

Termos de Uso Rei do Pitaco - DFS

Revisado em 11 de janeiro de 2024

Caro Usuário, seja bem-vindo ao Rei do Pitaco!

Estes Termos de Uso (“Termos”) são um acordo vinculante entre Você (“Você” ou “Usuário”) e a MMD TECNOLOGIA, ENTRETENIMENTO E MARKETING LTDA (“MMD Serviços de Desenvolvimento”), sociedade brasileira limitada, inscrita no CNPJ sob o nº 34.935.286/0001-19, NIRE nº 25200877799 e sediada na Alameda Ministro Rocha Azevedo, nº 912, Jardim Paulista, São Paulo/SP, CEP 01.410-001), e se destinam ao estabelecimento de regras, direitos e obrigações relativos à contratação, acesso e uso do aplicativo REI DO PITACO (“Aplicativo” ou “REI DO PITACO”) e do website <https://www.reidopitaco.com.br> (“Site”), conjuntamente “Plataformas”, na modalidade de *Fantasy Sport Game*. É fundamental que Você leia os Termos com a máxima atenção e apenas utilize o REI DO PITACO se estiver de pleno acordo com todas as disposições aqui estabelecidas.

A utilização dos serviços e funcionalidades das Plataformas implica o acesso e tratamento de determinadas informações pessoais sobre os Usuários para determinadas finalidades, conforme previsto em nossa [Política de Privacidade](#), a qual integra estes Termos.

Os presentes Termos explicam como o REI DO PITACO funciona e quais são as regras de utilização dos serviços oferecidos aos usuários do REI DO PITACO. As Plataformas oferecem ainda canal para atendimento do Usuário, em caso de dúvidas remanescentes. O uso de funcionalidades das Plataformas e cadastro somente poderão ser realizados após a leitura, compreensão e aceite dos presentes Termos. Para tanto, Você deverá ter 18 (dezoito) anos completos, estar em pleno gozo de sua capacidade civil e ter poderes para cumprir com as obrigações aqui previstas.

****O ACEITE DOS TERMOS DAS PLATAFORMAS IMPLICARÁ O RECONHECIMENTO DE QUE VOCÊ LEU, ENTENDEU E ACEITOU, INCONDICIONALMENTE, TODAS AS DISPOSIÇÕES CONSTANTES DESTES TERMOS DE USO E DA POLÍTICA DE PRIVACIDADE.**

CASO VOCÊ NÃO CONCORDE COM OS TERMOS E CONDIÇÕES ORA DESCRITOS, VOCÊ NÃO DEVERÁ UTILIZAR AS PLATAFORMAS.**

1. Sobre o REI DO PITACO

1.1 O REI DO PITACO é um aplicativo de *fantasy sport game* que promove um jogo de habilidade, por meio do qual os Usuários escolhem e administram a escalação de times de futebol, de maneira virtual, cuja performance será ditada pelos resultados reais dos jogadores escolhidos, de acordo com as regras estabelecidas em cada Liga.

1.2 Dessa maneira, os Usuários poderão utilizar suas habilidades e conhecimentos de informações estatísticas de esportes profissionais, além do conhecimento de

fantasy sport game, com o objetivo de acumular a maior quantidade de pontos, que são determinados pelas regras do jogo estabelecidas nestes Termos e nas Plataformas, aplicadas sobre as estatísticas geradas pela performance de cada atleta em um jogo profissional.

1.3 O Site indica o conteúdo disponível no Aplicativo e o link para baixá-lo. O Aplicativo pode ser baixado via Apple Store, Google Play e Play Store e oferece uma simulação virtual de escalafões de times de futebol. O Usuário se utiliza da moeda virtual disponível na Plataforma (“Pitacos”), que serão definidos a exclusivo critério do REI DO PITACO. Com esses “Pitacos” o Usuário poderá adquirir seus jogadores e o respectivo técnico, de acordo com os valores individuais fixados pelo REI DO PITACO, conforme seu desempenho real a cada rodada do respectivo campeonato. Ainda, são disponibilizados diversos conteúdos esportivos para aprimorar a sua experiência.

1.4 Apenas pessoas físicas podem realizar cadastro nas Plataformas. Se você não se cadastrar, ou seja, apenas visitar e navegar nas Plataformas, sem realizar qualquer tipo de cadastro ou login (“Usuário Visitante”) terá acesso limitado aos conteúdos disponibilizados pelas Plataformas.

2. Aplicabilidade, Aceitação e Alteração dos Termos

2.1 A utilização e o acesso do Usuário ao REI DO PITACO e aos serviços ofertados estão integralmente sujeitos aos presentes Termos, assim como à Política de Privacidade e as outras políticas que, a qualquer momento, poderão ser instituídas e publicadas a exclusivo critério do REI DO PITACO.

2.2 Ao acessar, se cadastrar ou utilizar as Plataformas, Você manifesta concordância integral com as disposições destes Termos, de forma expressa, voluntária, irrevogável e irretroatável, declarando estar ciente de todo o seu conteúdo, tendo lido, entendido e aceitado todas as regras, condições e obrigações aqui estabelecidas.

2.3 O REI DO PITACO poderá, de tempos em tempos, e a seu exclusivo critério, revisar ou alterar as cláusulas destes Termos, visando ao aprimoramento, a melhoria dos serviços ofertados, ou a incrementação de novas funções e recursos para assegurar a operacionalidade ou a segurança da sua experiência nas Plataformas.

2.4 Qualquer nova versão dos Termos entrará em vigor a partir do momento em que for publicada. Você será informado com antecedência acerca da nova versão dos Termos, por meio de notificação no aplicativo, sendo que a continuidade de utilização do REI DO PITACO implica na aceitação, por parte do Usuário, das novas disposições.

2.5 Caso você não queira utilizar o REI DO PITACO sob a nova versão dos Termos, deverá encerrar imediatamente sua conta entrando em contato com o REI DO PITACO, por meio do e-mail suporte@reidopitaco.com, desde que não reste nenhuma obrigação pendente de cumprimento.

3. Fantasy Sport Game Diário

3.1 O *fantasy sport game* ofertado pelo REI DO PITACO constitui a disponibilização de aplicativo por meio do qual o Usuário poderá escalar times virtuais para participação em campeonatos que ocorrem no próprio Aplicativo. Os resultados dos times escalados pelo Usuário seguirão estatísticas que refletirão a performance real dos jogadores escolhidos, em seus respectivos campeonatos, conforme as regras de pontuação definidas pelo REI DO PITACO.

Escalção

3.2 Para compor os seus times, o Usuário se utilizará da moeda disponível no Aplicativo, os “Pitacos”, cujo valor será definido a exclusivo critério do REI DO PITACO. Com os “Pitacos” o Usuário adquirirá seus jogadores e o respectivo técnico, conforme os valores de cada um, que são fixados pelo REI DO PITACO de acordo com o desempenho dos jogadores a cada rodada do campeonato que disputa.

3.3 O Usuário deverá escolher, para o seu time, um esquema tático dentre as 7 (sete) opções oferecidas, quais sejam:

4-4-2: 2 zagueiros 2 laterais 4 meias 2 atacantes

4-3-3: 2 zagueiros 2 laterais 3 meias 3 atacantes

5-3-2: 3 zagueiros 2 laterais 3 meias 2 atacantes

3-5-2: 3 zagueiros 5 meias 2 atacantes

3-4-3: 3 zagueiros 4 meias 3 atacantes

4-5-1: 2 zagueiros 2 laterais 5 meias 1 atacante

5-4-1: 3 zagueiros 2 laterais 4 meias 1 atacante

3.4 Todos os usuários terão a possibilidade de: (i) criação e participação em Ligas; (ii) acesso às notificações básicas sobre o REI DO PITACO, via Aplicativo, além de outras funcionalidades que a REI DO PITACO venha a oferecer, de tempos em tempos, a seu exclusivo critério.

3.5 O Usuário terá um valor fixo de patrimônio (“Pitacos”) para montar um time de futebol composto por 11 (onze) jogadores, 1 (um) técnico e 1 (um) jogador reserva para cada posição, perfazendo um total de 16 (dezesesseis) ou 17 (dezessete) membros por time, a ser administrado pelo Usuário durante a rodada, de acordo com a estratégia que julgar mais inteligente e adequada, com base em seus conhecimentos de futebol.

3.6 O REI DO PITACO poderá criar Ligas com algumas regras específicas e diferenciadas, que estarão no campo de informações (i) de cada Liga, como, por exemplo, a criação de Ligas de jogo único com a possibilidade de determinação de um capitão e um vice-capitão, que poderão ter seus pontos multiplicados ou mesmo a criação de ligas sem banco de reservas.

3.7 Toda e qualquer regra especial criada pelo REI DO PITACO será devidamente informada e disponibilizada aos Usuários antes da entrada nas Ligas, mantendo o REI DO PITACO o seu compromisso em manter todas as regras transparentes e previamente estabelecidas.

3.8 Os valores dos jogadores e técnicos serão definidos conforme mecanismo estabelecido a critério do REI DO PITACO e poderão ser alterados a cada rodada de um determinado campeonato, de acordo com o desempenho do jogador na rodada anterior. Ressalta-se que os referidos valores não serão baseados nos valores reais dos jogadores e técnicos.

3.9 O ingresso em uma Liga é único e definitivo.

3.10 A lista de clubes e campeonatos disponíveis nas Plataformas poderá ser alterada a qualquer tempo, a exclusivo critério do REI DO PITACO, sem necessidade de aviso prévio aos usuários.

3.11 A cada rodada de um campeonato, o Usuário poderá alterar quaisquer membros do time, desde que o faça até 1 (um) minuto antes do início do primeiro jogo válido na Liga em questão. O horário limite para alteração estará disponível para consulta no REI DO PITACO.

Pontuação

3.12 A pontuação de cada jogador, conforme verificação de seus *scouts* no decorrer de uma partida, estarão definidas no campo "Regras" de cada uma das ligas oferecidas pelo REI DO PITACO.

3.12.1 A pontuação dos técnicos é calculada através da média de pontuação de todos os jogadores da equipe do treinador que entraram em campo na referida partida. Cartões (amarelo e vermelho) aplicados ao/a técnico/a, não serão considerados.

3.13 As pontuações poderão sofrer alterações periódicas, conforme necessidades verificadas pelo REI DO PITACO.

3.14 Em casos de interrupção/suspensão de partidas após o início e antes do término do tempo regulamentar, as ações executadas pelos atletas até a interrupção/suspensão da partida serão transformadas em pontos para os times, independentemente: (i) da consequência da interrupção/suspensão (ex.: cancelamento do jogo, conclusão do tempo restante em outro dia, etc.); e (ii) dos dados da súmula oficial da entidade organizadora do campeonato.

3.15 Caso qualquer jogo do campeonato seja adiantado, atrasado, suspenso ou cancelado, o REI DO PITACO irá analisar o caso e suas circunstâncias individualmente, para decidir sobre a consideração ou não dos pontos daquela partida para os atletas envolvidos.

3.16 Fica estabelecido, no entanto, que as ações realizadas em período de prorrogação de quaisquer jogos serão contabilizadas para fins de pontuação nas

Ligas. Por outro lado, eventuais disputas de penalidades não contarão pontos para os atletas envolvidos.

3.17 A pontuação de um jogador do banco de reservas e os critérios para sua consideração poderão variar entre as várias ligas oferecidas pelo REI DO PITACO. Assim, toda regra referente à pontuação sobre os jogadores do banco de reservas poderá ser consultada no campo “Regras” de cada uma das ligas oferecidas pelo REI DO PITACO.

3.18 Até o encerramento da Liga de um campeonato, o REI DO PITACO computará e somará os pontos de cada time a partir do desempenho dos jogadores titulares e técnicos na rodada de um campeonato, conforme as regras estabelecidas em cada uma das Ligas, que serão interpretadas conforme tabela e definições abaixo:



INTERCEPTAÇÃO (IR): +1 PONTO	FINALIZAÇÃO NA TRAVE (FT): +3,0 PONTOS
DESARME (DE): +1,5 PONTOS	FINALIZAÇÃO DEFENDIDA (FD): + 1,2 PONTOS
FALTA COMETIDA (FC): -0,5 PONTO	FINALIZAÇÃO PARA FORA (FF): +0,8 PONTO
GOL CONTRA (GC): -5,0 PONTOS	GOL (G): +8 PONTOS
CARTÃO AMARELO (CA): -2,0 PONTOS	IMPEDIMENTO (1): -0,5 PONTO
CARTÃO VERMELHO (CV): -5,0 PONTOS	PÊNALTI PERDIDO (PP): -4,0 PONTOS
FALTA SOFRIDA (FS): +0,5 PONTO	ASSISTÊNCIA (A): +5,0 PONTOS
PASSE ERRADO (PE): -0,1 PONTO	///////

Estatísticas referentes à Jogadores/Equipe sem a posse de bola (defendendo)

Interceptação (IR): É uma interceptação de bola no trânsito de um passe ou lançamento que seria certo. Não é necessário o bote, o simples posicionamento perto da origem do passe adversário com ação de evitar que a bola passe, ou ação contundente que interrompe a trajetória da bola de um passe que seria certo, conseguindo recuperar a posse. Assim como no desarme, também é considerado como interceptação certa se a bola sai de jogo, interrompendo a progressão adversária.

Desarme (DE): É uma disputa de bola entre dois atletas. Importante o bote, a intenção clara de roubar a bola. O desarme é considerado certo quando termina com quem deu o bote, mas também é considerado certo se a bola sair pela lateral, linha de fundo, ou se o time do jogador que fez o desarme ficar com a posse da bola, considerando, portanto, que houve uma interrupção da jogada do adversário.

Falta Cometida (FC): É um lance em que o árbitro, bandeirinha ou VAR assinalam alguma irregularidade, seja ela falta técnica (xingamento) ou falta tática (disputa entre dois atletas pela bola).

Gol Contra (GC): É um lance em que o jogador de um time faz a bola entrar no gol de sua própria equipe.

Cartão Amarelo (CA): Advertência assinalada pelo árbitro para infrações de jogo, marcadas em súmula.

Cartão Vermelho (CV): Expulsão assinalada pelo árbitro para infrações de jogo, marcadas em súmula.

Obs: cartões (amarelos e vermelhos) assinalados antes do início do segundo tempo, ainda que após o apito final do primeiro tempo, serão considerados como cartões de primeiro tempo. Somente serão considerados cartões de segundo tempo aqueles que forem assinalados a partir do apito inicial do segundo tempo.

Cartões assinalados após o apito final da partida serão considerados como cartões de segundo tempo.

Cartões assinalados após o apito final da partida serão considerados como cartões de segundo tempo.

Estatísticas referentes à Jogadores/Equipes com posse de bola (atacando):

Finalização na Trave (FT): Um chute, com bola rolando ou em falta direta, que tem contato com a trave, inclusive caso o goleiro toque nela antes que ela encoste na trave ou algum jogador adversário impeça a bola de entrar no gol. A defesa do goleiro é contabilizada e a finalização é considerada na trave para o jogador de

linha, na categoria FANTASY POINTS. O corte para evitar o gol não é considerado defesa para o jogador de linha (OBS: a finalização bloqueada não é contabilizada em Fantasy Points)

Finalização Defendida (FD): Um chute, com bola rolando ou em falta direta, que vai na direção do gol e é defendido pelo goleiro ou algum jogador de linha que impeça a bola de entrar no gol. Se após a defesa do goleiro ou corte do defensor, a bola bater na trave, será considerada apenas a pontuação de finalização na trave para o finalizador de linha na categoria FANTASY POINTS. Lançamentos e cruzamentos na área cortados pelo goleiro não contam como finalização defendida. Caso o companheiro de equipe tire a bola antes de entrar, não é considerado finalização defendida, e sim bloqueada, o que não contamos (OBS: a finalização bloqueada não é contabilizada em Fantasy).

Finalização para Fora (FF): Uma bola que é chutada em finalização, mas vai em uma direção diferente ao gol, para fora. Importante dizer que se a bola continuar em disputa em campo sem desvio, ou for desviada por um jogador da equipe adversária ou da própria equipe, e sair pela lateral ou permanecer em campo, conta como Finalização Bloqueada, que não gera Fantasy Points. Porém, se ela sair pela linha de fundo e for escanteio para o time de quem finalizou após o bloqueio do adversário, ou ser bloqueada pelo companheiro de equipe e sair em tiro de meta (desde que este não tenha ação de finalizar), ou finalizações que saiam direto pela lateral, sem qualquer desvio ou bloqueio, serão consideradas finalizações para fora.

Pênalti Perdido: Finalização errada do cobrador(a) no momento do pênalti que resulta em defesa do goleiro ou bola na trave ou bola pra fora.

Observação: Cobranças de pênalti na trave, serão consideradas como pênalti perdido e não contabilizarão como finalização na trave para o finalizador. Pênaltis defendidos contarão como finalização no gol para o finalizador.

Gol (G): Lance em que a bola entra no gol adversário, e é confirmado em súmula que "x" jogador marcou.

OBS: Caso o gol tenha sido assinalado em súmula de forma claramente equivocada pela arbitragem, e sendo comprovada em vídeo que claramente está errado, o Rei do Pitaco pode corrigir o erro. Exemplos:

a) [Paulistão 2023] Botafogo-SP x Ituano - Aos 34:05 1T o camisa 11 do Ituano marca o gol, porém em súmula o árbitro assinalou para o camisa 7. Através do vídeo foi corrigido o erro em súmula.

b) [Brasileirão Feminino 2023] São Paulo x SEP - Aos 11:49 1T a camisa 20 cruza na área e a camisa 8 quem empurra pro gol. Em súmula o gol foi marcado para a camisa 20, mas comprovado em vídeo, ajustou o gol para a camisa 8.

OBS: Caso tenha sido marcado gol (bola entra na meta), e na checagem pelo VAR, o árbitro invalidou o gol por alguma ação que o precede, o gol e todos os lances anteriores a ele serão anulados, ou seja, os scouts serão excluídos, com exceção da aplicação de cartões amarelos ou vermelhos assinalados em súmula. Exemplos:

a) Fluminense x Flamengo 16/07/2023 - Aos 13:30 2T o atacante do Flu marca o gol, mas após a análise pelo VAR, o árbitro identificou uma falta aos 13:19 2T, cometida pelo jogador do Flu sobre o jogador do Fla. Neste caso, todos os lances que ocorreram entre o gol (agora anulado) e a falta que originou a sua anulação, ou seja, todos os lances que geraram scout entre os minutos 13:19 e 13:30 serão desconsiderados.

Caso o árbitro assinale o gol e, ao checar no VAR, perceba que a bola não tenha entrado por inteira, o que será invalidado e excluído como scout é apenas o gol. Em lances que a bola bate na trave e não entra por inteiro, a finalização na trave é contabilizada e o gol é anulado. Em lances em que existe defesa parcial da finalização, e a bola caminha para o gol, mas não entra, o que será anulado é o gol, a finalização defendida e defesa (caso seja o goleiro) são contabilizadas. Exemplo prático:

a) Gol anulado na partida entre Athletico-PR x SCCP 24/06/2023 - Aos 47:05 1T o jogador do Athletico cabeceia após cobrança de escanteio, a bola bate no travessão e bate na linha. Em primeiro momento é dado o gol, mas com a revisão do VAR, o árbitro anula o gol e dá bola ao chão. O que foi desconsiderado para fins de scout e pontuação são o gol e a assistência após o escanteio, sendo considerada apenas finalização na trave.

Falta Sofrida (FS): É o lance descrito na Falta Cometida (FC), mas assinalado para o time favorecido pela marcação. Faltas que tenham uma disputa entre dois atletas, mas é marcada mão do infrator, e confirmada por algum gesto do árbitro, será apenas marcada a falta cometida, mesmo que exista a disputa entre dois atletas.

Passe Errado (PE): É o momento em que um jogador tenta acionar um companheiro de time próximo a ele em um movimento em que a bola percorre uma distância pequena, tanto rasteira como pelo alto, mas não consegue.

Impedimento (I): É quando um atleta está à frente da linha do penúltimo defensor do time adversário e leva vantagem na jogada, seja encostando na bola ou interferindo com seu posicionamento. O impedimento será contabilizado quando a arbitragem assinala a infração e tem a cobrança da falta (tiro livre indireto). Situações em que o atleta está em posição irregular e participa da jogada, mas a arbitragem dá a vantagem (gesto com os dois braços esticados à frente do corpo), e o jogo dá seguimento sem uma bola parada (falta indireta), não serão contabilizados como impedimento, a não ser que tenha interferência do VAR.

Assistência (A): É o último evento antes de uma finalização, seja ele um passe, cruzamento, lançamento ou virada de jogo, desde que esse evento seja determinante para possibilitar a finalização.

A assistência vai ser considerada quando: i) há um passe com leve desvio no adversário, que chega ao companheiro e possibilita a finalização; ii) a finalização desvia em um companheiro e entre, desde que, na súmula, o gol seja dado para aquele jogador que desviou a bola; iii) há uma jogada ensaiada, na qual um atleta apenas encosta ou toma qualquer ação similar antes da finalização que gerou o gol.

Não há assistência quando: i) há um toque involuntário na bola antes de uma finalização de um companheiro de equipe; ii) há um erro de domínio ou perda de posse em lances que a bola sobra para o companheiro de time e este finaliza.

Jogo sem sofrer gol (SG/SGST): Quando um time não sofre gol durante uma partida (SG) e/ou quando o time não sofre gol no segundo tempo (SGST). Importante destacar que mesmo que o jogador venha do banco e durante seu tempo em campo o time não tome gols mas tenha tomado antes, ele também não receberá a pontuação por jogos sem sofrer gols. O mesmo acontece com jogadores que estavam em campo, foram substituídos sem o time tomar gol mas após sua substituição o time toma gols. Independente se durante o gol o lateral, goleiro ou zagueiro estava em campo ou não, caso em algum momento da partida o time toma gol ele não receberá a pontuação referente a um jogo sem sofrer gols.

Goleiros/Goleiras (DEFENDENDO)

Defesa: Quando o goleiro defende uma finalização que iria em direção a sua meta. Ao cortar lançamentos e cruzamentos, não é considerado uma defesa. Vale ressaltar que uma finalização de um jogador da sua própria equipe que não seja um recuo intencional, pode ser considerada defesa mas não finalização, por ser contra a própria meta.

Defesa de pênalti: Quando o goleiro defende uma cobrança de pênalti da equipe adversária. Caso o cobrador da penalidade chute a bola para fora ou na trave (sem primeiro contato no goleiro), não é considerado defesa de pênalti.

Gol sofrido: Quando um gol é assinalado oficialmente pelo árbitro ou VAR para equipe adversária do goleiro. Caso o gol seja anulado, essa pontuação negativa é removida.

Observação: Para os scouts de Gol, Gol Contra, Cartão Amarelo e Cartão Vermelho, importante frisar que essas pontuações sempre serão consideradas de acordo com a primeira versão da súmula ou do site oficial da competição em questão fornecidas logo após o jogo.

3.19 Caso o prazo definido, no item 3.20, não possa ser cumprido em virtude de problemas técnicos, o REI DO PITACO informará o problema aos usuários por meio de notificação no Aplicativo, informando, se possível, a nova previsão de regularização.

3.20 O Usuário terá o prazo de 02 (duas) horas, contadas a partir do horário final da partida em que as estatísticas foram computadas, para reclamar/solicitar alterações nas estatísticas que tenham sido comprovadamente computadas de maneira equivocada, indicando o minuto e o segundo da partida na qual ocorreu o lance ser revisado, sendo admitida uma margem de erro de 1 minuto para mais ou para menos, do exato instante em que se verificou o evento questionado.

3.21 O horário da mensagem de reclamação do usuário com a plataforma do REI DO PITACO será considerado o horário oficial da reclamação.

3.22 Após o final da partida, caso não tenha sido divulgada a referida súmula, no prazo 02 (duas) horas, poderá o Rei do Pitaco encerrar a rodada considerando apenas as estatísticas recebidas e computadas.

Premiação e Rankings

3.23 O REI DO PITACO distribuirá as premiações de cada Liga finalizada em até 48 horas após o encerramento do último jogo da Liga. Os prêmios são distribuídos para o saldo dos usuários no Aplicativo. Em caso de empate, a premiação é somada e dividida igualmente entre os empatados.

3.24 O Usuário poderá utilizar seu saldo de créditos no Aplicativo e efetuar resgate em dinheiro, observadas as regras descritas no tópico 3.26 e seguintes destes Termos.

3.25 Para cada Liga há uma premiação pré-determinada, ficando a critério do REI DO PITACO alterar a premiação a qualquer momento, inclusive após seu início.

3.26 Os times dos usuários serão classificados em rankings no Aplicativo, conforme sua pontuação dentro das respectivas Ligas.

3.27 Fica desde já esclarecido que os rankings não poderão sofrer alterações após o prazo estabelecido no item 3.21, ainda que existam alterações nas súmulas oficiais publicadas pela entidade organizadora oficial dos campeonatos.

Aquisição e Resgate de Créditos e Bônus

3.28 O Usuário poderá adquirir créditos no Aplicativo, que servirão para custear o ingresso na(s) Liga(s) desejada(s). O valor em dinheiro equivalente aos créditos será definido a exclusivo critério do REI DO PITACO.

a) Os créditos poderão ser adquiridos por meio de transferência bancária, cartão de crédito, Pix ou PicPay. Os créditos serão inseridos na conta do Usuário no Aplicativo após o devido processamento da transação, realizado por empresa específica, que opera meios de pagamento.

3.29 O usuário que adquirir créditos no Aplicativo, por meio de seu cartão de crédito, está ciente de que é impossível, sob qualquer hipótese, resgatar tais créditos em dinheiro. Apenas os valores advindos de premiações decorrentes desses créditos poderão ser sacados.

3.30 Só poderão ser realizados saques de premiações ganhas pelos Usuários dentro da plataforma do REI DO PITACO. Valores de depósitos e bônus ficarão disponíveis como valores não sacáveis na carteira do Usuário.

3.31 Os valores determinados como não sacáveis (depósitos e bônus) só poderão ser utilizados para ingresso em ligas no Fantasy ou para realização de pitacos na modalidade Fantasy Turbo.

3.32 O REI DO PITACO se reserva ao direito de cancelar e/ou suspender resgate de créditos em dinheiro: (i) caso haja suspeita de irregularidades no pagamento; (ii) caso o Usuário não tenha ganhado nenhum prêmio; e (iii) caso o Usuário tenha adquirido seus créditos via cartão de crédito.

3.33 Caso verificada a solicitação de um resgate de crédito em dinheiro e este seja legítimo, o REI DO PITACO fará o pagamento ao Usuário mediante transferência bancária, cujo prazo de conclusão será estabelecido pelas empresas parceiras responsáveis pelo processamento dos pagamentos, ficando tais prazos, disponíveis nas Plataformas do REI DO PITACO.

3.34 A verificação de qualquer irregularidade na solicitação de resgate de créditos em dinheiro ensejará imediato bloqueio na conta do Usuário até o adequado atendimento, pelo Usuário, da solicitação de novos documentos comprobatórios a fim de atestar a veracidade das informações prestadas pelo Usuário. A falha pelo Usuário no envio dos dados e documentos comprobatórios, no prazo de 72 (setenta e duas) horas após a notificação por e-mail nesse sentido, implicam renúncia ao recebimento de qualquer quantia e cancelamento tácito da conta do Usuário.

3.35 O REI DO PITACO frequentemente oferece, a seu critério, bônus para questões de incentivo de marketing. Todo bônus dado não poderá ser sacado, mas somente utilizado dentro das Plataformas para entrada do Usuário em Ligas. Sempre que houver o oferecimento de bônus e/ou outras promoções, o REI DO PITACO poderá determinar regras próprias e tais regras de utilização estarão sempre disponíveis nas Plataformas.

3.36 No ato de pagamento das premiações aos Usuários, o REI DO PITACO se reservará ao direito de reter, na fonte, o percentual devido a título de tributos à Receita Federal e/ou às demais entidades competentes do Poder Público, considerando as obrigações existentes na legislação tributária aplicável. Ao final de cada ano, o REI DO PITACO disponibilizará o acesso, aos Usuários premiados, dos devidos informes de rendimentos, na forma da legislação.

3.37 O REI DO PITACO se reserva no direito de, a qualquer tempo, usar procedimentos e meios adicionais para verificar a identidade do usuário ao processar novas compras em sua conta. A verificação pode envolver documentos de identidade pessoal. Também poderá ser exigido documento adicional confirmando a propriedade do seu instrumento de pagamento e endereço, como

parte do processo de verificação, que busca trazer maior transparência e confiabilidade aos usuários do REI DO PITACO.

3.38 O Usuário poderá realizar depósito e jogar nas ligas do REI DO PITACO enquanto o procedimento de checagem de identidade estiver em curso. Entretanto, o REI DO PITACO poderá limitar os saques de créditos até que tal processo esteja concluído e o Usuário possa ser devidamente verificado, conforme exigências legais.

3.39 Todas as transações financeiras são verificadas, buscando cumprir com todos os requisitos legais de prevenção à lavagem de dinheiro. O REI DO PITACO poderá suspender, bloquear ou fechar sua conta e reter fundos sempre que encontrar irregularidades relacionadas às contas dos usuários.

3.40 A partir de 1º de janeiro de 2023, o REI DO PITACO não emitirá notas fiscais individuais para cada lineup realizada pelo Usuário, em decorrência da adoção do Regime Especial – Autorização SEI nº 6017.2022/0043505-0.

4. Fantasy Turbo

4.1 O Fantasy Turbo oferecido pelo REI DO PITACO é uma modalidade diferenciada de *Fantasy Sport Game* que, assim como o tradicional Fantasy Sport Game Diário oferecido em nossa plataforma, depende de sua habilidade e de seus conhecimentos esportivos.

4.2 No Fantasy Turbo, cada pitaco do Usuário deverá, necessariamente, escalar no mínimo 2 (dois) e no máximo 4 (quatro) jogadores, que serão escalados pelos Usuários com base em análises estatísticas e dados de performances passadas de cada um dos jogadores selecionados, se o atleta atingir ou ultrapassar um determinado número de pontos no fantasy sport game ou determinada estatística real de desempenho daquele atleta, estimados por livre critério pelo REI DO PITACO (Exemplos: Gabriel Barbosa fará mais ou menos de 8,05 pontos + Roger Guedes dará mais ou menos de 2 chutes ao gol + Igor Gomes fará mais ou menos de 5,05 pontos).

4.3 Para cada escolha de jogador feita no Fantasy Turbo do REI DO PITACO, o Usuário poderá, a seu exclusivo critério, determinar o valor de seu investimento, que terá multiplicadores fixos pré-determinados, independentemente dos acontecimentos reais verificados no curso do evento esportivo disputado pelos atletas selecionados pelo usuário.

4.4 As regras específicas sobre o Fantasy Turbo estarão disponíveis no REI DO PITACO, com detalhes e modelos de pontuações, modalidades de esportes e esports disponíveis e respostas às dúvidas mais frequentes.

4.5 Não será possível alterar ou cancelar as escolhas de jogadores no Fantasy Turbo, uma vez confirmada a escalação pelo usuário.

4.6 Sempre que o card do atleta escolhido fizer exatamente a estimativa feita pelo REI DO PITACO, aquela escolha de card será desconsiderada e o pitaco passará a contar com 1 ou mais escolhas a menos, a depender do número de cards que estiverem empatados.

4.7 Se o Usuário fizer um pitaco duplo e uma das escolhas empatar com a estimativa feita pelo REI DO PITACO, este pitaco será cancelado.

4.8 O REI DO PITACO poderá, a seu exclusivo critério, determinar limites máximos de escalações, investimentos, ganhos e perdas dos Usuários do Fantasy Turbo, e o REI DO PITACO se compromete a manter tais regras atualizadas e disponíveis em suas Plataformas.

4.9 O REI DO PITACO poderá, sempre que identificar um erro claro e óbvio na apuração de um resultado de um card ou em uma linha estabelecida no Fantasy Turbo, revisar este resultado ou esta linha para que esteja alinhado ao que de fato tenha ocorrido no evento esportivo.

4,10 A revisão mencionada no item anterior, poderá eventualmente acarretar na retificação de pagamentos de premiações anteriormente realizadas no Fantasy Turbo, gerando consequências de acordo com a correta apuração do evento em questão.

5. Fantasy Turbo - Esportes e E-sports (descrição de estatísticas)

FUTEBOL

Finalização ao Gol: São as finalizações certas, ou seja, aquelas que resultam em gol, são defendidas pelo goleiro, ou algum jogador de linha que impeça a bola de entrar no gol. Lançamentos e cruzamentos na área cortados pelo goleiro não contam como finalização defendida. Pênalti Perdido e Finalização na Trave que houve defesa do goleiro, serão consideradas como finalização ao gol.

Finalização Bloqueada: Quando o chute é bloqueado pelo adversário e não sai de campo; ou quando o jogador finaliza e não bate em ninguém e não sai de campo.

Finalizações Totais: Finalizações para Fora, descritas na categoria DFS POINTS e as finalizações descritas em FANTASY TURBO, serão consideradas como finalizações totais na categoria FANTASY TURBO:

- Finalização Defendida (goleiro ou retirada pelo adversário)
- Pênalti Perdido (defendido, para fora ou trave)
- Finalização para Fora
- Finalização na Trave (defendidas ou diretas)
- Finalização Bloqueada (pelo adversário, companheiro ou que fiquem em campo sem bloqueio de ninguém)
- Gol

Tentativa de Passe: São contabilizados cada vez que um jogador tenta passar a bola para um companheiro de time, não importando se o passe é curto ou longo e completo ou incompleto.

Gols + Assistências: Aqui consideramos todas as assistências e gols de um jogador, ou seja, a soma dessas duas estatísticas. Essa estatística é válida para

qualquer uma dessas participações no gol, mesmo que elas tenham sido feitas de forma isolada, ou seja, 2 gols ou 2 assistências.

Assistência (A): É o último evento antes de uma finalização, seja ele um passe, cruzamento, lançamento ou virada de jogo, desde que esse evento seja determinante para possibilitar a finalização.

BASQUETE

Arremessos: Consideramos todas as tentativas de arremesso na cesta (2 e 3 pontos), enquanto o cronômetro está rolando. Tentativas de lances livres (1 ponto) não são contabilizadas nessa estatística, por conta do cronômetro parado.

Pontos: Os pontos (PTS) são a pontuação do jogo de basquete, que são computadas por cestas de 2 ou 3 pontos e lances livres.

Assistências: São consideradas assistências os passes certos feitos de um jogador para o outro que marcou a cesta.

Rebotes: O rebote acontece quando um jogador erra o arremesso e não consegue realizar a cesta, deixando a bola disponível para alguém do time adversário ou para alguém da mesma equipe.

Bloqueios: O bloqueio acontece quando um adversário interrompe a trajetória da bola até a cesta, impedindo o arremesso dela.

Cestas de 3 pontos: As cestas de 3 pontos são consideradas quando um jogador acerta um arremesso fora do grande círculo, ou seja, através da última linha do arco da cesta.

Lances Livres: Os lances livres são considerados quando há um arremesso sem marcação. Eles ocorrem quando um jogador sofre falta no momento em que vai arremessar uma bola à cesta.

Steals: Os steals ou roubadas de bola acontecem quando um defensor tira a posse da bola de um atacante.

Pontos + Rebotes: Aqui consideramos todos os pontos e rebotes feitos em um jogo de basquete. Essa estatística é válida não só para a junção de pontos e rebotes, mas também caso elas tenham sido feitas de forma isolada, ou seja, só pontos ou rebotes.

Pontos + Assistências: Aqui consideramos todos os pontos e assistências feitas em um jogo de basquete. Essa estatística é válida não só para a junção de pontos e assistências, mas também caso elas tenham sido feitas de forma isolada, ou seja, só pontos ou assistências.

Bloqueios + Steals: Aqui consideramos todos os bloqueios e roubos de bola que são feitos em um jogo de basquete. Essa estatística é válida não só para a junção

de bloqueios e steals, mas também caso elas tenham sido feitas de forma isolada, ou seja, só bloqueios ou steals.

Rebotes +Assistências:Aqui consideramos todos os rebotes e assistências feitos em um jogo de basquete. Essa estatística é válida não só para a junção de rebotes e assistências, mas também caso elas tenham sido feitas de forma isolada, ou seja, só rebotes ou assistências.

Pontos+Rebotes+Assistências: Aqui consideramos todos os pontos, rebotes e assistências feitas em um jogo de basquete. Essa estatística é válida não só para a junção de pontos, rebotes e assistências, mas também caso elas tenham sido feitas de forma isolada, ou seja, só pontos, rebotes ou assistências.

Turnovers: Turnover é quando um jogador de uma equipe perde a bola para o jogador do outro time.

NFL

Jardas aéreas: As jardas aéreas são a quantidade de jardas acumuladas que o Quarterback (QB) fez através de um passe para um companheiro de time.

Jardas terrestres: As jardas terrestres são a quantidade de jardas acumuladas que jogador de ataque fez ao receber uma bola e correr com ela. Não são contabilizados passes aéreos recepcionados...

Jardas recebidas: As jardas recebidas são a quantidade de jardas acumuladas que um recebedor fez ao recepcionar um passe.

Passe para touchdown: É a quantidade de passes feitos que resultaram em touchdown na recepção.

Touchdown terrestre: Um touchdown terrestre acontece quando um jogador corre com a bola até a endzone.

Touchdown recebido: Um touchdown recebido acontece quando é realizado após a recepção de um passe.

Interceptação: É contabilizada uma interceptação quando um defensor recepciona a bola vinda de um passe do ataque adversário.

Sack: Um sack se dá quando um defensor consegue neutralizar o Quarterback da equipe adversária, impedindo que a bola saia de suas mãos.

TÊNIS

Aces: Um Ace acontece quando um dos jogadores realiza o saque e o adversário não consegue tocar na bola.

Games jogados: Os games jogados são o total de games que o jogador disputou durante uma partida.

Breakpoints: Um breakpoint acontece quando um dos jogadores vence um game onde o adversário está sacando.

Duplas faltas: Uma dupla falta ocorre quando um jogador erra suas duas chances de saque em um mesmo ponto.

FÓRMULA 1:

Tempo do 1º Pit Stop: Na Fórmula 1º Pit Stop significa "parada", ou seja, é quando o corredor para o carro durante a corrida para fazer as devidas reparações no veículo, como trocar os pneus e abastecer. Nessa estatística só será considerado o 1º Pit Stop e esse dado será disponibilizado com base no site DHL Fastest Pit Stop Award.

Posição inicial: A posição inicial da corrida é determinada com base no resultado da qualificação dos corredores. Não serão consideradas desqualificação ou penalidades após o encerramento da etapa de qualificação.

Posição final: A posição final da partida é determinada com base na posição final em que o corredor terminou a corrida. Não serão consideradas desqualificação ou penalidades após o encerramento da corrida.

Pontuação da F1: Aqui são consideradas as pontuações de cada corredor com base na colocação final da corrida.

Ultrapassagem: A fórmula 1 é quase um sistema de ultrapassagens, onde cada corredor tenta ser o primeiro, ultrapassando quem está na frente e não deixando quem está atrás ultrapassá-lo. Nessa estatística, a ultrapassagem é considerada baseada na seguinte conta - (posição inicial - posição final + 0.5 se ultrapassar seu colega de equipe) ou (posição inicial - posição final - 0.5 se for ultrapassado por seu colega de equipe).

CS2

Kills: As kills (abates) são as eliminações de adversários, ou seja, ocorrem sempre que um jogador abate outro durante a partida.

Kills mapa 1: Kills (abates) que ocorrem apenas no mapa 1.

Kills mapa 1 e 2: Kills (abates) que ocorrem apenas no mapa 1 e 2.

Kills mapa 3: Kills (abates) que ocorrem apenas no mapa 3.

Headshot: Headshot é quando um jogador acerta um adversário com um tiro na cabeça.

Headshots mapa 1: Headshots (tiros na cabeça) que ocorrem apenas nos mapas 1.

Headshots mapa 1 e 2: Headshots (tiros na cabeça) que ocorre apenas nos mapas 1 e 2.

Headshots mapa 3: Headshots (tiros na cabeça) que ocorrem apenas nos mapas 3.

LEAGUE OF LEGENDS – LoL

Kills: As kills (abates) são as eliminações de adversários, ou seja, ocorrem sempre que um jogador abate outro durante a partida.

Kills – Partida 1: Kills (abates) que ocorrerem somente na partida 1.

Kills – Partida 2: Kills (abates) que ocorrerem somente na partida 2.

Kills – Partida 1 e 2: Kills (abates) que ocorrerem somente nas partidas 1 e 2.

Kills – Partida 3: Kills (abates) que ocorrerem somente na partida 3

Kills – Partida 4 e 5: Kills (abates) que ocorrerem somente nas partidas 4 e 5.

VALORANT

Kills: As kills (abates) são as eliminações de adversários, ou seja, ocorrem sempre que um jogador abate outro durante a partida.

Kills – Mapa 1: Kills (abates) que ocorrem somente no mapa 1.

Kills – Mapa 2: Kills (abates) que ocorrem somente no mapa 2.

Kills – Mapas 1 e 2: Kills (abates) que ocorrem somente nos mapas 1 e 2.

Kills – Mapa 3: Kills (abates) que ocorrem somente no mapa 3.

DOTA 2

Kills: As kills (abates) são as eliminações de adversários, ou seja, ocorrem sempre que um jogador abate outro durante a partida.

Kills – Partida 1: Kills (abates) que ocorrerem somente na partida 1.

Kills – Partida 2: Kills (abates) que ocorrerem somente na partida 2.

Kills – Partida 1 e 2: Kills (abates) que ocorrerem somente nas partidas 1 e 2.

Kills – Partida 3: Kills (abates) que ocorrerem somente na partida 3

Kills – Partida 4 e 5: Kills (abates) que ocorrerem somente nas partidas 4 e 5.

6. Cadastro

6.1 O cadastro e a criação de uma conta é condição essencial para que o Usuário usufrua do REI DO PITACO. O Usuário, para se cadastrar, deverá estar, necessariamente, em território brasileiro, uma vez que o REI DO PITACO não é disponibilizado em outros países além do Brasil, além da necessidade de informar

os dados solicitados e gozar de plena capacidade jurídica para realização de todos os atos da vida civil, ficando desde já estabelecido que o REI DO PITACO não se destina, em nenhuma hipótese, a pessoas menores de 18 (dezoito) anos. O Usuário deverá ter o máximo de atenção quando de seu cadastramento, ficando certo, desde já, que o REI DO PITACO não se responsabiliza por erros do Usuário no seu cadastramento, como, por exemplo, cadastro duplo, informação errada de dados e/ou informações oriundas de cadastros por meio de redes sociais e/ou aplicações de internet.

6.2 O Usuário assume integralmente a responsabilidade (inclusive civil e criminal) pela exatidão, veracidade e atualização dos dados cadastrais, que poderão ser verificados, a qualquer momento, pelo REI DO PITACO.

6.3 Cada Usuário do REI DO PITACO poderá ter apenas 1 (uma) conta no Aplicativo. Múltiplas contas são expressamente proibidas. Se o REI DO PITACO, a qualquer tempo, confirmar que um Usuário manteve, criou, usou ou controlou mais de 1 (uma) conta, todas as contas mantidas por esse Usuário poderão ser encerradas ou suspensas. e toda premiação ganha pode ser cancelada ou revogada.

6.4 Caso constatado o fornecimento de informações incorretas, desatualizadas, inverídicas ou não confirmadas, bem como na hipótese da negativa em corrigi-las ou de enviar documentação que comprove a correção, o REI DO PITACO se reserva ao direito de suspender, temporária ou definitivamente, a conta de Usuário até que a situação de anomalia esteja regularizada, sem prejuízo da adoção de outras medidas cabíveis.

6.5 Os Usuários serão tecnicamente impossibilitados de escolher como login palavras, expressões ou conjuntos gráfico-denominativos que já tenham sido escolhidos por outros usuários. Os usuários reconhecem ser vedada a escolha de expressões malsoantes, injuriosas, coincidentes com marcas de produtos ou serviços, denominações sociais, expressões publicitárias, nomes ou pseudônimos de personalidades, de pessoas famosas ou outras expressões registradas por terceiros e/ou que não remetam à identidade dos usuários e/ou que sejam contrários à lei, à ordem pública ou às exigências da moral e dos bons costumes. Além disso, é terminantemente proibido o uso de nomes de marcas, programas, produtos e/ou serviços de propriedade e/ou oferecidos pelo REI DO PITACO e/ou de qualquer uma de suas sociedades direta ou indiretamente controladas, controladoras ou sob controle comum.

6.6 No ato do cadastramento, será facultado ao REI DO PITACO oferecer ao Usuário que desejar, a opção de associar suas contas com os seus perfis em redes sociais ou outras aplicações de internet (tais como, mas sem se limitar a, Facebook e/ou Google) e, através disso, inserir uma imagem/foto de identificação, que será utilizada para compor seu perfil no Aplicativo. O REI DO PITACO se reserva ao direito de, após inserida imagem/foto, examiná-la e, no caso de julgar imprópria, por razões baseadas em leis e/ou quaisquer normas, regras, condições ou políticas do REI DO PITACO, retirá-las. Os usuários desde já autorizam que a foto que compõe o seu perfil seja (i) visível para outros usuários e (ii) usada pelo REI DO PITACO para identificá-lo. Além disso, o Usuário autoriza o REI DO PITACO a utilizar a foto/imagem que compõe o seu perfil em qualquer contexto comercial relacionado com o objeto do presente termo, inclusive em programas

de televisão, publicidades em qualquer meio de comunicação, entre outros, desde que lícitos.

6.7 O Usuário, para acessar as Plataformas, deverá criar Login e Senha durante o cadastro, ficando sob sua exclusiva responsabilidade qualquer movimentação ou transação realizada no Aplicativo com o uso de Login e Senha de sua titularidade, não devendo divulgar esses dados a terceiros.

6.8 A confidencialidade do Login e da Senha, bem como quaisquer danos potencialmente resultantes da não manutenção do sigilo dessas informações serão de exclusiva responsabilidade do Usuário. O REI DO PITACO não será responsável por qualquer dano ou perda decorrente da conta do Usuário ou da omissão do mesmo em cumprir estes requisitos. O Usuário será responsabilizado pelas perdas do REI DO PITACO ou de terceiros oriundas do uso de sua conta.

6.9 Em caso de esquecimento, o Usuário poderá requerer o envio de sua senha para seu e-mail cadastrado, ao clicar na opção “Esqueci Minha Senha”.

7. Obrigações e Responsabilidades do Usuário

7.1 O Usuário assume integralmente todos os ônus e responsabilidades decorrentes de seus atos no Aplicativo, respondendo, ainda, pelos atos praticados por terceiros que se valerem do uso de Login e Senha de sua titularidade, o que, frisamos, não é permitido!

7.1.1. O Usuário que, enquanto em atendimento com nossos canais, ofender, discriminar, assediar ou tomar qualquer conduta criminosa contra os atendentes da equipe do Rei do Pitaco poderá responder, inclusive criminalmente, pelos seus atos, além de ser prontamente banido da plataforma.

7.2 O Usuário cede seus direitos de imagem e nome para fins de divulgação, publicidade e marketing nas campanhas do REI DO PITACO, em quaisquer plataformas, sejam elas digitais ou não.

7.3 Reiterando o estabelecido no item 5.3, o Usuário entende e concorda que, para fins de utilização do aplicativo e de suas funcionalidades, só será permitida a criação de 1 (uma) única conta por CPF.

7.4 O Usuário também compreende que qualquer tentativa de criação de múltiplas contas para um mesmo CPF estará sujeita a sanções por parte do REI DO PITACO.

7.5 O Usuário deverá indenizar o REI DO PITACO ou terceiros por quaisquer ações ou omissões que causem prejuízos advindos do descumprimento das regras estabelecidas nestes Termos, nas demais diretrizes e políticas do REI DO PITACO ou constantes da lei vigente.

7.6 O Usuário se obriga a não fazer uso do Aplicativo na forma de spam, abstando-se, entre outras práticas, de: (i) enviar publicidade ou outros comunicados a outros usuários, sem a prévia solicitação ou o consentimento destes; e/ou (ii) remeter quaisquer outras mensagens não solicitadas, nem previamente consentidas.

7.7 O Usuário concorda em indenizar o REI DO PITACO por todo e qualquer dano ou perda que possa eventualmente surgir decorrente do seu acesso e uso do Aplicativo ou por qualquer demanda promovida por outros usuários ou terceiros decorrentes da violação de qualquer cláusula destes Termos, de outras políticas e regras estabelecidas pelo REI DO PITACO, ou da legislação vigente.

7.8 “Hiperlinks” e outros redirecionamentos eventualmente incluídos no Aplicativo por usuários não implicam em nenhum caso existência de relações entre o REI DO PITACO e o proprietário da Página na qual se estabeleça, nem a aceitação e aprovação por parte do REI DO PITACO de seus conteúdos ou serviços ali oferecidos ou disponibilizados ao público, não se responsabilizando o REI DO PITACO de maneira alguma por isso, mas sim o próprio Usuário.

7.9 Ao usufruir do Aplicativo, o Usuário se compromete a: a) manter os dados cadastrais atualizados e verídicos; b) manter em sigilo sua senha de acesso ao Aplicativo, sem jamais compartilhar sua conta (login e senha); c) não veicular conteúdos considerados ofensivos, abusivos, difamatórios, pornográficos, ameaçadores, obscenos, ilegais, ou que se destinem a promover ou cometer ato ilegal de qualquer natureza, que incluam conteúdo malicioso, tais como vírus, cavalos de troia ou malwares, ou que de qualquer forma interfiram no acesso de qualquer Usuário às Plataformas; d) conduzir de boa-fé seus times e Ligas das quais faz parte; e e) não agredir, caluniar, injuriar ou difamar outros usuários.

8. Garantias e Responsabilidades

8.1 Na máxima extensão permitida pela legislação aplicável, o REI DO PITACO se isenta de garantias de qualquer tipo, incluindo, porém não se limitando a garantias relacionadas à segurança, confiabilidade, conveniência e performance do Aplicativo.

8.2 O REI DO PITACO se empenha em manter o Aplicativo seguro e funcionando de forma apropriada, mas não pode garantir integralmente o acesso ou a disponibilidade ininterrupta das Plataformas, em decorrência da instabilidade própria do ambiente virtual, estando as Plataformas, portanto, sujeitas a eventuais problemas de interrupção, falha técnica e indisponibilidade de funcionamento temporário.

8.3 O REI DO PITACO não faz nenhuma representação, nem garante, endossa, assegura ou assume responsabilidade por quaisquer aplicativos de terceiros (ou seu conteúdo), pelo conteúdo postado por usuários, dispositivos ou quaisquer outros produtos ou serviços anunciados, promovidos ou oferecidos por terceiros por meio das Plataformas, ou qualquer site vinculado por hiperlink. O REI DO PITACO não será responsabilizado por qualquer transação entre o Usuário e terceiros fornecedores do acima exposto.

8.4 O REI DO PITACO não oferece diretamente os serviços de Instituição de Pagamento ou Instituição Financeira, nem se responsabiliza por quaisquer tipos de indisponibilidade ou erros ocorridos no processamento de pagamentos online, pois não realiza diretamente o processamento dos meios de pagamento constantes do Aplicativo, que é executado por empresa específica dessa área.

8.5 Na máxima extensão permitida pela legislação vigente, o REI DO PITACO não será responsável, e desde já o Usuário concorda em não responsabilizar o REI DO PITACO por quaisquer danos ou perdas, de qualquer tipo, resultantes, direta ou indiretamente, de:

a) Utilização, pelo Usuário, ou sua inabilidade em usar os Serviços Ofertados; b) Atrasos ou interrupções nas Plataformas; c) Falhas, bugs, erros ou inexatidões de qualquer natureza nas Plataformas; d) Ações, omissões ou conteúdo de outros usuários e de terceiros; e) Aplicação de sanção em decorrência da violação de qualquer cláusula destes Termos; f) Quaisquer condutas ou acontecimentos que fujam da esfera de vigilância do REI DO PITACO; g) Acesso não autorizado por terceiros na conta dos usuários.

9. Sanções

9.1 Sem prejuízo de outras medidas cabíveis, o REI DO PITACO poderá advertir, suspender e/ou cancelar, temporária ou definitivamente, a conta de um Usuário, bem como excluir ou censurar conteúdos veiculados por este no Aplicativo, iniciando as ações legais cabíveis e/ou cancelando a prestação dos Serviços Ofertados se:

a) O Usuário descumprir as cláusulas destes Termos, as demais políticas do REI DO PITACO ou a legislação vigente; b) O Usuário adotar práticas de abuso de promoções, bônus ou códigos promocionais disponibilizados pelo REI DO PITACO, configurando clara intenção de desvirtuar a promoção para obter ganhos dentro do app; c) O Usuário descumprir quaisquer de seus deveres e responsabilidades; d) O Usuário praticar atos ilícitos, fraudulentos ou dolosos; e) Não puder ser verificada a identidade do Usuário ou se qualquer informação fornecida por ele estiver incorreta, incompleta ou falsa; e/ou f) O REI DO PITACO entender que a atitude do Usuário possa ou tenha causado algum dano a ele ou a terceiros.

10. Propriedade Intelectual

10.1 O REI DO PITACO concede ao Usuário uma permissão limitada, não exclusiva e revogável para fazer uso pessoal e não comercial do Aplicativo e de suas Plataformas.

10.2 O Usuário reconhece que o REI DO PITACO é o exclusivo titular dos direitos de propriedade intelectual e industrial associados às Plataformas, os conteúdos de suas telas, programas, base de dados, redes, códigos, software, hardware, informação, tecnologia, funcionalidades, arquivos, marcas, patentes, direitos autorais, modelos industriais, nomes comerciais, dentre outros direitos protegidos pelas leis nacionais e internacionais em vigor.

10.3 O Usuário não poderá fazer cópias não autorizadas das Plataformas – no todo ou em parte – vez que todos os direitos autorais incidentes (código fonte, interface, layout, “look and feel” e outros) são de propriedade exclusiva do REI DO PITACO.

10.4 Não é permitido ao Usuário reconfigurar, desmontar ou praticar, de qualquer forma, engenharia reversa no Aplicativo, nem também: (i) remover, alterar,

interferir, evitar ou de qualquer forma modificar marca d'água, copyright, símbolo, marca ou qualquer outro sinal indicativo de propriedade relativos às Plataformas, ou quaisquer direitos e/ou mecanismos de proteção associados; (ii) copiar, fazer download, capturar, reproduzir, arquivar, distribuir, fazer upload, publicar, modificar, traduzir, exibir, transmitir, apropriar, incorporar ou comercializar qualquer conteúdo oferecido nas Plataformas; (iii) incorporar os conteúdos das Plataformas a qualquer aplicativo de software ou hardware, exibir ou retransmitir através destes, ou torná-lo disponível através de frames ou links; (iv) distribuir, anunciar ou desenvolver um negócio a partir do conteúdo das Plataformas; (v) utilizar as Plataformas ou parte delas, de qualquer forma, para a criação de obras derivadas ou nele baseadas, tais como montagens, mash-ups, vídeos similares e materiais de marketing ou merchandising, entre outros.

10.5 Fica expressamente vedada qualquer prática que possa prejudicar a imagem do REI DO PITACO ou violar direitos deste sobre os conteúdos disponíveis nas Plataformas, danificar seus patrimônios, danificar ou de qualquer forma interferir no fluxo normal de comunicações com seus servidores, na segurança, inviolabilidade e privacidade dos dados lá armazenados e transmitidos.

10.6 O Usuário não poderá utilizar a marca e/ou quaisquer sinais distintivos utilizados pelo REI DO PITACO constantes das Plataformas.

10.7 Todos os direitos e licenças não concedidos expressamente nestes Termos são reservados aos proprietários dos conteúdos ou serviços, vez que os presentes Termos não concedem quaisquer licenças implícitas.

11. Prazo

11.1 Estes Termos permanecerão vigentes por tempo indeterminado, desde a sua adesão até a sua rescisão, podendo esta última ser realizada a qualquer tempo pelo Usuário ou pelo REI DO PITACO.

11.2 O Usuário poderá rescindir ou de outra forma encerrar estes Termos a qualquer momento, cessando, por conseguinte, a utilização das Plataformas. O REI DO PITACO poderá rescindir estes Termos, suspendendo ou cancelando o acesso do Usuário ao Aplicativo a qualquer momento, inclusive no caso de acesso não autorizado, suspeitas de utilização irregular das Plataformas ou em caso de retirada do Aplicativo do ar.

11.3 Caso a rescisão – por parte do REI DO PITACO ou do Usuário – seja efetivada quando ainda restarem pendentes quaisquer obrigações, o cancelamento da conta do Usuário somente será efetivado após o saneamento de todas estas pendências.

12. Contato

12.1 O Usuário poderá se comunicar com o REI DO PITACO sempre que necessário, a fim de esclarecer dúvidas sobre o Aplicativo, sobre estes Termos ou outras políticas do REI DO PITACO, bem como para solucionar quaisquer problemas ou para formalizar elogios, sugestões e/ou críticas.

12.2 A comunicação deverá ser direcionada exclusivamente para o e-mail suporte@reidopitaco.com, não sendo considerada recebida qualquer comunicação realizada em via diversa.

13. Condições gerais

13.1 Na máxima extensão permitida pela legislação aplicável, o REI DO PITACO se reserva o direito de alterar quaisquer aspectos das Plataformas, podendo incluir ou excluir características e funcionalidades em seus *fantasy games*, qualquer parte destes, bem como suspender, cancelar ou descontinuar-los, no todo ou em parte, temporariamente ou em definitivo, a qualquer momento.

13.2 Caso o Usuário necessite de suporte para utilizar as Plataformas, deverá acessar a central de ajuda dentro do aplicativo.

13.3 O Usuário declara conhecer as normas penais e de prevenção à corrupção previstas na legislação brasileira e se compromete a cumpri-las fielmente no exercício de quaisquer das disposições deste Termo.

13.4 Estes Termos, assim como a Política de Privacidade e quaisquer outras diretrizes e regras divulgadas pelo REI DO PITACO constituem o acordo integral das Partes com relação ao objeto aqui tratado, substituindo todos os acordos anteriores, sejam escritos ou verbais.

13.5 A tolerância ou o não exercício, por qualquer das Partes, de quaisquer direitos a ela assegurados nestes Termos de Uso ou na lei em geral não importará em novação ou em renúncia a qualquer desses direitos, podendo a referida Parte exercê-los durante a vigência destes Termos de Uso.

13.6 O REI DO PITACO poderá ceder estes Termos ou quaisquer direitos constantes deste instrumento, no todo ou em parte, a terceiros, embora o Usuário não possa transferir ou sublicenciar seus direitos e responsabilidades constantes destes Termos a quaisquer terceiros.

14. Lei aplicável e Foro

14.1 A relação estabelecida entre o Usuário e o REI DO PITACO será regida exclusivamente pelas Leis da República Federativa do Brasil, sendo estas as únicas aplicáveis em caso de qualquer discussão ou litígio relativo a estes Termos ou a quaisquer outras políticas/regulamentações do REI DO PITACO.

14.2 Caso seja necessário dirimir qualquer dúvida ou controvérsia decorrente destes Termos, fica eleito o foro Central da Comarca de São Paulo/SP, com renúncia de todos os outros, por mais privilegiados que sejam.

Agora que Você já leu todos os nossos Termos de Uso, poderá indicar se está de acordo com todas as disposições, realizando o seu cadastro e se tornando Usuário do REI DO PITACO! Bem-vindo e divirta-se!