



LUZZO INSPIRA

2ª E D I Ç Ã O

SEU PROJETO **GERA VALOR.**
SUA ESPECIFICAÇÃO VIRA PRÊMIO.



LUZZO INSPIRA
2ª EDIÇÃO

SOBRE O LUZZO INSPIRA



O **Luzzo Inspira** é um programa criado para reconhecer profissionais que transformam boas ideias em projetos executáveis, valorizando **especificação consciente, parceria e resultado**.

Na **2ª edição**, o conceito evolui: o destaque vai para quem **mais especifica Luzzo ao longo do ano**, convertendo volume de projetos em **pontuação e premiação real**.

Aqui, **especificar é parte estratégica do projeto**.

FAÇA SUA INSCRIÇÃO!

TOQUE NESTE BOTÃO!



A PREMIAÇÃO SERÁ DIVIDIDA EM **DUAS FORMAS INDEPENDENTES**



FORMA 1

Maior Pontuação:
**Viagem
Internacional
Salone Del
Mobile – Milão**

FORMA 2

Top 10 profissionais que
mais especificarem:
**Experiência
Flora + Luzzo**

ATENÇÃO!

Cada formato possui critérios próprios de participação e seleção.



LUZZO INSPIRA
— 2ª EDIÇÃO —



LUZZO LEVA VOCÊ AO SALONE DEL MOBILE – MILÃO

Ao final da campanha, o profissional que acumular a **maior pontuação geral** será contemplado com um viagem para o maior salão de design do mundo com:

- Passagem aérea internacional
- Hospedagem
- Experiência profissional e cultural em Milão





TOP 10 EXPERIÊNCIA FLORA + LUZZO

Além do prêmio internacional, a Luzzo irá reconhecer os **10 profissionais que mais especificarem ao longo da campanha.**

Como funciona:

Ao final do período os **10 profissionais com maior pontuação acumulada** serão classificados como **Top 10 Luzzo.**





PREMIAÇÃO TOP 10



Os selecionados participarão de uma **viagem imersiva em Paragominas**, incluindo:

- Visita técnica à fábrica da Flora
- Experiência completa na estrutura da Luzzo MDF
- Bastidores de produção, logística e operação
- Conteúdos técnicos e aprendizado prático
- Troca de experiências e networking com a equipe Luzzo

Uma experiência pensada para **proporcionar conhecimento, conexão e visão de mercado**, aproximando o profissional de toda a cadeia produtiva do móvel.



CUSTOS INCLUSOS

- Transporte
- Hospedagem
- Programação da experiência

Transporte terrestre válido apenas para participantes localizados nos estados do Pará ou Maranhão.

Observações:

- Participação pessoal e intransferível
- Prêmio não conversível em dinheiro
- Datas serão definidas pela Luzzo e informadas previamente aos selecionados até três meses após o fim da campanha.

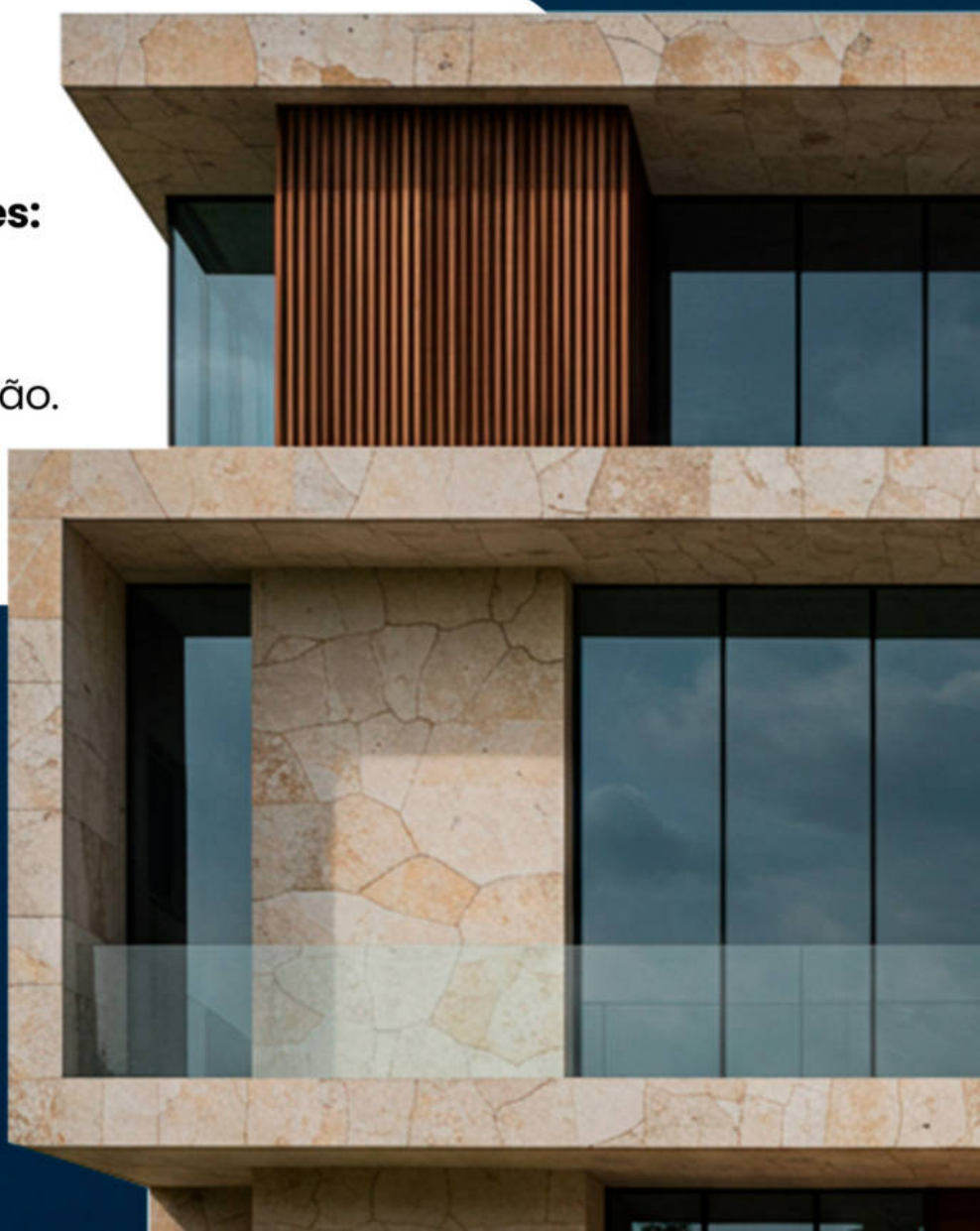


LUZZO INSPIRA
2ª EDIÇÃO

COMO FUNCIONA A PONTUAÇÃO

- Cada R\$ 1,00 em compras realizadas na Luzzo equivale a 1 ponto.
- As compras podem ser feitas pelo marceneiro ou cliente final.
- O profissional deve estar corretamente identificado na venda.

A lógica é simples:
quanto maior a
especificação,
maior a pontuação.





LUZZO INSPIRA
2ª EDIÇÃO

ESPECIFICAÇÃO PARCIAL **X 100% LUZZO**

- Não é obrigatório que o projeto seja 100% Luzzo para pontuar.
- Projetos com especificação parcial acumulam pontos normalmente.

**No entanto,
projetos 100% Luzzo
têm acesso a uma
condição exclusiva.**





LUZZO INSPIRA
2ª E D I Ç Ã O

BÔNUS ESPECIAL PROJETO 100% LUZZO

Profissionais que especificarem **100% dos produtos Luzzo** em um projeto terão direito a um **bônus adicional de pontuação**.

REGRA DO BÔNUS

- O profissional receberá um valor equivalente a **50% do total da compra realizada pelo marceneiro**.
- Esse valor será **convertido em pontos**, conforme regras da campanha.

EXEMPLO

Compra do projeto: R\$ 20.000,00

Projeto 100% Luzzo

Bônus para o profissional: 10.000,00 pontos

O bônus é cumulativo e
não substitui os pontos.





LUZZO INSPIRA
2ª E D I Ç Ã O

PROCEDIMENTO OBRIGATÓRIO **PROJETO 100% LUZZO**

Para validação do bônus, o profissional deverá entrar em contato com a Luzzo e encaminhar as seguintes informações:

- Projeto especificado
- Data da compra
- Nome do marceneiro responsável pela compra

CANAIS OFICIAIS DE CONTATO:

- E-mail: marketing@luzzomdf.com
- WhatsApp: (91) 99323-5678

Projetos 100% Luzzo não informados pelos canais oficiais não terão o bônus validado.

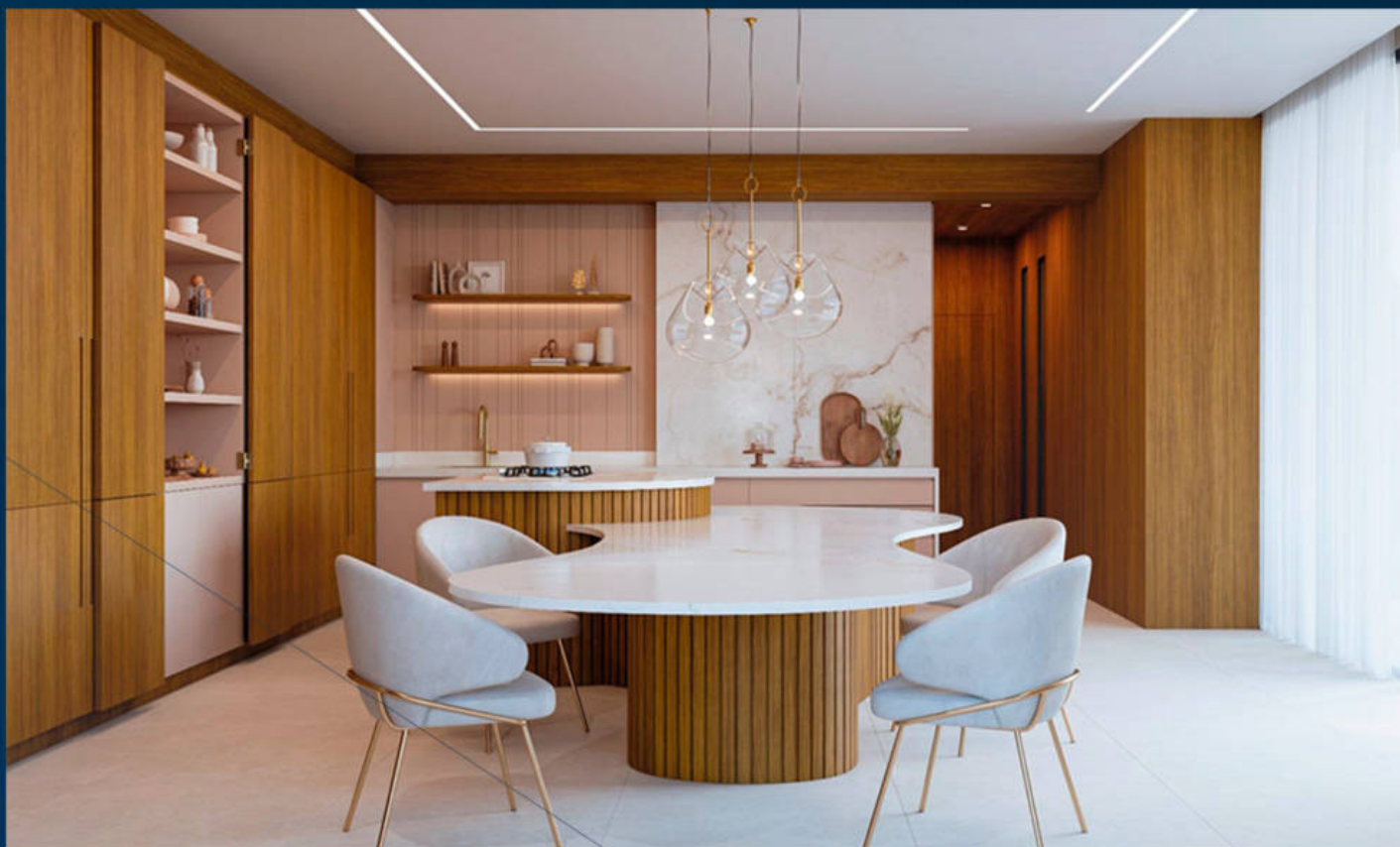


LUZZO INSPIRA
2ª EDIÇÃO

O QUE ENTRA NA PONTUAÇÃO

Pontuam todas as compras relacionadas ao projeto, realizadas na Luzzo, incluindo:

- MDF (todas as linhas e padrões disponíveis)
- Acessórios para marcenaria
- Ferragens, perfis, colas e demais produtos do portfólio Luzzo



PERÍODO DA CAMPANHA



Especificações válidas:

1º de março de 2026 a 31 de dezembro de 2026.

Apenas compras realizadas dentro desse período serão consideradas.

ATENÇÃO

- Para participar do Luzzo Inspira – 2ª Edição, **é necessário realizar a inscrição prévia no link oficial da campanha.**
- Somente especificações feitas após a confirmação do cadastro serão contabilizadas para pontuação e premiação.



LUZZO INSPIRA
— 2ª EDIÇÃO —



LUZZO INSPIRA
2ª EDIÇÃO

CONSIDERAÇÕES FINAIS

- É indispensável a identificação do profissional no momento da compra.
- **A Luzzo se reserva o direito de validar projetos, informações e pontuações.**
- A participação na campanha implica na aceitação integral das regras.



REGRAS DO PROJETO

LUZZO INSPIRA – 2ª EDIÇÃO | ESPECIFICOU, GANHOU

1. DEFINIÇÃO DE PROJETO

Para fins desta campanha, considera-se projeto todo trabalho profissional de arquitetura ou design de interiores que:

- Possua especificação de produtos para marcenaria
- Gere compra efetiva de produtos na Luzzo
- Esteja vinculado a um profissional participante da campanha

O projeto pode ser residencial, comercial ou corporativo.

2. VALIDAÇÃO DO PROJETO

Para que o projeto seja considerado válido para pontuação e/ou bônus, é obrigatório que:

- A compra seja realizada dentro do período da campanha (01/03/2026 a 31/12/2026)
- O profissional esteja identificado no momento da venda
- Os produtos especificados façam parte do portfólio Luzzo
- O profissional esteja cadastrado no link da campanha antes da compra

Projetos sem vínculo claro com a compra não serão contabilizados.

3. ESPECIFICAÇÃO PARCIAL

- Projetos que utilizem parte dos produtos Luzzo são considerados válidos.
- A pontuação será calculada exclusivamente sobre o valor comprado na Luzzo.
- Não há exigência de percentual mínimo de especificação para pontuar.

4. ESPECIFICAÇÃO 100% LUZZO

- Será considerado Projeto 100% Luzzo aquele em que todos os itens de marcenaria do projeto forem especificados e adquiridos na Luzzo.
- Nesses casos, o profissional terá direito ao bônus especial, desde que cumpra integralmente as regras descritas neste regulamento.



LUZZO INSPIRA
— 2ª EDIÇÃO

REGRAS DO PROJETO

5. PROCEDIMENTO OBRIGATÓRIO — PROJETO 100% LUZZO

Para validação do bônus de Projeto 100% Luzzo, o profissional deverá:

1. Entrar em contato com a Luzzo

2. Enviar as seguintes informações:

- Projeto (arquivo, imagens ou memorial descritivo)
- Data da compra
- Nome do marceneiro responsável pela execução

3. Realizar o contato exclusivamente por um dos canais oficiais:

- E-mail: marketing@luzzomdf.com
- WhatsApp: (91) 99323-5678

Projetos 100% Luzzo que não forem comunicados por esses canais não terão direito ao bônus, mesmo que a compra tenha ocorrido.

6. RESPONSABILIDADE SOBRE AS INFORMAÇÕES

- O profissional é responsável pela veracidade das informações enviadas.
- Informações inconsistentes, incompletas ou divergentes poderão resultar em:

Ajuste de pontuação

Perda do bônus

Desclassificação do projeto

7. LIMITE DE PROJETOS

- Não há limite de projetos por profissional.
- Todos os projetos válidos dentro do período da campanha serão considerados.
- Cada projeto pontua de forma independente, conforme o valor comprado.
- Os pontos são acumulativos.

8. DUPLICIDADE DE PROFISSIONAIS

- Caso mais de um profissional esteja envolvido no mesmo projeto, a pontuação será atribuída exclusivamente ao profissional informado no momento da compra.
- A Luzzo não realizará divisão de pontuação ou bônus entre profissionais.



REGRAS DO PROJETO

9. ALTERAÇÕES NO PROJETO

- Alterações posteriores ao fechamento da compra não geram ajuste de pontuação.
- A pontuação considera exclusivamente o valor efetivamente faturado.

10. DIREITO DE AUDITORIA

A Luzzo se reserva o direito de:

- Solicitar documentos complementares.
- Conferir projetos, compras e vínculos.
- Desconsiderar projetos que não atendam aos critérios da campanha.

11. ACEITE DAS REGRAS

A participação no Luzzo Inspira 2ª Edição implica na aceitação integral deste regulamento e de todas as regras da campanha.

12. CRITÉRIOS DAS VIAGENS

A viagem internacional para Milão terá duração de até 7 (sete) dias, podendo ser agendada em data a ser definida em comum acordo, dentro do prazo máximo de até 6 (seis) meses após o encerramento da campanha.

Tanto a viagem para Milão quanto a experiência Flora + Luzzo incluem:

- Passagem, hospedagem e experiência cultural
- **Não estão inclusas despesas com alimentação.**
- **As premiações são pessoais e intransferíveis.**

No caso da viagem para Milão, caso o profissional contemplado opte por não usufruir da viagem, será concedida uma premiação alternativa no valor de R\$ 10.000,00 (dez mil reais).

Já para a experiência Flora + Luzzo, não haverá conversão da premiação em valor financeiro ou qualquer outro benefício, sendo a experiência a única forma de premiação.





LUZZO INSPIRA

2ª E D I Ç Ã O

PROJETAR É CRIAR. ESPECIFICAR É DECIDIR.
E DECIDIR LUZZO É TRANSFORMAR PROJETO
EM RECONHECIMENTO.

FAÇA SUA INSCRIÇÃO!

TOQUE NESTE BOTÃO!