

1. Sobre o CHALLENGE

1.1. O que é o CHALLENGE

1.1.1. O CHALLENGE é uma jornada “gameficada” que simula o ambiente de uma gestora de investimentos (Asset Management), em um universo controlado, proporcionando a universitários de todo o país a experiência dos desafios de tomar decisões para a alocação de recursos. Esta competição é organizada e oferecida pelo Grupo Bradesco, através da Ágora Academy e da Bradesco Asset Management (“ORGANIZADORES”), em parceria com Ágora Investimentos, GameBased®, BBDA Comunicação e Toolzz. (aqui denominados “PARCEIROS” quando mencionados em conjunto).

1.2. Propósito do CHALLENGE

1.2.1. O CHALLENGE foi desenvolvido para proporcionar uma experiência interativa e estimular o conhecimento sobre o mercado financeiro e o mercado de capitais. Além disso, a parceria com a GameBased® possibilita aos estudantes universitários conhecerem na prática alguns dos principais tipos de ativos financeiros negociados no mercado, como ações, derivativos, fundos, ETF, entre outros, em um ambiente inovador para a gestão de investimentos.

2. Política de privacidade e termos de participação

2.1. Política de privacidade

2.1.1 Os PARTICIPANTES do CHALLENGE devem ler as políticas de privacidade e tratamento de dados dos ORGANIZADORES, disponibilizadas por meio do canal https://www.bradescoseguranca.com.br/html/seguranca_corporativa/pf/seguranca-informacao/privacidade.shtm.

2.1.2 Os ORGANIZADORES e PARCEIROS declaram expressamente que os dados obtidos em razão desta ação não serão de qualquer forma comercializados ou cedidos a terceiros – neste caso, com finalidades distintas do que é aqui indicado –, ainda que a título gratuito.

2.1.3 Os inscritos aceitam que os dados de inscrição sejam utilizados para cadastro nas plataformas Ágora Academy e GameBased®, sendo que a inscrição ocorrerá pelo endereço <https://www.challengeacademy.com.br/challenge-agora-academy-2026/>

2.1.4 Os dados pessoais dos PARTICIPANTES serão mantidos durante o tempo necessário para as finalidades declaradas no item 2.1.3 e, após esse período, por até cinco anos. Os dados não serão utilizados para outros fins, exceto nas hipóteses previstas na Diretiva de Privacidade e/ou nas hipóteses autorizadas ou exigidas por lei.

2.2. Termos de participação

2.2.1 Os PARTICIPANTES estão cientes de que, ao se cadastrarem para integrar esta ação, alguns dados pessoais informados serão tratados pelos ORGANIZADORES e PARCEIROS para as finalidades de operacionalização, execução, divulgação da ação, procedimentos de auditoria e, ainda, de fiscalização e prestação de contas, nos limites da legislação aplicável.

2.2.2 Os PARTICIPANTES aceitam que todo o material cedido e compartilhado pertence aos ORGANIZADORES e PARCEIROS e, portanto, não poderão ser reproduzidos, divulgados ou compartilhados com terceiros.

2.2.3 Caso haja o descumprimento de alguma das regras estabelecidas neste regulamento, os ORGANIZADORES poderão excluir PARTICIPANTES da competição.

2.2.4. Os ORGANIZADORES podem, a qualquer momento, desclassificar e excluir PARTICIPANTES que apresentarem conduta inadequada aos objetivos do CHALLENGE.

3. Inscrição no CHALLENGE e elegibilidade

3.1. Instruções gerais

3.1.1 A inscrição no CHALLENGE é exclusiva para estudantes de cursos de graduação devidamente matriculados e vinculados a uma Instituição de Ensino Superior (IES), credenciada pelo Ministério da Educação (MEC). O estudante deve enviar o comprovante de vínculo com a IES até o dia 10/12/2026.

3.1.2. A participação no CHALLENGE é restrita a maiores de 18 anos.

3.1.3. O PARTICIPANTE inscrito deve estar cursando uma graduação (não são aceitos estudantes de cursos de MBA ou pós-graduação).

3.1.4. A participação nesta iniciativa, por si só, caracteriza a aceitação de todos os termos e condições definidos neste regulamento.

3.1.5. As inscrições serão realizadas pelo líder do grupo. Este PARTICIPANTE deve indicar os dados de todos os integrantes do seu grupo e a instituição de ensino à qual estão vinculados.

3.1.6. Para participação no CHALLENGE como finalistas, é necessária a comprovação de matrícula de todos os integrantes.

3.1.7. Os grupos deverão ser formados por quatro integrantes (ou seja, não são aceitos grupos com menos de quatro integrantes). Cada grupo representa uma equipe competidora (gestora). O grupo deve indicar entre os integrantes um líder que será responsável pela equipe.

3.1.8. É vedada a inscrição de um mesmo PARTICIPANTE em mais de um grupo.

3.1.9. É vedada a participação de funcionários e/ou estagiários do Grupo Bradesco e de empresas coligadas.

3.1.10. O número máximo de equipes (grupos) nesta edição do CHALLENGE é de 100 grupos distintos.

3.1.11. A competição será realizada na plataforma digital GameBased®, na qual os PARTICIPANTES terão que administrar uma carteira de investimentos em um ambiente digital simulado, conforme regras e cronograma detalhados neste regulamento.

3.1.12. Os PARTICIPANTES formarão uma empresa gestora de investimentos fictícia para fazer a gestão de ativos, entre ações, derivativos, fundos e outros produtos. Todas as gestoras PARTICIPANTES serão avaliadas para a determinação do grupo vencedor.

3.2. TESTE CLASSIFICATÓRIO APÓS INSCRIÇÕES DO GRUPO

3.2.1. Para validar a inscrição, os PARTICIPANTES farão um teste de conhecimento classificatório. O teste será composto de 30 perguntas aleatórias, relacionadas ao conhecimento sobre mercado financeiro e investimentos, tendo duração de 50 minutos.

3.2.2. Será realizada a MÉDIA DAS NOTAS dos integrantes da equipe para a classificação; ou seja, TODOS OS INTEGRANTES FARÃO O TESTE INDIVIDUALMENTE e a classificação dos grupos será a média das suas notas.

3.2.3. Caso haja empate entre os grupos, será usado como critério de desempate o grupo que realizou a inscrição primeiro ou o menor tempo das respostas.

3.3. Onde, quando e como se inscrever

3.3.1. As inscrições deverão ser realizadas exclusivamente por meio da seguinte página de divulgação: <https://www.challengeacademy.com.br/challenge-agora-academy-2026/>. Devem ser preenchidos todos os dados obrigatórios solicitados no formulário de inscrição.

3.3.2. O período de inscrição é das 9h (horário de Brasília) do dia 24/08/2026 até as 21h (horário de Brasília) do dia 25/09/2026. O teste classificatório mencionado no item 3.2 deverá ser realizado até 28/09/2026.

3.3.3. O período de inscrição definido no item 3.2.2 poderá ser alterado a critério dos ORGANIZADORES, com comunicado publicado na página de divulgação desta competição.

3.3.4. O estudante inscrito receberá, no seu e-mail cadastrado, um link para confirmar sua inscrição no CHALLENGE, devendo aceitar os termos deste regulamento.

3.3.5. Não serão permitidas alterações nos grupos inscritos. Em caso de desistência de um ou mais membros durante o período do game, os membros restantes poderão continuar a participar, mediante a formalização da desistência dos outros membros através do e-mail academy@agorainvestimentos.com.br.

4. Jornada do CHALLENGE

4.1 O CHALLENGE será realizado em três etapas, sendo uma primeira etapa de treino e duas classificatórias.

4.2 Primeira etapa – Treino

4.2.1 O PARTICIPANTE terá acesso a uma partida de treino com uma rodada na plataforma GameBased®.

4.2.2 No dia 05/10/2026, será realizada uma sessão online de abertura do CHALLENGE em horário a ser definido pelos ORGANIZADORES, com link de acesso fornecido por estes.

4.2.3 O início da partida de treino será no dia 05/10/2026.

4.2.4 Todos os detalhes sobre as regras da partida de treino serão fornecidos a partir do seu início, garantindo isonomia entre os PARTICIPANTES. As regras também serão disponibilizadas na plataforma Ágora Academy. Os integrantes receberão comunicações via e-mail sobre vídeos explicativos das regras, videoaulas, materiais de estudo e outros conteúdos para a equipe melhorar suas estratégias de alocação de investimentos.

4.2.5 Os resultados da partida de treino não serão computados para efeito de classificação final no campeonato. O objetivo da partida de treino é que os PARTICIPANTES se familiarizem com a plataforma GameBased®, um simulador de investimentos, para diminuir a chance de ocorrência de erros operacionais durante as rodadas classificatórias.

4.2.6 Durante a jornada de treino, na própria plataforma GameBased®, o PARTICIPANTE também terá como benefício o acesso gratuito a objetos de aprendizagem (lives, mensagens, podcasts e aulas), a critério dos ORGANIZADORES.

4.3 Segunda etapa – Campeonato

4.3.1 Finalizada a partida de treino, os PARTICIPANTES receberão via e-mail um novo link para acesso à partida de campeonato. Será um comunicado posterior ao encerramento da partida de treino.

4.3.2 A etapa de campeonato será dividida em três fases:

- a) O CHALLENGE de aprendizado sobre o mercado de capitais na plataforma Ágora Academy/Challenge (início - Challenge Ágora Academy - agorainvestimentos.com.br) com o objetivo de auxiliar nas decisões realizadas no simulador (GameBased). A trilha é individual.

b) Prova da Trilha CHALLENGE como comprovante de conclusão do estudo para recebimento do certificado de participação no CHALLENGE Ágora Academy. A prova é individual.

c) Seis rodadas de alocação de ativos da carteira de investimentos. Ao final delas, os resultados estarão disponíveis na própria plataforma para efeito de comparação e classificação entre os PARTICIPANTES, conforme o objetivo definido nas instruções da partida. A classificação é por equipe.

4.3.3. Assim como na partida de treino, ao longo da partida de campeonato, os PARTICIPANTES terão acesso gratuito a um conjunto de conteúdos úteis e pertinentes.

4.3.4. Finalizada a partida de campeonato, os grupos PARTICIPANTES serão classificados de acordo com a medida de retorno dos investimentos ajustado pelo risco, seguindo-se a regra definida no item 5.2.6.

4.3.4.1. Em caso de empate entre os grupos com base no indicador escolhido, o critério de desempate será pela seguinte ordem: (a) ter maior capital ao final do campeonato ou (b) se o capital de cada grupo for igual, possuir data e horário de inscrição mais antigos.

4.4. Terceira etapa – Apresentações dos finalistas

4.4.1. Os finalistas serão os cinco grupos com melhor classificação ao final da partida de campeonato, os quais serão convocados a participar, no prédio Bradesco Plaza, sediado na Av. Faria Lima, 3950 - São Paulo, de uma etapa de apresentação para a banca avaliadora. Se não comparecer, o grupo estará automaticamente desclassificado e não concorrerá aos benefícios.

4.4.2. As equipes deverão realizar a apresentação das suas escolhas para a banca avaliadora, obedecendo, obrigatoriamente, a seguinte estrutura:

- a) Contextualização, organização do grupo para a tomada de decisão e descrição da estratégia executada.
- b) Resultados obtidos e comparação com a concorrência;
- c) Principais aprendizados (erros e acertos) e conexão do game com o mundo real.

4.4.3. A banca avaliadora será composta de pessoas indicadas pelas diretorias dos ORGANIZADORES.

4.4.4. Um dos componentes da banca avaliadora será eleito como presidente da banca. Em caso de empate, o voto do presidente da banca determinará o resultado do campeonato.

4.4.5. A apresentação para a banca avaliadora ocorrerá, exclusivamente, no formato presencial, no dia 11/12/2026, no prédio Bradesco Plaza, na Av. Brigadeiro Faria Lima, 3950, São Paulo, SP

4.4.6. As despesas com deslocamento e acomodações, se necessárias, serão de responsabilidade do PARTICIPANTE.

4.4.7. A apresentação de cada grupo deverá ter duração máxima de 15 minutos, sendo obrigatória a participação efetiva de pelo menos um dos integrantes do grupo.

4.4.8. Ao final de todas as apresentações, a banca avaliadora classificará os grupos, conforme os seguintes critérios:

- a) Capacidade de defender as teses de investimento com base em fatos, evidências e uso de teorias pertinentes.
- b) Clareza e adequação na comunicação (oral e escrita).
- c) Uso adequado do tempo permitido.

4.4.9. Após a apresentação de todos os grupos, serão comunicados a equipe vencedora (primeiro colocado), o segundo e o terceiro colocados. Não será necessário nenhum recurso ou taxa de inscrição na apresentação para a banca avaliadora.

5. Ambiente do game

5.1. Plataforma utilizada

5.1.1. A plataforma digital GameBased®, na qual os PARTICIPANTES terão que tomar decisões relativas ao game, é uma solução em nuvem com acesso via navegador de internet, homologado pelo Departamento de Segurança Corporativa, nos termos da Norma Interna nº 05.1144.

5.1.2. Em razão da estrutura dos dados e relatórios disponíveis, o acesso à plataforma deve ser realizado por computadores desktop ou notebooks.

5.1.3. A plataforma permite que seja realizado o download de relatórios e resultados para outros formatos, especialmente Excel.

5.1.4. Cada PARTICIPANTE terá acesso pessoal à plataforma para que possa explorar e simular suas estratégias sem afetar as simulações de outros componentes do mesmo grupo.

5.2. Game de gestão de carteiras

5.2.1. O jogo de gestão de carteiras da GameBased® é um simulador de ambiente de investimentos, no qual os PARTICIPANTES (gestores) precisam tomar decisões sobre alocação de capital em diversas classes de ativos disponíveis na plataforma, de acordo com as informações disponíveis e baseados em teorias financeiras fundamentais.

5.2.2. O principal diferencial da plataforma é a possibilidade de os PARTICIPANTES experimentarem o impacto de diferentes ciclos econômicos, de notícias setoriais e/ou específicas sobre os preços e as volatilidades de ativos financeiros, conectando teoria e prática, de modo a oferecer a oportunidade de desenvolvimento de capacidades e habilidades mais ligadas a aspectos estratégicos da gestão de investimentos.

5.2.3. Entre as habilidades essenciais de um bom gestor de investimentos está sua capacidade de analisar cenários macro e microeconômico, noticiário político, declarações de autoridades e outras informações que afetam o humor do mercado. Mas não basta analisar informações, um bom gestor deve, a partir da análise, identificar oportunidades e transformar as oportunidades em decisões de investimento. Essas são algumas das habilidades que serão trabalhadas utilizando o jogo de gestão de carteira de investimentos da GameBased® e a metodologia de Game Based Learning.

5.2.4. Neste jogo, os PARTICIPANTES (em grupo) administrarão um capital inicial de \$ 1 milhão, sendo \$ a moeda do país Lokkal, onde acontece o campeonato.

5.2.5. Os PARTICIPANTES assumirão o papel de um gestor de investimentos, que a cada rodada (representando um ano, no universo do jogo) deverá decidir qual percentual do seu capital alocar em diversos ativos disponíveis (produtos de renda fixa, ações, derivativos de câmbio e ETF); isto é, deverá decidir qual será sua carteira de investimentos a cada período.

5.2.6. O vencedor da etapa de campeonato (segunda etapa) será o grupo que obtiver maiores retornos ajustados ao risco, como será detalhado na seção “5.3. Objetivo do jogo”, quando os PARTICIPANTES tiverem acesso à plataforma.

5.3. Objetivo do jogo

5.3.1 Os PARTICIPANTES devem obter o maior bônus financeiro pela boa gestão do seu capital. O bônus é diretamente relacionado ao retorno ajustado pelo risco, assim como acontece com os gestores de investimentos. Para medir o desempenho das equipes, será usado o Índice Sharpe, calculado como:

$$\text{Índice Sharpe} = \frac{R_p - R_f}{\sigma_p}$$

R_p é o retorno da carteira, R_f é a taxa livre de risco e σ_p é a volatilidade da carteira. O bônus da rodada é calculado a partir da seguinte regra:

| Índice Sharpe > 0: Bônus = Índice Sharpe x \$ 10.000,00

| Índice Sharpe* < 0: não há bônus

5.3.2 Os valores de bônus já são calculados e exibidos no jogo em termos reais, ou seja, corrigidos pela inflação.

5.3.3 Cada grupo compete com outros grupos PARTICIPANTES e contra um jogador automatizado, o bot (robô). Seu objetivo será obter um bônus acumulado maior do que o dos grupos (incluindo o bot). Para tal, os PARTICIPANTES deverão analisar atentamente as informações e os dados disponíveis na plataforma GameBased® sobre os investimentos: cenário econômico fictício e as informações das empresas, a fim de tomar decisões ligadas à gestão da sua carteira de investimentos.

(*) Obs.: valores negativos de Índice Sharpe não possuem sentido prático para medir o retorno ajustado ao risco, mas apenas indicam que o retorno obtido da carteira foi tão pequeno que ficou abaixo da taxa livre de risco.

5.4. País Lokkal

5.4.1 Lokkal é o país fictício do universo do jogo onde os investimentos estão domiciliados. Este país é uma democracia representativa e é considerado emergente do ponto de vista econômico. O país e sua economia são grandes e diversos o suficiente para que não haja uma única empresa ou commodity que domine os resultados econômicos do país, tanto do ponto de vista do mercado interno quanto das exportações e importações. Logo, é comum que o cenário macroeconômico afete as empresas de Lokkal, mas o impacto que uma empresa qualquer tem nas variáveis macroeconômicas costuma ser mínimo. É claro que os diferentes setores da economia de Lokkal podem ser mais ou menos concentrados e será importante verificar as características e notícias de cada empresa e setor para análises mais detalhadas.

5.5. Ativos de Investimentos do jogo

Classe	Ativo
Renda fixa	Renda Fixa Pós-fixado (1 Ano)
	Renda Fixa Pré-fixado (5 Anos)
	Renda Fixa Inflação + Juros (2 Anos)
	Renda Fixa Inflação + Juros (10 Anos)
Ações	Fortaleza Seguros
	Lojas Magazine
	Volt Motors

	Autobrás
	CampoMax Agro
	Petróleo Nacional S/A
	Montanhas Minérios
ETF	ETF - Bolsa "Lokkal"
	ETF - Bolsa "Estados Aliados do Norte"
Outros	Fundo Imobiliário
	Fundo de Direitos Creditórios
Derivativos	Futuro - Câmbio

IMPORTANTE! Os PARTICIPANTES inscritos no CHALLENGE reconhecem que o jogo aplicado é uma simplificação da realidade e que os resultados obtidos estão alinhados às regras específicas do game e ao modelo econométrico desenvolvido pela GameBased®, não cabendo contestações.

6. Benefícios e premiações

6.1. Benefícios

6.1.1 Todos os PARTICIPANTES que concluírem o campeonato e participarem de todas simulalções até 22/11/2025, independente da sua classificação no GameBased (simulação), receberão um certificado (Horas complementares) de participação no CHALLENGE. O certificado comprova que o participante concluiu as seis rodadas e estará disponível na plataforma Ágora Academy/Challenge, registrando nome do campeonato, nome aluno, CPF, período da participação no CHALLENGE e emissão da Ágora Investimentos e da Bradesco Asset.

6.1.2 As instituições de ensino representadas pelas gestoras classificadas nas cinco primeiras colocações receberão certificado de reconhecimento do desempenho dos seus PARTICIPANTES.

6.1.3 Todos os PARTICIPANTES da terceira etapa do campeonato (os finalistas) receberão certificados reconhecendo o bom desempenho no CHALLENGE.

6.2. Premiações para finalistas

6.2.1. Os cinco grupos finalistas terão um dia de imersão (10/12/2026) nas sedes da Ágora Investimentos e da Bradesco Asset, das 9h00 – 12h00.

10/12/2026: imersão na Bradesco Asset Management, numa jornada para conhecer uma das maiores gestoras do Brasil e imersão na Ágora Investimentos para interação com analistas e especialistas do mercado de capitais.

6.2.2. 11/12/2026: Os cinco grupos finalistas apresentarão para a banca avaliadora a tese de investimentos utilizada ao longo das semanas do Challenge Ágora Academy.

As datas são previstas e podem ser alteradas a qualquer momento, cabendo aos ORGANIZADORES a divulgação das novas datas aos finalistas.

6.2.3. A premiação será para os três grupos finalistas da seguinte maneira:

- a) 1º colocado: 1 milhão de pontos Livelo.
- b) 2º colocado: 500 mil pontos Livelo.
- c) 3º colocado: 200 mil pontos Livelo.

6.2.4 Os pontos serão divididos igualmente entre todos os integrantes do grupo.

6.2.5 Os participantes finalistas poderão, ainda, ser considerados para oportunidades de estágio no Grupo Bradesco. Para esses candidatos, o desempenho no Challenge Ágora Academy poderá ser utilizado como etapa do processo seletivo na instituição, possibilitando o avanço direto para a fase de entrevista com o gestor responsável, conforme critérios e disponibilidade de vagas previamente definidos.

7. Cronograma – Datas-chave

Data	Descritivo
24/08/2026	Início das inscrições
25/09/2026	Final das inscrições
01/10/2026	Divulgação da lista dos grupos aprovados para a 2ª Etapa (Game)
05/10/2026	Live de lançamento e início da jornada do Game
11/10/2026	Encerramento da primeira rodada de TESTE e início do campeonato
12/10/2026	Plantão para esclarecimento de dúvidas
18/10/2026	Encerramento da primeira rodada do campeonato
25/10/2026	Encerramento da segunda rodada do campeonato

01/11/2026	Encerramento da terceira rodada do campeonato
08/11/2026	Encerramento da quarta rodada do campeonato
15/11/2026	Encerramento da quinta rodada do campeonato
22/11/2026	Encerramento da sexta rodada do campeonato
04/12/2026	Divulgação dos resultados e convocação finalistas
10 e 11/12/2026	Apresentações para banca avaliadora, sessão de premiação e imersão nas empresas Ágora Investimentos e Bradesco Asset Management.
11/12/2026	Divulgação do resultado final.

8. Desclassificação

8.1. Em casos de suspeita de fraude e/ou prática de ato de má-fé, o PARTICIPANTE será desclassificado automaticamente da ação, a qualquer tempo, respondendo civil e criminalmente por eventuais atos praticados.

8.2. Não ocorrendo o atendimento de todos os requisitos, termos e condições previstos neste regulamento, incluindo, mas não se limitando à hipótese de prestação de informações inverídicas, incorretas, incompletas e equivocadas, o PARTICIPANTE será automaticamente desclassificado da competição.

9. Excludentes de responsabilização

9.1. Os ORGANIZADORES disponibilizarão a presente iniciativa de forma contínua e ininterrupta durante o período indicado neste documento, contudo, em decorrência da necessidade de atualização de conteúdo, serviço, informação e/ou outras hipóteses, a ação poderá ser eventualmente suspensa ou interrompida, ainda que temporariamente, não implicando em qualquer prejuízo ao PARTICIPANTE.

9.2. A iniciativa poderá ser alterada e/ou cancelada, por motivo de força maior ou por qualquer outro fator ou motivo imprevisto que esteja fora do controle dos ORGANIZADORES e que comprometa a ação de forma a impedir ou modificar substancialmente a condução desta como originalmente planejada.

9.3. Os ORGANIZADORES não serão responsabilizados (i) por dificuldades técnicas ou demais que possam prejudicar a participação nesta ação, incluindo, mas não se limitando a perda de conexão à internet, falha na comunicação e transmissão de dados, entre outras falhas ou dificuldades que possam impedir e/ou temporariamente dificultar a participação nesta ação, que sejam decorrentes de culpa exclusiva do participante; (ii) por ocorrências relacionadas a culpa exclusiva de terceiros, incluindo, mas não se limitando a crimes contra a privacidade, estelionato, sabotagem na informática, fraudes eletrônicas ou virtuais, ação de hackers e vírus, entre outras; (iii) por problemas com software, hardware ou serviço de internet do participante, todos eles passíveis de dificultar ou impedir a participação em tempo hábil nesta ação; e (iv) por informações incorretas ou incompletas apresentadas pelo participante.

10. Disposições gerais

10.1. Ao se inscrever nesta edição do CHALLENGE, todos os PARTICIPANTES e integrantes do grupo permitem a utilização do direito de imagem para divulgação, reprodução de fotos e vídeos no atual CHALLENGE e nos futuros Challenges, com a única finalidade de ser material de divulgação pertencente aos ORGANIZADORES e PARCEIROS.

10.2. Esta iniciativa independe de qualquer modalidade de álea (sorte ou risco), motivo pelo qual não se sujeita às disposições da Lei 5.768/71, tampouco requer autorização de qualquer órgão governamental.

10.3. Fica, desde já, eleito o foro da comarca do Estado de São Paulo, com plena concordância de todos os PARTICIPANTES, sendo excluído qualquer outro foro, por mais privilegiado que seja, para dirimir qualquer dúvida a respeito do presente regulamento ou da ação a que ele se refere.

Bom Challenge!