

REGULAMENTO DO CONCURSO "ACADEMICXS GAME SANTANDER"

1 PROMOÇÃO

1.1 O Concurso "Academicxs Game Santander", doravante denominado simplesmente "Concurso" foi autorizado pela Secretaria de Acompanhamento Econômico do Ministério da Fazenda, tendo sido expedido Certificado de Autorização SEAE/MF nº 03/0612/2016, sendo que as disposições constantes do presente Regulamento são regidas pela Lei nº 5.768/1971 e atos regulamentares competentes

2 DADOS DA EMPRESA PROMOTORA

2.1 BANCO SANTANDER (BRASIL) S.A., sociedade anônima inscrita perante o CNPJ/MF sob o nº 90.400.888/0001-42, com sede na Av. Presidente Juscelino Kubitscheck, 2041 e 2235, Bloco A, Vila Olímpia, na Cidade de São Paulo, Estado de São Paulo, aqui identificada pelo nome **PROMOTORA**.

3 OBJETIVO DO CONCURSO, PARTICIPANTES ELEGÍVEIS E ÁREA DE EXECUÇÃO

3.1 Este Concurso Comercial possui como objetivo encontrar os participantes que tiverem as melhores *performances* para o recebimento de bolsas de estudos sobre empreendedorismo na Babson College, na cidade de Boston, Estado de Massachusetts, nos Estados Unidos da América.

3.2 Poderão participar deste Concurso Comercial todas as pessoas físicas, de nacionalidade brasileira, residentes e domiciliadas em território nacional, com no mínimo 18 (dezoito) anos de idade completos no momento do cadastro descrito no item 4.2 abaixo, inscritas no Cadastro de Pessoas Físicas do Ministério da Fazenda, que deverão, durante o Período para Cadastro e cumprimento das atividades do Game (entre 12 de dezembro de 2016 e 03 de abril de 2017):

- a) Manter-se como titular de conta corrente individual ou primeiro titular de conta conjunta solidária SANTANDER ativa e/ou possuir um cartão de débito, crédito ou um cartão múltiplo com as funções crédito e débito, das bandeiras Visa ou Mastercard (o "**Cartão Santander**"), de sua titularidade, com a função crédito

- desbloqueada, ficando desde já ressalvado que a emissão do cartão de crédito Santander está sujeita à aprovação de crédito;
- b) Ter se cadastrado neste Concurso conforme disposto no item 4.2 abaixo; e
 - c) Estar cursando, ou concluindo a sua graduação no ano de 2016, de qualquer curso universitário de graduação em Instituição de Ensino Superior reconhecida pelo Ministério da Educação ("MEC"), observado o disposto na cláusula 4 abaixo.

3.2.1 Somente podem participar deste Concurso aqueles que já sejam titular de conta corrente individual ou primeiro titular de conta conjunta solidária SANTANDER ativa ou já possuam Cartão Santander e/ou aqueles que se tornarem titular de conta conjunta solidária SANTANDER ativa e/ou efetuarem a aquisição de Cartão Santander dentro do Período de Participação deste Concurso, qual seja de 12/12/2016 a 23/03/2016.

3.2.1.1 Fica desde já estabelecido que, em vista do período necessário para leitura da base de dados da **PROMOTORA**, aqueles que tiverem seu primeiro **Cartão Santander** emitido e/ou tornarem-se primeiro titular de conta corrente ativa entre 06/12/2016 a 23/03/2017 somente conseguirão se cadastrar no Concurso 6 (seis) dias úteis após a emissão do cartão e/ou abertura da conta, conforme o caso. Dessa forma, aqueles que tiverem seu primeiro **Cartão Santander** emitido e/ou tornarem-se primeiro titular de conta corrente ativa no dia 23/03/2017, conseguirão se cadastrar e realizar as atividades propostas normalmente, no último dia do Período para Cadastro e cumprimento das atividades do Game, qual seja 03/04/2017.

3.2.2 Para fins deste Regulamento: (i) é considerada ativa a conta corrente Santander em que o cliente realizou ou autorizou transações como Saques, Depósitos, Pagamentos de Contas e DOC/TEDs nos últimos 89 (oitenta e nove) dias e/ou tenha investimentos (Poupança, CDB e Fundos de Investimentos) ou empréstimos (Crédito Pessoal/ CDC) vinculados na conta, e (ii) não serão consideradas as contas correntes conjuntas não solidárias.

3.3 Considerando que a bolsa de estudos será presencial, em instituição de ensino internacional e, por isso, ministrada em inglês, é imprescindível que o Participante tenha proficiência em língua inglesa, que será demonstrado

por meio da *performance* do participante nas atividades em língua inglesa propostas no Concurso.

3.3.1 O participante que não obtiver no mínimo 80% (oitenta por cento) de êxito em relação às atividades propostas em língua inglesa no Concurso será considerado inelegível ao recebimento do prêmio e será automaticamente desclassificado deste Concurso Comercial para fins de recebimento de premiação.

3.3.2 Em vista do disposto acima, ao participar deste Concurso, o participante automaticamente declara-se ciente de que poderá ser desclassificado caso não atinja desempenho satisfatório em língua inglesa.

3.3.3 Não poderão participar deste Concurso:

- a) As Pessoas jurídicas;
- b) Os membros do corpo diretivo da **PROMOTORA**;
- c) Os funcionários da **PROMOTORA** que estejam diretamente envolvidos em qualquer aspecto deste Concurso;
- d) Os funcionários de outras organizações que estejam diretamente envolvidas em qualquer aspecto deste Concurso;
- e) O(s) titular(es) de conta corrente conjunta não solidária;
- f) O(s) segundo(s) titular(es) de contas conjuntas solidárias;
- g) Os interessados que não preencherem as condições descritas no item 3.2 acima.

3.3.4 A verificação do disposto no item acima é de responsabilidade da **PROMOTORA**, a qual disponibilizará uma relação dos impedidos de participar, o que será verificado no momento da realização da apuração deste Concurso. Caso, por qualquer motivo, a despeito dos esforços da **PROMOTORA** para impedir a participação de pessoas impedidas de participar no Concurso, verifique-se, no momento da apuração dos resultados, que algum dos contemplados estava impedido de participar do Concurso, este será desclassificado e fará jus ao recebimento do prêmio o participante subsequente, melhor colocado no ranking, conforme descrito no item 6.3 abaixo.

3.4 Este Concurso terá vigência em todo o território nacional.

4 DESCRIÇÃO DETALHADA DO CONCURSO

4.1 Este Concurso Comercial consiste na disponibilização de um game pela **PROMOTORA** ("Game"), por meio de seu aplicativo "Santander Universitário" ("App Universitário"), para identificação dos melhores participantes aptos ao recebimento dos prêmios ofertados e descritos no item 6 abaixo.

4.1.1 O *download* do App Universitário poderá ser efetuado em smartphones, por meio das lojas de aplicativos dos sistemas Android (GooglePlay) e IOS (AppStore).

4.1.2 Após o *download*, o interessado deverá localizar, dentro do App Universitário, o ícone disponibilizado para acesso ao Game identificado pelo nome "Academicxs". Caso o interessado não consiga visualizar o referido ícone, será necessária a realização de atualização do referido App Universitário.

4.2 Para jogar o Game e realizar as atividades propostas, os interessados, que se enquadrarem na condição de elegível, conforme descrito no item 3 acima, deverão, durante o período compreendido entre às 00h00min do dia 12/12/2016 e às 23h59min (Horário de Brasília/DF) do dia 03/04/2017 ("Período de Participação"), efetuar o seu cadastro por meio do ícone do Game, disponível no App Universitário, mediante o preenchimento do formulário de inscrição que conterá campos obrigatórios de preenchimento.

4.2.1 O Participante deverá certificar-se de que seu CPF e sua data de nascimento, informados no momento do cadastro mencionado no item 4.2 acima, sejam idênticos aos dados já cadastrados junto à **PROMOTORA**.

4.2.2 Será admitido um único cadastro por CPF neste Concurso.

4.2.3 No momento do preenchimento do formulário de inscrição, os interessados deverão responder perguntas gerais de sua personalidade, para a criação de um avatar, e deverão, ainda, ler o Regulamento deste Concurso e as Regras do Game e manifestar a sua ciência e concordância, declarando e garantindo possuir capacidade jurídica para tanto, bem como que todas as informações prestadas em razão de sua participação são verdadeiras.

4.2.3.1 Após a manifestação de aceite e conclusão do cadastro os interessados serão considerados Participantes deste Concurso e poderão dar início à realização das atividades propostas no Game.

4.3 Efetuado o cadastro, os Participantes deverão realizar as atividades propostas, que estarão divididas entre as categorias: (i) mini-jogos, de caráter didático/educativo e de entretenimento; e (ii) ações relacionadas a produtos da **PROMOTORA**.

4.3.1 A categoria "mini-jogos" terá 5 (cinco) tipos de atividades distintos, quais sejam:

- (i) "Adivinha Aí": as atividades consistem na disponibilização de pistas ao participante, para que este adivinhe qual a resposta correta à charada proposta. O participante terá dicas para usar, e quanto menos precisar das dicas disponibilizadas para responder, mais pontos poderá acumular;
- (ii) "Quiz": nesta atividade, o participante deverá solucionar o problema apresentado escolhendo a resposta correta entre as 4 (quatro) alternativas disponibilizadas, sem estourar o tempo concedido;
- (iii) "Misturados": os participantes deverão encontrar a resposta correta à dica apresentada (perguntas). Um teclado reduzido trará letras e palavras embaralhadas e o participante deverá clicar sobre cada letra e/ou palavra para a formação da combinação correta;
- (iv) "Remember That": Nesta atividade, formada por peças que apresentam uma figura em um dos lados e cada figura se repete em duas peças diferentes, os participantes terão que identificar o par de imagens iguais, ganhando pontos, conforme a agilidade na conclusão da atividade; e
- (v) "TapTap": os participantes deverão recolher o máximo de pontos que conseguir, no menor tempo possível.

4.3.2 A categoria "ações relacionadas aos produtos da **PROMOTORA**" apresentará ações que poderão gerar pontos adicionais no Concurso, conforme constante do Anexo I do presente Regulamento. Tais ações estarão relacionadas aos seguintes produtos: (i) Cartões Santander; (ii) Aplicativo Way; (iii) Santander Esfera; (iv) Biometria; (v) Aplicativo

Santander; (vi) Internet Banking do Santander; (vii) Depósito Programado em Poupança; (viii) Cartão Santander FIT e Cartão Santander Play; (ix) e indicação do Cartão Santander Play.

4.3.2.1 Os pontos adicionais pelas ações relacionadas aos produtos da **PROMOTORA** serão computados aos Participantes a partir da realização do cadastro neste Concurso, nos prazos descritos no Anexo I, sendo válidas todas as atividades realizadas desde o início do período de participação, ou seja, 12/12/2016. Assim, ainda que o Participante efetue seu cadastro no último dia de participação deste Concurso, serão considerados todos os pontos obtidos pelas atividades descritas no Anexo I, realizadas desde o dia 12/12/2016.

4.4 As atividades do Game serão sempre liberadas semanalmente, no ícone do Game, no App Universitário, e disponibilizadas em bloco de atividades com quantidade determinada de tarefas ("Bloco de Atividades"). Os Blocos de Atividades conterão tarefas das categorias listadas no item 4.3 e estarão subdivididos em grau de dificuldades distintos e, em vista disso, valerão pontos conforme a dificuldade das tarefas disponibilizadas.

4.4.1 O Participante poderá realizar as atividades disponibilizadas de acordo com a sua preferência, sem uma ordem específica entre as atividades que já estiverem liberadas no Bloco de Atividades disponível no Game.

4.4.2 Os Participantes que efetuarem o seu cadastro neste Concurso após o início de sua realização, terão as suas atividades liberadas conforme a sua evolução e conclusão das atividades propostas em cada Bloco de Atividades no Game.

4.4.3 O Participante poderá realizar as atividades da categoria "mini-jogos" quantas vezes quiser. Entretanto, apenas a primeira "jogada" das atividades do tipo "Adivinha Aí", "Quizz" e "Misturados" e as 5 (cinco) primeiras "jogadas" das atividades do tipo "Remember That" e "Tap-Tap" valerão pontos para composição do Ranking Final deste Concurso.

4.5 Após a conclusão de cada atividade proposta no Game, os participantes acumularão pontos que serão contabilizados em ranking pela **PROMOTORA** no Concurso.

4.5.1 Ao longo da realização deste Concurso a **PROMOTORA** disponibilizará rankings parciais com a indicação da colocação de cada Participante. Fica desde já estabelecido que este ranking será mutável e poderá, a qualquer tempo, sofrer alterações e/ou atualizações. Em vista do quanto aqui exposto, apenas o Ranking Final, que será definido conforme a apuração descrita no item 6 abaixo, será considerado válido para fins de definição dos participantes contemplados neste Concurso Comercial.

4.6 As regras específicas e gerais do Game, com a descrição de todas as atividades, estarão devidamente descritas em documento específico, que poderá ser consultado no ícone do Game, disponível no App Universitário da **PROMOTORA**.

4.7 O fornecimento de informações incompletas, falsas ou incorretas no cadastro feito no Concurso, implicará na desclassificação do participante a qualquer tempo de vigência deste Concurso. Esta prática poderá, ainda, caracterizar crime, sujeitando o infrator às penalidades previstas na legislação em vigor.

4.8 Os Participantes deverão, sempre que solicitado pela **PROMOTORA**, apresentar os documentos comprobatórios de sua elegibilidade na participação deste Concurso, tais como, RG, CPF, comprovante de residência, comprovante de matrícula em curso de graduação, ou conclusão de curso no ano de 2016, em instituição de ensino reconhecida pelo MEC, dentre outros, que eventualmente comprovem as condições de elegibilidade para participação.

4.8.1 A não apresentação dos documentos indicados no item 4.8, no prazo máximo e improrrogável de 10 (dez) dias, contados da solicitação da **PROMOTORA**, sem justificativa razoável, poderão ensejar a desclassificação do Participante neste Concurso, nos termos do item 8.2 deste Regulamento.

4.9 A **PROMOTORA** não se responsabilizará pelo não recebimento dos dados necessários à participação no referido Concurso, bem como pela impossibilidade dos Participantes realizarem as atividades propostas no Game, em razão de falhas ou erros de envio ocasionados por problemas no provedor de internet utilizados pelo Participante.

5 PRAZOS DO CONCURSO:

5.1 Período do Concurso: 12 de dezembro de 2016 a 25 de abril de 2017.

5.2 Período de Participação: das 00h00min (horário de Brasília/DF) de 12 de dezembro de 2016 às 23h59min (horário de Brasília/DF) de 23 de março de 2017.

5.3 Período para Cadastro e cumprimento das atividades do Game: das 00h00min de 12/12/2016 até as 23h59min (horário de Brasília – DF) de 03/04/2017.

6 APURAÇÃO, DIVULGAÇÃO DOS CONTEMPLADOS E PREMIAÇÃO

6.1 A apuração deste Concurso será realizada no dia 25/04/2017, na Avenida Nova Independência, 87 – 9º andar – Brooklin Novo, na Cidade de São Paulo, Estado de São Paulo, às 11h00.

6.1.1 Neste momento, a **PROMOTORA** organizará o Ranking Final deste Concurso para verificar a colocação de cada participante, estando certo que, neste momento, serão desclassificados todos os Participantes que não obtiverem o percentual mínimo de (i) 80% (oitenta por cento) de êxito nas atividades propostas em língua inglesa (para medir o nível de inglês do participante) e (ii) 30% (trinta por cento) de êxito nas atividades propostas em conhecimentos gerais.

6.2 Serão considerados contemplados neste Concurso Comercial, os 20 (vinte) melhores colocados no Ranking Final, considerando que estarão entre as melhores colocações os participantes que cumprirem o disposto neste Regulamento e apresentarem as maiores pontuações obtidas pela realização das atividades no Game.

6.2.1 Em caso de empate no Ranking Final, serão utilizados os seguintes critérios de desempate para a definição dos Participantes contemplados:

- (i) Será considerado contemplado o Participante que tiver o melhor percentual de desempenho nas atividades propostas em língua inglesa;
- (ii) Caso o empate permaneça, será considerado contemplado o Participante que tiver o menor tempo médio de conclusão das atividades no Game do Concurso;

- (iii) Se, ainda assim, houver empate, será contemplado aquele que primeiro concluiu o primeiro Bloco de Atividades disponibilizado no Game pela **PROMOTORA**; e
- (iv) Se o empate permanecer, será considerado contemplado o Participante que tiver o melhor percentual de desempenho nas atividades propostas em conhecimentos gerais.

6.3 Caso, no momento da apuração dos resultados, a **PROMOTORA** verifique que o potencial contemplado estava impedido de participar deste Concurso ou não tenha preenchido todas as condições descritas e estabelecidas neste Regulamento, tal potencial contemplado será desclassificado e será contemplado o participante subsequente, melhor colocado no Ranking Final, sendo aplicado, se necessário, os critérios de desempate descritos no item 6.2.1.

6.4 O Ranking Final e o resultado deste Concurso será divulgado no Game, constante no App Universitário, até as 23h59min do dia 28/04/2017 (horário de Brasília – DF).

6.4.1 A **PROMOTORA** entrará em contato com os Participantes contemplados por meio do telefone e/ou e-mail, observados os dados informados pelo contemplado no ato do cadastro mencionado no item 4.2, no prazo de até 10 (dez) dias úteis da data de divulgação dos resultados.

6.5 Os 20 (vinte) Participantes contemplados neste Concurso, definidos conforme critérios estabelecidos no item 6.1 e 6.2 acima, farão jus ao recebimento de 01 (uma) bolsa de estudos para 01 (um) curso presencial, com duração de 12 (doze) dias, na Babson College, na cidade de Boston, Estado de Massachusetts, nos Estados Unidos da América, no valor unitário de R\$20.000,00 (vinte mil reais).

6.5.1 O valor total dos prêmios distribuídos neste Concurso soma o montante de R\$400.000,00 (quatrocentos mil reais).

6.6 O curso presencial na Babson College, na cidade de Boston, Estado de Massachusetts, nos Estados Unidos da América, consiste em um programa acadêmico sobre empreendedorismo de 12 (doze) dias de duração no qual o Participante terá aulas e participará de discussões de casos, bem como receberá informações e materiais para acompanhamento do curso. A bolsa de estudos será válida para o período compreendido e estimado entre 10/07/2017 a 22/07/2017, podendo sofrer eventuais alterações, a critério

da Instituição de Ensino (Babson College), não tendo a **PROMOTORA** qualquer controle e/ou ingerência sobre a data de realização do curso. A bolsa de estudos também inclui:

- (i) Passagens aéreas em classe econômica: cidade de origem/cidade de destino/cidade de origem;
- (ii) Hospedagem em dormitório na Babson College, em Boston, durante o período de duração do curso;
- (iii) 3 (três) refeições diárias no refeitório da Babson College;
- (iv) Evento de boas-vindas com alimentação e bebidas não alcoólicas inclusas;
- (v) Traslados para (a) tour pela Cidade de Boston; e (ii) Wrentham Village Premium Outlets;
- (vi) Traslados residência/aeroporto/BostonCollege/aeroporto/residência; e
- (vii) Seguro viagem durante todo o período da viagem.

6.6.1 Quaisquer outras despesas relacionadas à bolsa de estudos presencial, que não estejam expressamente previstas no item 6.6. acima, serão de responsabilidade única e exclusiva do Participante contemplado.

6.6.2 Embora a **PROMOTORA** se esforce para assegurar que os detalhes da bolsa de estudos presencial sejam finais, é possível que mudanças tenham de ser realizadas, a critério da Babson College.

6.6.3 A **PROMOTORA** arcará, ainda, com eventuais despesas dos Participantes contemplados referentes à emissão de passaporte, obtenção do visto e demais documentos necessários para o usufruto da premiação, inclusive as referentes à traslado e transporte para expedição do visto e passaporte, desde que as mesmas sejam previamente apresentadas à **PROMOTORA** para aprovação.

6.6.4 Caso seja necessária a obtenção de quaisquer documentos pelo contemplado, com exceção do visto, as providências para tanto deverão ser tomadas na cidade de residência do Contemplado, sempre que possível, salvo composição em sentido contrário de ambas as partes.

6.6.5 Fica desde já estabelecido que, o auxílio oferecido pela **PROMOTORA** para obtenção do visto pelo contemplado não é garantia de obtenção do mesmo, cabendo esta decisão exclusivamente à Embaixada ou Consulado a que se submeteu o pedido. Desta forma, a empresa **PROMOTORA** não se responsabilizará caso o contemplado tenha o visto

negado e não possa utilizar o prêmio. Da mesma forma, eventuais atrasos em sua respectiva expedição, não geram a obrigatoriedade de qualquer compensação financeira e/ou dilação de prazo para usufruto do prêmio pela **PROMOTORA**.

6.6.6 Não estão incluídos na bolsa de estudos presencial, e serão de responsabilidade exclusiva do Participante contemplado, todas as demais despesas a serem efetuadas, incluindo, mas não se limitando a custos de: refeições adicionais não previstas na bolsa de estudo original, bebidas (alcoólicas e não alcoólicas), despesas extras de caráter pessoal, como telefone, transporte local não previsto na bolsa de estudo original, lavanderia, gorjetas, presentes de qualquer natureza, excesso de bagagem no transporte aéreo, dentre outras.

6.6.7 A data de saída e retorno da cidade de origem dos contemplados será definida pela **PROMOTORA**, conforme a data efetiva de realização do curso, sendo que esta enviará aos contemplados todas as informações pertinentes à viagem com a devida antecedência.

6.6.8 Caso os contemplados decidam realizar atividades não contempladas na bolsa de estudos presencial, oferecida como prêmio, estes ficarão integral e exclusivamente responsáveis pela programação escolhida, custo incorrido e por qualquer dano que venham a sofrer em decorrência desta, não cabendo qualquer responsabilidade à **PROMOTORA**.

6.6.9 Os Participantes contemplados deverão agir dentro dos parâmetros da moral, bons costumes e legislação vigente, não se responsabilizando a **PROMOTORA** por qualquer problema ou discussão de ordem judicial ou não.

6.6.10 Também não será de responsabilidade da **PROMOTORA** qualquer dano que os Participantes contemplados possam vir a causar ou sofrer, por sua culpa e/ou dolo, durante a viagem, respondendo os mesmos, cível e criminalmente.

6.6.11 Caso o contemplado não possa, não queira ou esteja impedido de usufruir do prêmio na data determinada pela **PROMOTORA** e indicada no item 6.6 acima, seja por qual motivo for, o mesmo poderá optar por transferir o usufruto de seu prêmio a um terceiro que tenha

participado deste Concurso e que tenha cumprido com o disposto neste Regulamento.

6.6.11.1 Caso o contemplado opte por transferir o uso de seu prêmio a outro Participante elegível, deverá comunicar tal opção e informar os dados de tal terceiro à **PROMOTORA** até 27/05/2017 e formalizar a transferência através de documento formal, no qual deverão constar nome completo, RG, CPF e endereço completo do terceiro que usufruirá da premiação, escrito e assinado pelo contemplado, por tal terceiro e pela **PROMOTORA**.

6.7 Caso haja prêmios não entregues, por meio de carta compromisso, o valor correspondente aos mesmos será recolhido aos cofres do Tesouro Nacional, como renda da União.

7 ENTREGA DO PRÊMIO

7.1 Os prêmios são pessoais e serão entregues aos Participantes Contemplados, por meio de carta compromisso, contendo todas as informações relativas à utilização do prêmio, no endereço para correspondência, conforme informações constantes no banco de dados da **PROMOTORA**, em até 30 (trinta) dias contados da data de apuração dos resultados, em data e horário previamente agendados com cada contemplado, nos termos do art. 5º do Decreto 70.951/72, livres e desembaraçados de todos e quaisquer ônus.

7.1.1 Caso o contemplado opte por transferir o usufruto do prêmio a outro Participante, fica desde já estabelecido que, não obstante ser permitida a transferência da utilização do prêmio, será sempre considerado contemplado neste Concurso, para todos os fins e efeitos, o Participante definido como contemplado, conforme previsto no item 6 deste Regulamento, o qual ficará diretamente responsável pelo cumprimento de todas as disposições deste instrumento e, inclusive, pela assinatura do recibo de quitação.

7.2 Os contemplados deverão enviar para a **PROMOTORA** cópia do RG, do CPF, do comprovante de residência, em seu nome, além de comprovação de matrícula, ou conclusão no ano de 2016, em curso de graduação em Instituição de Ensino Superior reconhecida pelo MEC, observado as exigências estabelecidas alínea "d", do item 3.2, consoante as instruções que serão fornecidas pela **PROMOTORA** por meio de correspondência

eletrônica e/ou via telefone, conforme item 6.4.1 acima. Outrossim, os contemplados deverão apresentar à **PROMOTORA** os documentos originais e entregar as cópias físicas do RG, do CPF, do comprovante de residência, em seu nome, e do comprovante de matrícula e/ou de conclusão de curso de graduação no ano de 2016, no ato do recebimento dos prêmios.

7.2.1 Caso os contemplados não estejam presentes para recebimento dos prêmios, deverão outorgar poderes a procuradores, constituídos por procuração pública ou particular com reconhecimento de firma em Cartório, autorizando-os a receber o prêmio e a dar recibo da quitação da obrigação da **PROMOTORA** e entrega de prêmio. O recibo da quitação da obrigação da **PROMOTORA** e entrega de prêmio constituirá prova de entrega do prêmio e será mantido sob guarda da **PROMOTORA** pelo prazo de 03 (três) anos, contados do término do Concurso.

- 7.3** O prêmio não poderá ser distribuído ou convertido, total ou parcialmente em dinheiro de acordo com o art. 15, § 5º do Decreto nº 70.951/72. Ademais, o prêmio não poderá ser trocado, alterado, complementado ou substituído por outro prêmio.
- 7.4** Nos casos de constatação de fraude comprovada ou simples tentativa de fraude na participação deste Concurso, o Participante contemplado será automaticamente desclassificado e não terá direito ao recebimento do prêmio, ressaltando que o valor do respectivo prêmio será recolhido aos cofres da União, no prazo de 10 (dez) dias da prescrição.
- 7.5** A utilização do prêmio se dará exclusivamente nas condições descritas e previstas neste Regulamento, não sendo admitida qualquer alteração. Não cabe ao contemplado ou seu responsável legal discutir ou redefinir as condições e premissas do Concurso ou do prêmio.
- 7.6** Os prêmios a serem distribuídos destinam-se aos Participantes contemplados e serão entregues em nome dos mesmos, ressalvado o disposto no item 6.6.11, livres e desembaraçados de quaisquer ônus.
- 7.7** Eventual não comparecimento na viagem agendada, para realização do curso presencial, poderá presumir a desistência voluntária do contemplado em usufruir o prêmio ofertado, sem direito a realização do curso em data posterior ou substituição do prêmio, não cabendo à **PROMOTORA** qualquer providência nesse sentido ou responsabilidade.

7.8 No caso do Participante contemplado vir a falecer antes da entrega do prêmio, este será entregue ao respectivo espólio, na pessoa de seu inventariante, que deverá comprovar tal condição e exercer o seu direito em até 180 (cento e oitenta) dias contados da apuração dos resultados, apresentando todos os documentos necessários para utilização do prêmio, incluindo o alvará judicial.

7.8.1 A **PROMOTORA** não será responsabilizada caso o prêmio não possa ser gozado em virtude dos procedimentos legais decorrentes do próprio inventário.

7.9 A **PROMOTORA** enviará aos contemplados, no ano de 2018, o informe de rendimentos referente ao Imposto de Renda do exercício de 2017, com as informações pertinentes aos prêmios aos quais os mesmos fizerem jus.

8 DISPOSIÇÕES GERAIS

8.1 Caso o prêmio não seja reclamado em até 180 (cento e oitenta) dias, contados da apuração dos resultados, ou não seja possível a entrega do prêmio ao contemplado, por quaisquer motivos, ou o contemplado não seja localizado neste prazo, este perderá o direito ao prêmio e o valor correspondente será recolhido ao Tesouro Nacional, como renda da União na forma da Lei, no prazo de 10 (dez) dias a partir da prescrição, consoante o art. 6º do Decreto n.º 70.951/72.

8.2 Os Participantes serão excluídos automaticamente do Concurso em caso de tentativa de fraude, fraude comprovada, manipulação de resultados ou não preenchimento das disposições previstas neste Regulamento, podendo ainda responder por crime de falsidade ideológica ou documental, não preenchimento dos requisitos previamente determinados e/ou em decorrência de informações incorretas ou equivocadas, de acordo com as regras deste Regulamento.

8.3 Caso não se verifique a veracidade das informações, o Participante contemplado será eliminado e o valor correspondente ao prêmio será recolhido ao Tesouro Nacional, como renda da União no prazo de 10 (dez) dias contados da data de prescrição do prêmio.

8.4 A **PROMOTORA** não se responsabilizará por eventuais prejuízos que os Participantes venham a sofrer em decorrência do Concurso, oriundos de

fatos ocasionados exclusivamente por culpa do participante. Outrossim, a **PROMOTORA** não será responsável por inscrições, cadastros e/ou participações não efetivados por problemas na transmissão de dados no servidor dos Participantes, em provedores de acessos destes ou ainda por falta de energia elétrica.

- 8.5** O Regulamento do Concurso será disponibilizado no App Universitário, e a participação neste Concurso caracteriza a aceitação pelo Participante de todos os termos e condições descritos neste Regulamento.
- 8.6** Os contemplados ou seus responsáveis concordam em ceder gratuitamente neste ato, os direitos de uso de sua imagem e som de voz, sem qualquer ônus para a **PROMOTORA**, para uso exclusivo na divulgação deste Concurso, por meio de cartazes, filmes e/ou spots, jingles e/ou vinhetas, bem como em qualquer tipo de mídia e/ou peças promocionais, inclusive em televisão, rádio, jornal, cartazes, faixas, outdoors, mala-direta e na internet, pelo período de 12 (doze) meses, contados da data de apuração dos resultados.
- 8.7** As autorizações descritas no item 8.6 acima não implicam em qualquer obrigação de divulgação ou de pagamento de qualquer quantia adicional por parte da **PROMOTORA**, desde que não se utilize de direitos dos ganhadores após a expiração do prazo mencionado. Caso desejarem, a **PROMOTORA** e os contemplados, poderão, de mútuo acordo, firmar contratos específicos para licença de tais direitos por prazo superior a 12 (doze) meses contados da data de divulgação dos resultados.
- 8.8** O Participante contemplado concorda que deverá se abster de utilizar as marcas da **PROMOTORA** sem a prévia e expressa autorização da mesma.
- 8.9** A simples participação neste Concurso configura a autorização para o recebimento de informações e comunicações a respeito do mesmo.
- 8.10** As dúvidas e controvérsias originadas de reclamações dos Participantes deste Concurso deverão ser primeiramente, dirimidas pelos seus respectivos organizadores, e persistindo-as, submetidas ao Órgão autorizador e/aos Órgãos integrantes do Sistema Nacional de Defesa do Consumidor.

8.11 Fica, desde já, eleito o foro central da Comarca da Capital do Estado de domicílio do Participante para solução de quaisquer questões referentes ao Regulamento deste Concurso.

8.12 Para esclarecimentos adicionais, poderá ser consultado o ícone do Concurso no App Universitário. Todas as informações relacionadas a este Concurso constarão sempre no referido App da **PROMOTORA**.

Anexo I
Descrição das Ações Relacionadas aos Produtos da PROMOTORA e suas regras específicas

Serão propostas as seguintes atividades no Concurso, por meio do Game, relacionadas aos produtos da **PROMOTORA**, cujas regras seguem abaixo:

1) CARTÕES DE DÉBITO E/OU CRÉDITO

1.1. A cada dia em que os Participantes realizarem uma nova compra, seja em crédito ou débito, farão jus ao recebimento de 500 (quinhentos) pontos, independentemente da quantidade e do valor da compra.

1.2. Os Participantes deverão, ainda, observar as seguintes regras específicas do produto:

- (i) Compras realizadas com os cartões adicionais somente serão consideradas válidas, caso o Participante do Concurso, seja o titular do Cartão Santander.
- (ii) Independentemente da quantidade de **Cartões Santander** que o Participante seja titular, qualquer compra será considerada de forma conjunta, e estarão atreladas ao número do seu CPF.
- (iii) Serão consideradas transações de compras válidas para o Concurso **"ACADEMICXS GAME SANTANDER"** todas aquelas realizadas com **Cartões Santander**, à vista ou parceladas, efetuadas pelos Participantes entre 12/12/2016 e 03/04/2017 e identificadas pela **PROMOTORA** até 24/04/2017.
- (iv) Tentativas de compras e compras não aprovadas pela **PROMOTORA** não serão consideradas neste Concurso.
- (v) Outros tipos de transações, como por exemplo, mas não se limitando a, parcelamento e financiamento de fatura, SuperCrédito, pagamento de contas, saque, lançamento de tarifas, encargos, seguros e assistências de qualquer natureza, títulos de capitalização e eventuais estornos não serão considerados para o Concurso.
- (vi) Para geração de Pontos, no caso de compras parceladas efetuadas dentro do Período de Participação, independentemente da quantidade de

parcelas, será considerada apenas o lançamento da primeira parcela, sendo que as demais parcelas não serão consideradas uma nova compra.

- (vii) Não serão consideradas as parcelas de compras realizadas antes do período do Concurso, mesmo que tais parcelas sejam lançadas na fatura do **Cartão Santander** durante o período do Concurso.
- (viii) Não serão consideradas as compras realizadas com cartões que tenham sido eventualmente emitidos sem bandeira ou com outras bandeiras que não MasterCard e/ou Visa;

1.3 Os pontos serão atribuídos ao Participante no Concurso em até 6 (seis) dias do cumprimento desta atividade.

1.4 A pontuação máxima que poderá ser atingida pelos Participantes, caso cumpram o disposto acima durante todos os dias no período de participação do Concurso, é de 56.500 (cinquenta e seis mil e quinhentos) pontos.

2) APLICATIVO WAY

2.1. Os Participantes que, durante o Período do Concurso, acessarem o aplicativo "WAY", da **PROMOTORA**, disponível para celulares com sistemas operacionais *iOS* (a partir da versão 8) e *Android* (a partir da versão 4.4.4), até as 23h59min de 03/04/2017 (horário de Brasília – DF), farão jus ao recebimento de 2.000 (dois mil) pontos no Concurso.

2.2. Os pontos serão atribuídos ao Participante no Concurso em até 6 (seis) dias do cumprimento desta atividade.

2.3. Para fins do Concurso, será considerado acesso do aplicativo para atribuição de pontos, apenas o acesso logado, ou seja, aquele que ocorrer mediante inserção de *login* e a senha de acesso.

3) PROGRAMA SANTANDER ESFERA

3.1. Os Participantes que se cadastrarem e/ou já estiverem cadastrados para o recebimento de ofertas por e-mail do Programa Santander Esfera até as 23h59min de 03/04/2017 (horário de Brasília – DF), farão jus ao recebimento de 5.000 (cinco mil) pontos no Concurso.

3.2. Os pontos serão atribuídos ao Participante no Concurso em até 6 (seis) dias do cumprimento desta atividade, podendo a pontuação ser cancelada, caso o Participante cancele o recebimento das ofertas por e-mail do Programa Santander Esfera durante o Período de Participação do Concurso.

4) BIOMETRIA

4.1. Os Participantes que cadastrarem suas digitais (biometria) e/ou já possuírem suas digitais cadastradas nas agências da **PROMOTORA** até as 23h59min (horário de Brasília – DF) de 03/04/2017, farão jus ao recebimento de 10.000 (dez mil) pontos no Concurso.

4.2. Em se tratando de contas conjuntas, será considerado válido para fins deste Regulamento, apenas os cadastros realizados pelos primeiros titulares. O cadastro de digitais (biometria) pelos demais titulares da conta conjunta não serão contabilizados para fins do Concurso.

4.3. Os pontos serão atribuídos ao Participante no Concurso em até 6 (seis) dias do cumprimento desta atividade.

5) APLICATIVO SANTANDER

5.1. A cada dia em que os Participantes acessarem o Aplicativo Santander, para celulares e *tablets*, da **PROMOTORA** durante o período de participação do Concurso, farão jus ao recebimento de 500 (quinhentos) pontos, independentemente da quantidade de acessos realizados no mesmo dia.

5.2. No caso de contas conjuntas, o acesso ao aplicativo Santander para celulares e *tablet* realizado pelos demais titulares da conta, será contabilizado e atribuído ao primeiro titular Participante do Concurso, observado o limite de pontos estabelecidos por dia no item 5.1 acima.

5.3. Para fins do Concurso, será considerado acesso ao Aplicativo Santander para atribuição de pontos, apenas o acesso logado, ou seja, aquele que ocorrer mediante inserção de *login* e a senha de acesso.

5.4. Os pontos serão atribuídos ao Participante no Concurso em até 6 (seis) dias do cumprimento desta atividade.

5.5 A pontuação máxima que poderá ser atingida pelos Participantes, caso cumpram o disposto acima durante todos os dias no período de participação do Concurso, é de 56.500 (cinquenta e seis mil e quinhentos) pontos.

6) INTERNET BANKING DO SANTANDER

6.1. A cada dia em que os Participantes acessarem o Internet Banking da **PROMOTORA** durante o período de participação do Concurso, farão jus ao recebimento 500 (quinhentos) pontos, independentemente da quantidade de acessos realizados no mesmo dia.

6.2. No caso de contas conjuntas, o acesso ao Internet Banking realizado pelos demais titulares da conta, será contabilizado e será atribuído ao primeiro titular Participante do Concurso, observado o limite de pontos estabelecidos no item 6.1 acima.

6.3. Para fins do Concurso, será considerado uso do Internet Banking para atribuição de pontos, apenas o acesso logado, ou seja, aquele que ocorrer mediante inserção de CPF ou dados de agência, conta, e a senha de acesso.

6.4. Os pontos serão atribuídos ao Participante no Concurso em até 6 (seis) dias do cumprimento desta atividade.

6.5 A pontuação máxima que poderá ser atingida pelos Participantes, caso cumpram o disposto acima durante todos os dias no período de participação do Concurso, é de 56.500 (cinquenta e seis mil e quinhentos) pontos.

7) DEPÓSITO PROGRAMADO EM POUPANÇA SANTANDER

7.1. Os Participantes que cadastrarem um Depósito Programado em Poupança (DPP) entre 00h00min de 12/12/2016 e 23h59min de 03/04/2017, farão jus ao recebimento de 2.000 (dois mil) pontos no Concurso.

7.2. Para fins do Concurso, somente serão válidos os cadastramentos realizados durante o período de participação do Concurso.

7.3. Independentemente do número de Poupanças Santander que o Participante seja titular, os DPPs serão considerados de forma conjunta e atrelados ao número do CPF do primeiro titular de tais Poupanças Santander.

7.4. Os pontos serão atribuídos ao Participante no Concurso em até 6 (seis) dias do cumprimento desta atividade, podendo a pontuação ser cancelada, caso o Participante cancele o DPP durante o Período de Participação do Concurso.

8) CARTÃO SANTANDER FIT E CARTÃO SANTANDER PLAY

8.1. Os Participantes que possuírem um Cartão Santander Fit e/ou Cartão Santander Play da bandeira MasterCard e/ou Visa, da **PROMOTORA**, com a função crédito habilitada para uso, e mantiverem essa condição até as 23h59min do dia 03/04/2017, farão jus ao recebimento de 5.000 (cinco mil) pontos no Concurso.

8.2. Caso a emissão do Cartão Santander Fit e/ou Cartão Santander Play da bandeira MasterCard e/ou Visa, da **PROMOTORA**, ocorra entre os dias 06/12/2016 e 03/04/2017, o ponto será atribuído ao Participante no Concurso em até 6 (seis) dias do cumprimento desta atividade.

8.2.1 A pontuação poderá ser cancelada, caso o Participante cancele o Cartão Santander durante o Período de Participação do Concurso.

9) INDICAÇÃO DO CARTÃO SANTANDER PLAY

9.1. Os Participantes que indicarem pessoas físicas do seu relacionamento que possam ter interesse em ser titular do Cartão Santander Play da **PROMOTORA** por meio das plataformas disponibilizadas neste Concurso, e se a pessoa física indicada preencher e enviar o formulário via *link* enviado para fazer a solicitação do Cartão Santander Play, até as 23h59min do dia 03/04/2017, farão jus ao recebimento de 5.000 (cinco mil) pontos por amigo indicado no Concurso, limitado a 10 (dez) amigos e à pontuação total de 50.000 (cinquenta mil) pontos.

9.2. O Participante deverá escolher dentre os canais disponibilizados para encaminhar a mensagem com o link para que o indicado realize a solicitação. O indicado receberá uma mensagem com um *link*, informando sobre a sua indicação e deverá utilizar o link enviado para fazer a solicitação do Cartão Santander Play.

9.3. Somente serão computadas as solicitações de Cartões Santander Play feitas por pessoas que (i) no momento da solicitação do Cartão não sejam correntistas do Santander e (ii) que tenham realizado a solicitação completa por meio do link enviado na mensagem pelo Participante. Portanto, não será computada a

solicitação de cartão diferente do Cartão Santander Play, já que apenas será válida a solicitação do cartão que for feita pelo link que constará na mensagem de indicação, o qual direcionará o indicado para solicitar o cartão pré-determinado para este Concurso.

9.4. Será contabilizada apenas 1 solicitação de Cartão Santander Play por pessoa indicada. Deste modo, mesmo que a pessoa seja indicada 2 (duas) ou mais vezes e/ou solicite 2 (dois) ou mais Cartões Santander Play somente será contabilizada a 1ª solicitação por CPF indicado.

9.5. A **PROMOTORA** não se responsabilizará por eventuais situações que, estando fora do seu controle, possam prejudicar ou impedir o Participante de realizar suas indicações, tais como a impossibilidade do Participante se conectar à internet ou oscilações, falhas, interrupções e indisponibilidades da rede sem fio, da internet ou dos serviços prestados pelas operadoras de telefonia móvel.

9.6. As solicitações do Cartão Santander Play estão sujeitas à análise de crédito pela **PROMOTORA**, de tal forma que a indicação pelos Participantes não garante a aprovação dos cartões para os indicados. Entretanto, a pontuação descrita para esta atividade será entregue ao Participante pela indicação e mera solicitação do Cartão Santander Play, independentemente da aprovação do crédito pela **PROMOTORA**.

9.7. O ponto será atribuído ao Participante em até 7 (sete) dias, contados da solicitação do Cartão Santander Play.

