00 do dia 09/10/2022 às 23h59 do dia 15/10/2022 |
| Período 3 | Das 00h00 do dia 16/10/2022 às 23h59 do dia 22/10/2022 |
| Período 4 (acumulado mês) | Das 00h00 do dia 03/10/2022 às 23h59 do dia 29/10/2022 |

- 2.5 – A competição premiará o participante de cada grupo que atingir o maior número de indicações dentro dos períodos estabelecidos.
- 2.6 – Critério de desempate: em caso de empate, o ganhador será o aluno com mais tempo de curso SUPERA – Ginástica para o Cérebro cadastrado no sistema Sophia de Gerenciamento Escolar (SGS). Só será considerado o período atual de contrato deste aluno.

3. PREMIAÇÕES

- 3.1 – As premiações serão distribuídas de acordo com a tabela abaixo:

| | Início | Término | Valor da Premiação Individual | Premiados |
|-----------|------------|------------|-------------------------------|---------------------------|
| Período 1 | 03/10/2022 | 08/10/2022 | R\$ 500,00 | 1º colocado de cada grupo |

| | | | | | |
|-----------|------------|------------|-----|----------|---------------------------|
| Período 2 | 09/10/2022 | 15/10/2022 | R\$ | 500,00 | 1º colocado de cada grupo |
| Período 3 | 16/10/2022 | 22/10/2022 | R\$ | 500,00 | 1º colocado de cada grupo |
| Período 4 | 03/10/2022 | 29/10/2022 | R\$ | 1.000,00 | 1º colocado de cada grupo |

3.2 - O valor total de prêmios será de R\$ 17.500,00 (7 alunos premiados por período).

3.3 - As premiações serão pagas em até 10 dias corridos para a pessoa física com o CPF cadastrado no sistema SGS, onde os alunos do SUPERA estão cadastrados.

3.4 - A premiação será paga por meio de um Gift Card virtual. Este cartão pode ser utilizado exclusivamente para compras online. O cartão é modalidade crédito à vista na bandeira MasterCard. Lembrando que não é possível parcelar compras.

3.5 - Não ganhará o prêmio aquele que no momento da constatação dos resultados não for aluno vigente de uma unidade franqueada SUPERA.

4. OUTROS

4.1 - Fica o participante ciente, desde já, de que não poderá utilizar de meios escusos para realizar as indicações e/ou de mecanismos que criem condições de cadastramento irregular, desleais ou que atentem contra os objetivos e condições de participação previstas neste regulamento. Essas situações, quando identificadas, serão consideradas, a qualquer momento, como infração aos termos do presente regulamento, ensejando o impedimento da participação com imediato cancelamento da inscrição do participante ou, ainda, a desclassificação do participante mesmo após a sua premiação, sem prejuízo, ainda, das medidas cabíveis e/ou ação de regresso a ser(em) promovida(s) pela promotora em face do infrator.

4.2 À promotora reserva-se o direito de verificar a veracidade dos dados informados pelos participantes, sendo sumariamente desclassificados aqueles que prestarem informações falsas, incompletas ou incorretas.

4.3 Na eventualidade de quaisquer dos participantes ganhadores falecerem, o prêmio será entregue ao espólio, na pessoa do seu inventariante. Não havendo processo de inventário, será entregue aos herdeiros do contemplado, desde que devidamente comprovada esta condição.

4.4 Nenhuma responsabilidade será assumida pela entidade promotora da promoção por problemas, falhas ou funcionamento técnico de qualquer tipo, em redes ou equipamentos de computadores, rede de acesso, servidores ou provedores, hardware ou software ou erro, interrupção, defeito, atraso ou falha em operações ou transmissões para o correto processamento de inscrições, incluindo, mas não se limitando, a transmissão imprecisa de inscrições ou falha da promotora em recebê-las em razão de problemas técnicos, congestionamento na internet ou no site ligado à promoção, vírus, falha de programação (bugs) ou violação por terceiros (hackers).

4.5 A participação nesta promoção implica, por parte do participante, na aceitação total e irrestrita de todas as cláusulas contidas neste regulamento, sendo que as dúvidas e controvérsias originadas de reclamações dos participantes da promoção autorizada deverão ser preliminarmente dirimidas pelos seus respectivos organizadores.