



REGULAMENTO/PLANO DE OPERAÇÃO DA PROMOÇÃO

Torneio Cosplay Universe by Honda

CERTIFICADO DE AUTORIZAÇÃO SPA/ME Nº 03.052534/2026

1 - EMPRESAS PROMOTORAS:

1.1 - Empresa Mandatária:

Razão Social: CCXP EVENTOS LTDA

Endereço: WISARD Número: 298 Complemento: CONJ 83

Bairro: VILA MADALENA Município: SAO PAULO UF: SP CEP:05434-000

CNPJ/MF nº: 19.641.956/0001-09

1.2 – Aderentes:

Razão Social: MOTO HONDA DA AMAZÔNIA LTDA

Endereço: RUA DOUTOR JOSÉ ÁUREO BUSTAMANTE Número: 377

Bairro: SANTO AMARO Município: SAO JOSE DOS PINHAIS UF: PR

CEP:04710-090

CNPJ/MF nº: 04.337.168/0004-90

2 - MODALIDADE DA PROMOÇÃO:

Concurso

3 - ÁREA DE ABRANGÊNCIA:

SP

4 - PERÍODO DA PROMOÇÃO:

25/09/2026 a 06/12/2026

5 - PERÍODO DE PARTICIPAÇÃO:

25/09/2026 a 06/12/2026

6 - CRITÉRIO DE PARTICIPAÇÃO:

6.1 Podem participar desta campanha todos os interessados, desde que sejam pessoas físicas, maiores de 18 anos completos e que possuam CPF válido.

6.2 Para participar, o interessado que cumprir os requisitos do item 6.1 deverá acessar o [site da Promoção](https://www.ccxp.com.br/torneio-cosplay-universe) <https://www.ccxp.com.br/torneio-cosplay-universe>, entre 25.09.2026 às 12h a 13.10.2026 às 12h, horário de Brasília, e efetuar o cadastro, informando para tanto os seguintes dados:

- Nome Completo;
- Nome artístico ou social;
- Data de Nascimento;
- CPF;
- Telefone com DDD;
- Endereço completo;
- E-mail;
- Aceitar os termos e condições do Regulamento e políticas de privacidade da Promoção, da Promotora e do Evento CCXP 2026.

6.3 Após a realização do cadastro dos dados pessoais, nos termos do item 6.2, o Participante deverá preencher os campos de informação acerca de sua participação, compostos por:

- Nome do Personagem;
- Tema/Franquia;
- Descrição;
- Até 03 (três) fotos de referência;
- 04 (quatro) fotos do participante fazendo o *cosplay* do personagem, nesta ordem:
 - a. Foto fazendo a pose característica do personagem;
 - b. Foto de frente;
 - c. Foto de lado;
 - d. Foto de costas.
- Descrição de como se apresentará, caso seja um dos selecionados para a final do Torneio Cosplay Universe by Honda (em vídeo ou áudio);
- Sinalizar a data de preferência para participação da fase eliminatória, observando o item 6.10;
- Informar o *link* de suas redes sociais;
- Informar como ficou sabendo do torneio;
- Preenchimento opcional dos campos de diversidade da Promoção, informando:

- a. Com qual gênero se identifica;
- b. Quais são os seus pronomes;
- c. Se é uma pessoa com deficiência (PCD);
- d. Informar o tipo de deficiência, se for o caso;
- e. Campo de *upload* do laudo médico relacionado à deficiência;
- f. *Opt-in* do Termo de Consentimento.

6.4 Não terão validade as participações que não preencherem as condições básicas da promoção previstas neste Regulamento.

6.5 Ao se inscrever na presente promoção, o Participante autoriza a utilização de seus dados pessoais pelas Empresas Promotoras, para fins de realização da presente promoção.

6.6 Fica desde já estabelecido que a Empresa Promotora tem o compromisso de proteger os dados informados pelos participantes, mantendo a confidencialidade sobre tais informações, garantindo que, excetuados os casos previstos em lei e ao fiel cumprimento da execução desta promoção e que não serão compartilhados com terceiros, sendo os dados tratados na forma que prescreve a Lei 13.709/2018 – Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais.

6.7 Os Participantes poderão solicitar a exclusão definitiva de seus dados, ficando cientes de que, nesta hipótese, automaticamente deixam de participar da presente promoção.

6.8 DEFINICOES GERAIS DO COSPLAY E OUTROS

O Torneio Cosplay Universe by Honda é uma competição de cosplay baseado em apresentações individuais. “Cosplay” é uma abreviação de “costume & play” e consiste no ato de se fantasiar e interpretar um personagem de um filme, série, desenhos animados, histórias em quadrinhos, games e tudo o mais que envolva a cultura pop. O cosplay pode ser feito por diversão, competição ou até mesmo para fins profissionais (como aparições para promoções em eventos de games, etc.). Os praticantes dessa atividade são denominados cosplayers.

6.8.1 O cosplay (fantasia) e a performance devem ser, obrigatoriamente, baseadas em personagens de histórias em quadrinhos, desenhos animados, games, séries e filmes de qualquer etnia.

6.8.2 As apresentações dos cosplayers durante a Etapa Final poderão utilizar um vídeo de apoio, que será projetado no palco onde a apresentação será feita. Esse vídeo deve ser enviado aos organizadores no prazo máximo de 10 (dez) dias antes da Etapa Final em formato estipulado pelos organizadores e informado aos finalistas por meios eletrônicos (exemplo: vídeo em tamanho 1920 x 1080 pixels, formato MOV ou MP4, codec: h264, duração máxima: 90 segundos) e deve haver legenda em português de tudo o que for dito, no topo do vídeo, para melhor compreensão e acessibilidade do público geral.

6.8.3 As apresentações poderão contar com o apoio de um auxiliar (ou “staff”), que poderá colaborar com o cosplayer dentro e fora do palco e deverá estar vestido totalmente de preto.

6.8.4 O Staff é um auxílio para o competidor, portanto, não pode substituí-lo em suas competências artísticas, logo, enquanto auxiliar, não pode ser responsável por cumprir obrigações do participante em sua totalidade como maquiador, figurinista, ou outras competências, nem pode ser contratado para esses serviços. Uma vez determinado, a menos que motivado por força maior comprovada, o staff não pode ser alterado.

6.8.4.1 O *staff* terá acesso ao *backstage* do palco somente na Fase 3 - Final do Torneio; nas demais fases, poderá apenas auxiliar os participantes no camarim coletivo, sem possibilidade de acompanhá-los no palco.

6.8.5 O staff não será em hipótese alguma considerado como um cosplayer ou participante para os fins deste Torneio.

6.9 FASE 1 – SELEÇÃO

6.9.1 Após o período de inscrição nesta Promoção, uma comissão julgadora composta por colaboradores e/ou representantes da Empresa Promotora fará a seleção de 60 (sessenta) *cosplayers* participantes, que serão classificados para a fase de Eliminatórias desta Promoção, observando os seguintes critérios:

- a. *Cosplay*: Fidelidade do *cosplay* e riqueza de acessórios e detalhes.
- b. *Inventividade*: originalidade e criatividade na criação da fantasia.

6.9.2 Todas as inscrições serão analisadas para uma averiguação prévia quanto ao preenchimento das condições de participação, sendo que aquelas inscrições que não preencherem todas as condições requeridas neste Regulamento serão imediatamente desconsideradas para fins de participação neste Torneio.

6.9.2.1 A decisão da comissão julgadora será soberana e irrecorrível, pautada pelos seguintes critérios de avaliação para esta fase: preenchimento correto dos dados, envio correto das fotos de referência e fotos do participante utilizando o *cosplay*, além da fidelidade do *cosplay* ao personagem original.

6.9.3 Não serão aceitas as fotografias juntamente com a inscrição do participante que contiverem materiais contrários à moral ou aos bons costumes – avaliação esta que permanece adstrita às características do personagem selecionado pelo *cosplayer*.

6.9.4 Cada Participante poderá se inscrever uma única vez na Promoção, sendo considerada válida apenas a primeira inscrição vinculada ao seu CPF, sendo descartadas eventuais inscrições posteriores.

6.9.5 Os participantes selecionados nos termos dos itens anteriores serão comunicados acerca de sua participação neste Torneio até às 23:59 (Horário de Brasília) do dia 30 de outubro de 2026, através do e-mail cadastrado ou de ligação telefônica, a critério exclusivo da Empresa Promotora.

6.9.6 Aqueles que não forem selecionados, por sua vez, serão comunicados por meio de e-mail.

6.9.7 O Participante comunicado da classificação para a fase eliminatória deverá confirmar a sua presença nesta fase, bem como a disponibilidade para eventual participação na etapa final, em até 2 dias úteis após o recebimento do e-mail, sob pena de desclassificação.

6.9.8 Nessa oportunidade, caberá ao participante o aceite eletrônico da autorização de uso de imagem, som de voz e direitos conexos e o uso das obras, comprometendo-se ainda a entregar à CCXP, o termo de uso de imagem, som de voz e direitos conexos e o termo de cessão de obra devidamente preenchidos e assinados, sob pena de desclassificação, caso a performance do cosplayer seja, ao final, declarada vencedora para fins deste torneio.

6.9.9 Cada participante selecionado para a fase eliminatória desta Promoção receberá acesso gratuito aos 4 dias da CCXP para si e um *staff*, além de um *pin* de metal exclusivo do Torneio.

6.10 A fase eliminatória ocorrerá nos dias 03, 04 e 05 de dezembro, sendo que 20 (vinte) participantes participarão em cada dia.

6.10.1 Fica estabelecido que a ordem de preferência para a participação nesta fase se dará de acordo com a data de inscrição de cada Participante, ou seja, caso dois participantes pretendam participar da fase eliminatória no dia 04 de dezembro, por exemplo, e haja apenas uma vaga, ficará com esta vaga aquele que indicou esta data como sua preferência primeiro.

6.10.2 Fica estabelecido também que a decisão final sobre a data de participação desta fase será da Empresa Promotora e o Participante deverá ter disponibilidade para participar em todas as datas disponíveis, independente da data prioritária escolhida.

6.11 A CCXP não se responsabiliza pelo material, cadastro e demais ações envolvendo o participante, nem pelo conteúdo das obras fotográficas apresentadas, seja perante o participante ou qualquer terceiro, ainda que contenham qualquer tipo de imagem ou texto ilegal, antiético ou abusivo, ou violem patente, marca ou outros direitos de propriedade intelectual de terceiros.

6.12 O participante será direta e exclusivamente responsável pelo conteúdo das obras apresentadas, tendo a Empresa Promotora o direito, mas não a obrigação, de proibir a participação neste Torneio ou mesmo desclassificar qualquer obra contendo aspecto de ilegalidade questionável ou, ainda, que sejam contrários à moral e aos bons costumes.

6.13 Os Participantes deste Torneio permanecerão vinculados aos materiais submetidos quando da inscrição, caso venham a participar da Etapa Final deste Torneio, não sendo admitida a substituição do cosplay ou qualquer acessório ou elemento apresentado no ato da

inscrição.

6.14 FASE 2 – ELIMINATÓRIA

6.14.1 Os Participantes classificados para esta fase deverão se apresentar perante a Comissão Julgadora da Promoção com a roupa do personagem indicado em sua inscrição, no palco do evento, considerando o tempo de um minuto de palco e trinta segundos para entrada e saída.

6.14.2 Cada juiz da Comissão Julgadora poderá fazer até três perguntas ao participante, durante a sua apresentação.

6.14.3 A apresentação será aberta ao público.

6.14.4 Cada juiz poderá conceder até 15 (quinze) pontos para o participante, com intervalos de 0,5, considerando as seguintes categorias:

a. *Cosplay*: Acabamento da fantasia, bem como fidelidade do *cosplay* e riqueza de acessórios e detalhes – 0 a 10 pontos.

b. *Inventividade*: originalidade e criatividade na criação da fantasia – 0 a 5 pontos.

6.14.5 Em caso de empate, multiplicar-se-á o valor dos pontos da categoria *Cosplay* dos Participantes empatados por três, somando-se, após, o total de pontos de inventividade.

6.14.5.1 Caso o empate persista, os integrantes da Banca Julgadora receberão uma folha de papel e deverão indicar o Participante vencedor, obedecendo os critérios estabelecidos acima; o Participante que possuir mais votos individuais dos integrantes da Banca Julgadora será considerado o vencedor.

6.14.6 As decisões da Banca Julgadora são soberanas e irrecorríveis.

6.14.7 Os participantes selecionados para a Fase 2 (Eliminatórias) do Torneio Cosplay Universe by Honda ficam expressamente impedidos de participar dos Desfiles Diários realizados durante o evento CCXP26.

6.15 Os 04 (quatro) Participantes melhores colocados em cada dia de eliminatória, totalizando 12 (doze) participantes, poderão participar da final do Torneio Cosplay Universe by Honda, que ocorrerá no dia 06.12.2026.

6.16 FINAL Torneio Cosplay Universe by Honda

6.16.1 De forma semelhante à etapa anterior, o Participante classificado para esta etapa deverá se apresentar no palco do evento, perante a Banca Julgadora da Promoção, pelo prazo máximo de 1 minuto e 30 segundos.

6.16.2 Para cada 30 segundos que o Participante ultrapasse do prazo para a apresentação, este perderá 0,5 pontos do total de sua pontuação final.

6.16.3 Para fins de contagem de tempo, o início da apresentação do Participante passará a ser contabilizado a partir do momento em que este executar o sinal previamente acordado com a organização do Torneio.

6.16.4 A performance será considerada encerrada no momento em que o participante agradecer ao público para se retirar do palco.

6.16.5 Cada juiz poderá conceder até 15 (quinze) pontos para o participante, com intervalos de 0,5, considerando as seguintes categorias:

a. Apresentação/Performance – 0 a 10 pontos;

b. Inventividade: originalidade e criatividade especificamente na construção da apresentação – 0 a 5 pontos.

6.16.6 Para determinação dos ganhadores, somar-se-á as notas das Fases 2 e 3 deste torneio, sendo que os 3 primeiros colocados receberão os prêmios descritos no item 7 deste Regulamento.

6.16.7 Em caso de empate, multiplicar-se-á o valor dos pontos da categoria *Cosplay* dos Participantes empatados por três, somando-se, após, o total de pontos de Performance e Inventividade.

6.16.7.1 Caso o empate persista, multiplicar-se-á o valor total de pontos da categoria Performance por três, somando-se, após, o total de pontos da categoria *Cosplay* multiplicado por 2 e, por fim, somando-se o total de pontos da categoria Inventividade.

6.16.7.2 Caso o empate persista, os integrantes da Banca Julgadora receberão uma folha de papel e deverão indicar o Participante vencedor, obedecendo os critérios estabelecidos acima; o Participante que possuir mais votos individuais dos integrantes da Banca Julgadora será considerado o vencedor.

RESPONSABILIDADES DO PARTICIPANTE

6.17 Os áudios, vídeos e/ou fantasias que envolverem terceiros, que não o Participante, pressupõem que este providenciou a devida autorização de uso, não sendo a empresa Promotora responsável por este uso e/ou citação.

6.18 Em momento algum a Promotora poderá ser responsabilizada por inscrições ou participações atrasadas, incorretas, inválidas ou imprecisas, sendo tais causas, motivo de exclusão do participante da promoção.

6.19 Da mesma forma, a Promotora não se responsabilizará pelas inscrições ou participações que não forem concluídas por problemas nos computadores, servidores, linhas telefônicas ou em provedores de acessos dos usuários ou, ainda, por falta de energia elétrica no local de acesso do usuário, sem exclusão das demais situações previstas no ordenamento jurídico, eximindo-se, por conseguinte, de qualquer responsabilidade proveniente de tais fatos.

6.20 Eventuais despesas com transporte e hospedagem para participação no Torneio deverão ser custeadas pelo participante.

6.21 EFEITOS ESPECIAIS E USO DE SUBSTÂNCIAS PERIGOSAS:

Todos os efeitos especiais deverão ser secos. Não será permitido o uso de líquidos ou materiais viscosos. Também não será permitido o uso de acessórios ou objetos que possam colocar em risco a integridade física de outros cosplayers e/ou do público em geral, membros da comissão técnica, tais como, mas não limitados a fogo, fogos de artifício, armas de corte, armas brancas, armas de fogo, armas de airsoft, armas com munição de chumbo, abrasivos, corrosivos, tinturas tóxicas, solventes, extintores, entre outras substâncias nocivas.

6.22.1 Também não será admitido o uso de talco, farinha, glitter, lantejola, confete ou qualquer outro item que dificulte a limpeza do palco ou prejudique a apresentação dos demais competidores.

6.23.2 O uso de qualquer substância listada neste Regulamento ou comportamento inadequado poderá implicar na perda de pontos* e/ou a desclassificação do participante deste Torneio por decisão soberana e irrevogável da comissão organizadora.

*Penalidades por efeitos especiais e/ou substâncias perigosas: a) Sujar o palco, perda de 0,5 a 1,00 na nota final; e b) Utilização de armas brancas, armas de fogo, fogo, fogos de artifício, pólvora - os objetos serão removidos e não poderão ser utilizados na apresentação. Caso o competidor insista, será desclassificado imediatamente.

6.24 CENÁRIO E ACESSÓRIOS

Importante ressaltar que o uso de cenário e/ou acessórios é opcional e não implica na soma ou redução de pontos na nota, mas caso o participante opte por utilizá-los deve observar o seguinte:

- Não será admitido o uso de cenários ou acessórios que precisem ser pendurados, pregados, colados ou fixados ao palco. Os cenários e acessórios devem ser de fácil manuseio e/ou transporte – considerando-se o tempo para montagem e desmontagem do cenário e que o participante ficará incumbido de tal tarefa sem o auxílio de qualquer terceiro.
- Se o participante selecionado para as eliminatórias optar por seguir com um cenário, o tamanho deverá ser validado com a produção do Torneio.
- O cenário poderá sofrer modificações durante a performance do participante, porém deverá ser retirado do palco com o mesmo formato no qual tenha adentrado.
- O cenário poderá ser composto de apenas uma parte, porém deverá ser respeitada as dimensões indicadas neste item.
- Como cenário será tudo aquilo que for suporte para apresentação, representando local, construções, móveis e derivados que não sejam parte do figurino ou acessório de uso do personagem como armas, chapéus, casacos, entre outros.
- Durante a apresentação o cosplayer poderá usar um LED para apoio. As especificações serão enviadas pela equipe CCXP até novembro de 2026.
- O cosplayer e seu staff são inteiramente responsáveis por qualquer item trazido, devendo os mesmos posicioná-los e retirá-los do palco, dentro do tempo estipulado, sem auxílio da organização.

6.25 A participação nesta Promoção não está condicionada à compra de ingressos para o evento.

7 - APURAÇÃO E DESCRIÇÃO DE PRÊMIOS:

PERÍODO DA APURAÇÃO: 06/12/2026 21:01 a 06/12/2026 21:30

PERÍODO DE PARTICIPAÇÃO DA APURAÇÃO: 25/09/2026 08:00 a 06/12/2026 21:00

ENDEREÇO DA APURAÇÃO: Rodovia dos Imigrantes NÚMERO: Km 1.5 BAIRRO: São Paulo Expo

MUNICÍPIO: São Paulo UF: SP CEP: 04329-900

LOCAL DA APURAÇÃO: Local de realização do evento

PRÊMIOS

Quantidade	Descrição	Valor R\$	Valor Total R\$	Ordem
1	TERCEIRO LUGAR: Um cartão pré-pago, sem função de saque ou transferência, no valor de R\$ 1.000,00; Um par de ingressos de 4 dias para o evento CCXP 2027, no valor de R\$ 3.140,00; Um Kit Honda Store, no valor de R\$ 500,00	4.640,00	4.640,00	1
1	SEGUNDO LUGAR: Um cartão pré-pago, sem função de saque ou transferência, no valor de R\$ 2.000,00; Um par de ingressos de 4 dias para o evento CCXP 2027, no valor de R\$ 3.140,00; Custeio referente à obtenção da Carteira Nacional de Habilitação (CNH), na categoria A, no valor máximo de R\$ 2.000,00; Capacete Honda Kuromi, no valor de R\$ 399,00; Kit Honda Store, no valor de R\$ 500,00	8.039,00	8.039,00	2
1	PRIMEIRO LUGAR: Um Cartão pré-pago, sem função de saque ou transferência, no valor de R\$ 3.000,00; Um par de ingressos Epic Pass para o evento CCXP 2027, no valor de R\$ 4.700,00; Uma Honda Biz Kuromi 2027 0km, Motor: OHC, Monocilíndrico 4 tempos, arrefecido a ar. Cilindrada: 123,9cc. Sistema de partida: elétrico, no valor de R\$ 17.990,00; Custeio referente à obtenção da Carteira Nacional de Habilitação (CNH), na categoria A, no valor máximo de R\$ 2.000,00; Capacete Honda Kuromi, no valor de R\$ 399,00; Kit Honda Store, no valor de R\$ 797,00	28.886,00	28.886,00	3

8 - PREMIAÇÃO TOTAL:

Quantidade Total de Prêmios	Valor total da Promoção R\$
3	41.565,00

9 - FORMA DE APURAÇÃO:

9.1 A apuração dos ganhadores desta Promoção será realizada no local de realização da CCXP 26 e será aberta ao público, nas datas e horários estabelecidos neste Regulamento.

9.2 Os critérios de avaliação estão descritos nos itens 6.9 a 6.16 deste Regulamento.

9.3 A decisão da Banca Julgadora será soberana e irrecorrível.

10 - CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO:

10.1 Serão desclassificados os participantes que não cumprirem os critérios de participação descritos neste Regulamento, bem como de colaboradores da Empresa Promotora, das agências envolvidas e fornecedores diretamente ligados ao desenvolvimento da promoção.

10.2 Igualmente, serão desclassificados os participantes que deixarem de responder às tentativas de contato da Empresa Promotora nos prazos estabelecidos neste Regulamento.

10.3 Serão desclassificados, ainda, os contemplados que se recusarem ou desistirem de receber o prêmio.

10.4 Caso o contemplado seja desclassificado, a Comissão Julgadora da Empresa Promotora fará a seleção do próximo contemplado, obedecendo aos critérios estabelecidos neste Regulamento.

10.5 COMPORTAMENTO:

10.5.1 Para fins de atribuição de pontos aos cosplayers, a comissão organizadora também avaliará comportamento e a interação com outros participantes.

10.5.2 O Participante poderá ser desclassificado a qualquer momento caso forneça informações falsas, inválidas, imprecisas ou incorretas no momento do cadastro. Caso esta prática caracterize crime, sujeitará o infrator às penalidades previstas na legislação em vigor.

10.5.3 Da mesma forma, serão automaticamente desclassificados os Participantes cujos cosplays e/ou o vídeo e/ou áudio que estes enviarem para participar deste torneio fizerem referências desonrosas a pessoas, locais, crenças, raça, cor, sexo, obras culturais ou propriedade industrial, ou ainda exponha o participante ou terceiros a situações arriscadas ou perigosas à sua integridade física e/ou moral.

10.5.4 Os participantes serão excluídos automaticamente da promoção em caso de fraude comprovada, participação através da obtenção de benefício/vantagem de forma ilícita ou pelo não cumprimento de quaisquer das condições aqui previstas. Para efeito deste item, considera-se fraude a participação através do cadastramento de informações incorretas ou falsas; a participação de pessoas não elegíveis conforme critérios aqui estabelecidos; as participações que tenham sido efetuadas através de método robótico, automático, repetitivo, programado ou similar.

10.5.5 Serão igualmente desclassificados os participantes que praticarem conduta que contrarie o espírito esportivo da competição, que serão avaliadas caso a caso, a critério da Empresa Promotora.

10.5.6 Não terão validade as participações que não preencherem as condições básicas da promoção previstas neste Regulamento.

10.5.7 Em caso de não comparecimento/apresentação do cosplayer no dia e horário previamente comunicados, a organização se reserva o direito de cancelar as credenciais de acesso do cosplayer e do respectivo *staff* para os demais dias de evento.

11 - FORMA DE DIVULGAÇÃO DO RESULTADO:

- 11.1 Os selecionados nas Fases 1 e 2 deste torneio serão comunicados através de e-mail ou de ligação telefônica, a critério exclusivo da Empresa Promotora e de acordo com os dados que constarem em sua inscrição.
- 11.2 A Empresa Promotora tentará o contato com os selecionados considerando os dados informados na sua inscrição, por e-mail ou telefone, com intervalos de 1 (um) dia entre uma e outra tentativa, totalizando 3 (três) tentativas, sob pena de desclassificação.
- 11.2.1 Fica estabelecido que o Participante selecionado deverá responder às tentativas de contato confirmando a sua participação na fase seguinte na data e horário estabelecidos pela Promotora, sob pena de desclassificação.
- 11.2.2 Após a terceira tentativa de contato, o Participante tem o prazo de 03 (três) dias úteis para confirmar sua presença no evento, sob pena de desclassificação.
- 11.3 Os ganhadores da Fase 3 serão comunicados desta condição após a avaliação dos jurados, ao término das apresentações.
- 11.4 Após a validação dos ganhadores, a Empresa Promotora fará a divulgação de seus nomes no site do Torneio, <https://www.ccxp.com.br/torneio-cosplay-universe>, pelo prazo de 30 dias a partir da apuração.

12 - ENTREGA DOS PRÊMIOS:

- 12.1 A CCXP entrará em contato com os ganhadores por meio de ligação telefônica e/ou o envio de mensagem eletrônica, momento no qual requererá as seguintes informações e/ou documentos: a) cópia simples dos documentos pessoais, tais como RG, CPF e comprovante de residência (água ou luz), b) termo de cessão de obra, c) termo de cessão de uso de imagem, som de voz e direitos conexos e d) termo de aceite para participação da etapa final.
- 12.2 Os prêmios serão entregues aos ganhadores deste Torneio no prazo de 30 (trinta) dias contados a partir da data da apuração, no endereço informado pelos participantes no ato da inscrição neste torneio, sem qualquer onus, mediante a assinatura do "Termo de Quitação e Entrega de Prêmio", que deverão ser assinadas pelo contemplado em duas vias e devolvidas a CCXP. Os ingressos para o Evento CCXP27 serão entregues aos contemplados em forma de "voucher" para resgate ao longo do ano de 2027, conforme venham a ser disponibilizados pela CCXP.
- 12.3 Os prêmios objeto da distribuição neste torneio somente poderão ser entregues aos contemplados, assim entendidos como os participantes regularmente inscritos que preencham todas as condições de participação definidas neste Regulamento.
- 12.4 O valor de cada prêmio corresponde ao valor de mercado na data correspondente ao protocolo do pedido de autorização e poderá sofrer variação a época de sua aquisição no prazo de oito dias anteriores a data da apuração, sendo certo que o contemplado fará jus tão somente ao Prêmio correspondente independentemente do valor que lhe tenha sido atribuído e/ou pago para fins de recolhimento de taxas e/ou impostos.
- 12.5 Para receber o prêmio que faz jus o contemplado deverá, de forma imprescindível, apresentar o seu CPF e RG para confirmação dos dados cadastrados. Além disso, também deverá assinar o recibo de entrega de prêmios quando solicitado pela Empresa Promotora.
- 12.6 Se a Empresa Promotora não o localizar, ou após a localização do contemplado, este se recuse a apresentar os documentos, ou ainda os apresente de forma divergente do cadastro, no prazo de 72 horas, ele será automaticamente desclassificado e o prêmio correspondente será destinado ao próximo ganhador, nos termos do item 10.4 deste Regulamento.
- 12.7 O valor referente à aquisição da CNH contempla os custos com exames médicos e psicológicos, curso teórico (mínimo de 45 horas-aula), curso prático (mínimo de 20 horas-aula, incluindo aula noturna), taxas de inscrição, provas teórica e prática, e emissão do documento junto ao Detran. Será custeada apenas uma tentativa de exame teórico e prático. Em caso de reprovação, novas tentativas não serão cobertas pela promoção, sendo de responsabilidade exclusiva do participante. Caso o valor total para obtenção da CNH seja inferior ao limite estipulado, não haverá reembolso ou repasse de diferença em dinheiro. Caso o valor seja superior ao limite estipulado, o excedente deverá ser pago diretamente pelo participante. O contemplado terá o prazo máximo de 1 (um) ano a contar da data da comunicação oficial para iniciar e concluir o processo de obtenção da CNH. Após esse período, o prêmio perderá sua validade e não poderá mais ser utilizado. Caso o contemplado já possua CNH categoria A válida, poderá indicar um terceiro beneficiário para usufruir da premiação, desde que este cumpra os requisitos legais para obtenção da habilitação. Este item não poderá ser convertido em dinheiro nem utilizado fora do ambiente da promoção.
- 12.8 A motocicleta não poderá ser convertida em dinheiro, tampouco poderá ser vendida ou transferida a terceiros pelo período de 1 (um) ano a contar da data de entrega, sendo de uso exclusivo do contemplado durante esse prazo e vinculado às condições da promoção.
- 12.9 Em caso de cancelamento, adiamento ou impossibilidade de realização do Evento CCXP27, cujos ingressos são parte da premiação dos contemplados, por circunstância alheia à vontade da Promotora, a Promotora fará a entrega de um vale-compras, em valor equivalente, sem função de saque ou transferência, para ser utilizado pelos contemplados em eventos futuros.
- 12.10 A premiação é pessoal e intransferível, não se responsabilizando a Promotora por qualquer restrição que o contemplado possa ter para utilizá-la.
- 12.11 Na eventualidade de algum contemplado falecer, o prêmio será entregue a seu inventariante.
- 12.12 Não será permitido ao contemplado trocar seu prêmio por qualquer outro, tampouco distribuí-lo ou convertê-lo, total ou parcialmente, em dinheiro, de acordo com o art. 15, § 5º, do Decreto nº 70.951/72.
- 12.13 O contemplado deverá reclamar seu prêmio no prazo de até 180 (cento e oitenta) dias após a apuração.

13 - DISPOSIÇÕES GERAIS:

- 13.1 Medidas e orientações de segurança poderão ser exigidas dos contemplados pela CCXP para a realização da etapa final, presencial, do torneio, e os contemplados deverão segui-las estritamente, conforme lhes venha a ser solicitado, sob pena de desclassificação caso haja descumprimento das regras.
- 13.2 Os contemplados das etapas classificatória e final, desde já, cedem, a título gratuito e de forma definitiva e irrevogável, a CCXP Eventos Ltda. os direitos de uso de suas imagens, som de suas vozes e direitos conexos decorrentes de suas participações neste torneio, autorizando a divulgação de suas imagens, sons de voz, nomes, por quaisquer meios de divulgação e publicação, para utilização comercial ou não, publicitária, promocional e/ou institucional, seja diretamente pela CCXP Eventos Ltda., por qualquer de suas empresas coligadas e/ou por empresas terceiras autorizadas pela CCXP, sem limitação do número de veiculações, incluindo em filmes publicitários e institucionais veiculados em toda e qualquer forma de exploração audiovisual, televisão, em mídia eletrônica, além de fotos, cartazes, anúncios veiculados em jornais e revistas ou em qualquer outra forma de mídia impressa e eletrônica em território nacional, pelo período de 12 (doze) meses a contar da apuração do resultado correspondente, reservando-se ao contemplado, sempre que o suporte de divulgação comportar local adequado, apenas o direito de ter o seu nome vinculado ao material produzido e veiculado e/ou publicado por qualquer outra forma de mídia impressa e eletrônica, ou qualquer outro suporte físico, digital ou virtual existente ou que venha a existir, para fins de divulgação da CCXP. Para tanto, os 12 (doze) finalistas deverão fazer fotos com o time CCXP 2026 após a etapa classificatória e, para os 3 (três) contemplados finais, após o resultado final deste Torneio, mediante escopo a ser definido em conjunto com time da Mandataria. Sendo que os três primeiros colocados deverão participar de conteúdos de divulgação da competição Cosplay que eventualmente venha a acontecer em 2027.
- 13.3 A CCXP ao promover o "Torneio Cosplay Universe by Honda" se propõe a realizá-lo de forma contínua e ininterrupta, contudo, não será responsável pelas dificuldades técnicas decorrentes de culpa exclusiva dos participantes ou de terceiros. Nenhuma responsabilidade será assumida pela CCXP, no decorrer e posteriormente ao período de participação neste torneio, por quaisquer problemas técnicos ou mau funcionamento que independem da atuação e/ou intervenção da CCXP e, que seja(m) decorrente(s) da conexão à internet que possam prejudicar o acesso ao site de divulgação do torneio, a participação e o preenchimento do cadastro de participação e/ou outras ações requeridas para a efetiva participação neste torneio, não limitadas as seguintes ocorrências que sejam resultantes de: erros de hardware ou software de propriedade do participante ou interessado; defeito ou falha do computador, telefone, cabo, satélite, rede, eletroeletrônico,

equipamento sem fio ou conexão a internet ou outros problemas decorrentes do acesso a internet do participante ou interessado; erro ou limitação por parte dos provedores de serviços, servidores, hospedagem; erro na transmissão das informações; falha no envio e/ou recebimento de mensagens eletrônicas; atraso ou falha no envio e/ou recebimento de mensagens eletrônicas; congestionamento da rede e/ou internet e/ou do site de divulgação desta torneio; intervenções não autorizadas, sejam essas humanas ou não, incluindo, sem limitação, as tentativas de fraude, falsificação, ações de hackers, vírus, bugs, worms; a perda e/ou destruição de qualquer aspecto do site de divulgação desta torneio ou indisponibilidade temporária ou permanente desse, ressalvada a possibilidade da CCXP realizar a desclassificação dos cadastros caso sejam detectadas e comprovadas ocorrências de fraude, fato este que será consignado em relatório apto. As dúvidas, omissões ou controvérsias oriundas do presente torneio serão, preliminarmente, dirimidas por uma comissão composta por três representantes da CCXP.

13.4 Este regulamento ficará disponível no site <https://www.ccxp.com.br/torneio-cosplay-universe>.

13.5 A simples participação na presente promoção implicará no total e integral reconhecimento das condições e aceitação irrestrita deste Regulamento, bem como, presumir-se-á a condição de que o participante ganhador não possui impedimentos fiscal, legal ou outro que o impeça de receber e/ou usufruir o prêmio ganho.

13.6 Ficará vedada a participação de todos os estagiários, subcontratados, funcionários da CCXP seus familiares até 2º grau, incluindo filhos e cônjuges, e dos funcionários diretamente envolvidos nos processos de planejamento, elaboração, execução e torneio das agências de publicidade e torneio e outras empresas prestadoras de serviços. O atendimento ao disposto será de inteira responsabilidade da CCXP que automaticamente desclassifica os impedidos mediante a verificação do número do CPF.

13.7 Em função de sua natureza, o prêmio será exibido nas redes sociais da Promotora e no site <https://www.ccxp.com.br/torneio-cosplay-universe>

13.8 A propriedade do prêmio será comprovada em até 08 (oito) dias antes da data prevista para a apuração dos resultados através da juntada das notas fiscais de aquisição.

13.9 A promoção será divulgada por meio das redes sociais da Promotora, bem como jornais, rádio, televisão, revistas e/ou outras mídias.

13.10 O número do Certificado de Autorização constará de forma clara e precisa no regulamento. Para os demais materiais de divulgação, a Empresa Promotora solicitará dispensa da aposição, fazendo constar, apenas, a indicação de consulta do número de Autorização SPA/MF no referido site.

13.11 As dúvidas dos participantes sobre a presente promoção poderão ser esclarecidas através do e-mail atendimento@ccxp.zendesk.com.

13.12 As dúvidas e controvérsias oriundas de reclamações dos participantes desta promoção deverão ser, primeiramente, dirimidas pela Empresa Promotora e, persistindo-as, submetidas à SPA/MF e/ou aos órgãos integrantes do Sistema Nacional de Defesa do Consumidor.

13.13 Em caso de perda de conexão à rede de Internet, no momento da participação, na realização do cadastro ou no envio das informações, não será devida qualquer indenização por parte da Promotora, tendo o participante que aceitar a implicação da eventual falha.

13.14 Para a empresa regularmente autorizada nos termos da Lei 5.768/71, é deferida a formação de cadastro e/ou banco de dados com as informações coletadas em promoção comercial, sendo expressamente vedada à comercialização ou a cessão, ainda que a título gratuito, desses dados.

13.15 Após o encerramento da Promoção, a prestação de contas será realizada pela procuradora nomeada pela PROMOTORA e dentro do prazo estabelecido pela legislação.

14 - TERMO DE RESPONSABILIDADE

Este regulamento deverá ser disponibilizado com seu conteúdo completo em local físico ou em meio digital, incluindo páginas, sites eletrônicos ou aplicativos utilizados na divulgação da campanha, em condições que assegurem ampla visibilidade e fácil acesso. A divulgação da campanha por meio de páginas, sites eletrônicos, aplicativos ou outros canais digitais deverá ser acompanhada da divulgação deste regulamento em pelo menos um desses canais. Este regulamento deverá ser apresentado em tamanho e formatação que permitam sua adequada visualização. Quando disponibilizado por meio digital, deverá ser assegurada a obtenção de cópia integral deste regulamento em formato eletrônico. Qualquer versão parcial ou sintética do regulamento deverá reproduzir com fidelidade os termos e condições aprovados, assegurada a disponibilidade de sua versão integral.

Não poderão ser objeto de promoção, mediante distribuição de prêmios, na forma deste Regulamento: medicamentos, armas e munições, explosivos, fogos de artifício ou de estampido, bebidas alcoólicas, fumo e seus derivados ou outros produtos que venham a ser relacionados pelo Ministro da Fazenda. Consideram-se bebidas alcoólicas, para efeito deste decreto, as bebidas potáveis com teor alcoólico superior a treze graus Gay-Lussac.

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

Os prêmios definidos neste regulamento não poderão ser entregues, transferidos ou convertidos em dinheiro, moeda corrente ou qualquer outro equivalente monetário.

A apuração dos contemplados deve seguir a metodologia autorizada e descrita neste regulamento, assegurada a transparência e rastreabilidade dos resultados para a prestação de contas e fiscalização, com vedação ao uso de meio alternativo de apuração não previsto, inclusive meio ou plataforma digital.

A entrega dos prêmios deverá ser feita em até trinta dias após a data de realização da definição do contemplado ou do sorteio. Os prêmios deverão ser entregues livres de qualquer ônus para os contemplados. A empresa autorizada não poderá cobrar dos participantes quaisquer taxas, emolumentos ou contribuições, nem mesmo a título de reembolso dos tributos que incidirem sobre os prêmios. É nula qualquer disposição em contrário apresentada neste regulamento.

Quando o prêmio sorteado, obtido em concurso ou conferido mediante vale-brinde não for reclamado no prazo de cento e oitenta (180) dias, contados respectivamente, da data do sorteio, da apuração do resultado do concurso ou do término do prazo da promoção, perde o titular o direito ao respectivo prêmio. O valor correspondente será recolhido pela empresa autorizada ao Tesouro Nacional, como renda da União, no prazo de quarenta e cinco (45) dias.

Em caso de promoções com participação de menor de idade, sendo este contemplado, deverá, no ato da entrega do prêmio, ser representado por seu responsável legal, à exceção das promoções comerciais realizadas por concessionária ou permissionária de serviço de radiodifusão, nos termos do artigo 1º-A, § 3º, da Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971.

A divulgação da imagem do contemplado ou do grupo de contemplados, vinculada ao plano autorizado, poderá ser realizada e mantida por até um ano após a definição dos contemplados da promoção comercial, observadas as disposições da Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018.

As dúvidas e controvérsias decorrentes de reclamações formuladas pelos participantes deverão ser previamente dirimidas pelos promotores da promoção. Não sendo possível sua solução, deverão ser submetidas ao órgão autorizador, sem prejuízo do direito dos participantes de

recorrer ao Sistema Nacional de Defesa do Consumidor ou ao Poder Judiciário.

Para as modalidades sorteio ou assemelhada a sorteio, a responsável pela promoção deverá anexar a lista de participantes na aba de prestação de contas do SCPC após o término de cada período de participação e antes da extração da Loteria Federal. O arquivo deverá ser disponibilizado nos formatos .csv ou em arquivo .csv compactado como .zip, sendo admitido o tamanho máximo de 250 MB por arquivo, e deve conter os dados dos participantes, obrigatoriamente nesta ordem: CPF, CNPJ, nome, número de série, número sorteável, data e hora da participação (no formato dd/mm/aaaa hh:mm:ss), e-mail, telefone e indicação de estrangeiro. Opcionalmente, a primeira linha do arquivo poderá conter cabeçalho, para o qual devem ser utilizados exatamente os seguintes nomes de campo, observada a grafia indicada entre aspas: "cpf", "cnpj", "nome", "numero_serie", "numero_sorteavel", "data_hora_participacao", "email", "telefone" e "estrangeiro".

DA PRESTAÇÃO DE CONTAS

A prestação de contas desta promoção comercial deverá ser realizada no prazo máximo de trinta dias após a data de prescrição dos prêmios, sob pena de descumprimento do plano de distribuição apresentado.

A prestação de contas para esta promoção deverá ser realizada até a data constante no cabeçalho da promoção no SCPC, conforme as regras estabelecidas na Portaria SEAE nº 7.638, de 18 de outubro de 2022. O vencimento do prazo para a prestação de contas constitui em mora as empresas promotoras. A não realização da prestação de contas até a data de seu vencimento poderá resultar na aplicação de multa de 100% (cem por cento) incidente sobre a soma dos valores dos bens prometidos a título de premiação e na proibição de realizar as operações de distribuição gratuita de prêmios a título de propaganda, durante o prazo de 2 (dois) anos, contados da data limite da prestação de contas, nos termos do art. 13 da Lei nº 5.768, de 20 de dezembro de 1971. A fixação da multa poderá ser revista em grau de recurso administrativo, a ser apresentado conforme o art. 56 da Lei nº 9.784, de 29 de janeiro de 1999.

DISPOSIÇÕES FINAIS

Além dos termos deste regulamento, esta promoção comercial deverá obedecer às condições previstas na Lei nº 5.768, de 1971, no Decreto nº 70.951, de 1972, na Portaria SEAE nº 7.638, de 2022, na Portaria MF nº 67, de 2017, e na Portaria SECAP nº 20.749, de 2000, além dos atos normativos que as complementem ou substituam. O descumprimento do disposto neste termo de responsabilidade ou neste regulamento sujeita o responsável às penalidades previstas no art. 13 da Lei nº 5.768, de 1971.



Documento assinado eletronicamente por Antonia Alberlania Ferreira Rufino, Assistente Técnico(a), em 11/09/2026 às 10:39, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site: https://scpc.seae.fazenda.gov.br/scpc/consulta_codigo_autenticacao.jsf, informando o código verificador AJU.AWH.TDX