

TERMO DE ADESÃO PARA PARCERIA ENTRE LIGA E CLUBE

Pelo presente instrumento particular e na melhor forma de direito, as partes abaixo qualificadas e nomeadas, a saber:

SUPREMA PROMOCAO DE EVENTOS LTDA., com sede na Rua Coronel Eugenio Motta, 442, Sala 3, Centro, Boituva/SP, CEP: 18550-103, inscrita no CNPJ sob o nº 37.684.385/0001-63, neste ato representada nos termos de seus atos constitutivos ("Liga");

O "Clube", neste ato representado por seu representante/administrador, qualificado por meio de formulário da Plataforma, neste termo denominado ("Clube Online" ou "Clube");

Liga e Clube Online individual e indistintamente denominados "Parte" e, em conjunto denominadas "Partes".

CONSIDERANDO QUE:

(i) A Liga é sociedade que atua no ramo de exploração e promoção de aplicativos de jogos eletrônicos, organização e promoção de eventos esportivos relacionados com o jogo de pôquer e intermediação de negócios, sendo responsável por uma liga online de torneios e partidas de pôquer realizadas no âmbito do aplicativo Suprema Poker ("Aplicativo"), denominada "Liga Suprema" ("Liga Suprema");

(ii) O Clube Online é sociedade que tem como atividade a captação e interação de jogadores interessados em participar de jogos e eventos de pôquer online;

(iii) O Clube Online deseja se filiar à Liga Suprema, de forma a propiciar aos jogadores a ele vinculados a possibilidade de participar de partidas e torneios de pôquer online promovidos e organizados pela Liga Suprema dentro do Aplicativo ("Eventos");

(iv) O Clube Online possui *login* e senha pessoal e intransferível para acessar a plataforma, dessa forma possui poderes para assinar o presente termo de adesão.

Resolvem as Partes celebrar o presente "Contrato de Parceria" ("Contrato"), que será regido pelas seguintes cláusulas e condições.

CLÁUSULA PRIMEIRA - OBJETO

1.1. Objeto do Contrato. O objeto do Contrato consiste na relação de parceria entre Clube Online e Liga, de modo que haja um fomento conjunto da prática esportiva do pôquer no âmbito da Liga Suprema, onde (i) a Liga atuará em favor do Clube Online por meio da organização das partidas e (ii) pelo Clube Online em favor da Liga ao incluir os jogadores a ele filiados ("Jogadores"), em decorrência da filiação do Clube Online à Liga Suprema.

CLÁUSULA SEGUNDA - FUNCIONAMENTO DA LIGA

2.1. Filiação à Liga Suprema. Através da celebração do presente Contrato, o Clube Online formaliza sua filiação à Liga Suprema, que permanecerá ativa durante todo prazo de vigência do Contrato.

2.2. Interface com o Aplicativo. Todo o contato e/ou transferência de informações com o Aplicativo será realizada exclusivamente pela Liga, devendo o Clube Online fornecer todas as informações e/ou documentos solicitados pela Liga para que esta possa cumprir com suas obrigações.

2.3. Proibição de Transmissão de Informações. A Liga não poderá transmitir os dados dos jogadores para nenhuma outra pessoa fora da presente relação contratual, exceto se por ordem judicial, ocasião na qual informará ao Clube que precisará informar os dados, bem como apresentará cópia da decisão, ofício, mandado ou outro documento oficial que justifique a transmissão de dados de determinado jogador.

2.3.1. Os empregados do Clube onde o jogador é afiliado podem ter acesso aos seus dados, não sendo isso considerada quebra de contrato. É responsabilidade do dirigente ou representante legal do Clube permitir que somente pessoas autorizadas entrem em contato com a Liga para requerer dados dos jogadores.

2.4. Interface com os Jogadores. Todo o contato e/ou transferência de informações dos Jogadores deverá ser realizada pelo Clube Online. A Liga, respeitando a limitação de suas atividades aqui previstas, poderá auxiliar o Clube Online no atendimento aos Jogadores.

2.5. Auditoria. O Clube Online será responsável por auditar os Jogadores previamente à filiação e, após, ao menos 1 (uma) vez ao ano, para fins de combate à lavagem de dinheiro, ao financiamento ao terrorismo e a fraudes de identidade. Para tanto, deverão ser solicitados aos Jogadores os seguintes documentos e informações:

- (a) documento de identificação com foto (carteira de identidade, carteira nacional de habilitação, RNE);
- (b) CPF;
- (c) comprovante de residência em nome do Jogador emitido há, no máximo, 2 meses;
- (d) carta de referência emitida pelo banco com o qual o Jogador mantenha relacionamento;
- (e) telefone celular;
- (f) e-mail;
- (g) perfis das redes sociais (*instagram, facebook, twitter*);
- (h) nome e telefone de um terceiro para contato em caso de urgência.

2.5.1. Se após a auditoria for possível verificar qualquer indício ou envolvimento do Jogador com os crimes de lavagem de dinheiro, financiamento ao terrorismo ou fraude de identidade, o Clube Online deverá (i) recusar a filiação do Jogador, caso entenda que as informações são suficientes para a emissão de um parecer desfavorável à filiação ou (ii) suspender a filiação do Jogador e solicitar maiores informações. Caso o Jogador já seja filiado, o Clube Online deverá (a) notificar imediatamente a Liga e solicitar o bloqueio do acesso do Jogador a qualquer Evento da Liga Suprema, caso entenda que as informações são suficientes para a emissão de um parecer desfavorável ao Jogador, ou (b) notificar imediatamente a Liga e solicitar a aplicação de restrições ao acesso do Jogador a qualquer Evento da Liga Suprema até que sejam prestadas informações complementares e/ou tenham sido concluídas as verificações pelo Clube Online com parecer favorável ao Jogador.

2.5.2. A Liga poderá, a qualquer tempo, solicitar ao Clube Online a apresentação de relatórios, informações e documentos relacionados a qualquer Jogador, como forma de fiscalizar as medidas adotadas pelo Clube Online. Sem prejuízo da solicitação de informações e documentos, caberá a Liga, a seu exclusivo critério, conduzir auditorias no Clube Online com o objetivo de checar a regularidade dos Jogadores quanto às regras estabelecidas na cláusula 2.4.1.

2.6. Diamantes. O Aplicativo disponibilizará créditos eletrônicos (“Diamantes”), que poderão conferir funcionalidades e *features* ao Clube Online e/ou aos Jogadores, dentre outras funções. A Liga solicitará os Diamantes ao Aplicativo em nome dos Clubes Online e/ou filiados, que serão responsáveis pelo rateio desta despesa.

2.6.1. Disponibilização dos Diamantes. Toda a transferência de Diamantes decorrerá necessariamente dos rateios formados pelos Clubes Online vinculados à Liga, de forma que, em momento algum, haverá qualquer comercialização ou comissionamento da Liga pela disponibilização dos Diamantes.

2.7. Fichas. Os Diamantes serão convertidos em fichas de pôquer (“Fichas”) mediante prévia solicitação dos Clubes Online. As Fichas constituem instrumentos viabilizadores da participação dos Jogadores nos Eventos. Para tanto, o Clube Online será o único responsável pela execução e manutenção de um controle rigoroso das Fichas cedidas aos Jogadores, bem como dos recursos financeiros movimentados por estes, atuando meramente como depositário de recursos de terceiros.

2.7.1. Arrecadação e Repasse de Recursos. O Clube Online será o responsável pela arrecadação dos recursos financeiros transferidos pelos Jogadores, atuando como depositário de tais recursos e fazendo os correspondentes repasses relativos aos prêmios e comissões que se tornarem devidas.

2.8. Canal de Atendimento. Para o adequado funcionamento da Liga, o Clube Online deverá manter um “Canal de Atendimento ao Cliente”, responsável pelo atendimento aos Jogadores, com funcionamento de segunda-feira a sábado, das 8h às 18h, através de telefone ou chat que deverá ser de fácil acesso aos jogadores.

2.9. Reclamação de Fraude ou Trapaça em Evento. Os Jogadores poderão formalizar uma reclamação de fraude e/ou trapaça em um Evento, no prazo máximo de 48 (quarenta e oito) horas após a finalização do Evento, devendo entrar em contato com o Clube Online através de um dos Canais de Atendimento. A Liga não terá qualquer responsabilidade, conjunta ou isoladamente, em relação a reclamações de Jogadores que não tenham sido comunicadas a ela pelo Clube Online dentro de 48 (quarenta e oito) horas após o final do evento.

2.9.1. Repasse de Solicitações. Caso o Clube Online receba qualquer solicitação e/ou reclamação de um Jogador referente a eventual suspeita de fraude realizada em um Evento, o Clube Online deverá informar a Liga imediatamente, para que esta possa promover a competente apuração da reclamação. A Liga deverá responder formalmente ao Clube Online no prazo de até 30 (trinta) dias, contados do recebimento da reclamação pela Liga.

2.9.2. Resposta ao Jogador. O Clube Online deverá encaminhar a resposta formulada pela Liga em relação à reclamação do Jogador no prazo máximo de 24 (vinte e quatro) horas, contadas do recebimento da referida resposta, indicando de forma clara quais ações serão tomadas para solução da situação apresentada.

2.9.3. Análise de Fraudes. Sem prejuízo das disposições em relação ao procedimento de investigação de fraudes por solicitação de um Jogador, a Liga realizará uma fiscalização constante dos Eventos, visando evitar e reprimir todo tipo de trapaça que possa prejudicar o espírito esportivo dos Eventos, tais como:

(i) o conluio de participantes, que ocorre quando 02 (dois) ou mais Jogadores jogam juntos, combinando as jogadas e/ou compartilhando informações para obter uma vantagem injusta sobre outros jogadores (*collusion*);

(ii) a perda intencional de uma mão para outro jogador, para apenas transferir Fichas de um para outro (*chip dumping*);

(iii) o uso de contas múltiplas em um mesmo Evento (*multiple accounts*);

(iv) utilização de *VPN*, *proxy* ou qualquer outro tipo de serviço similar que esconda ou manipule a identificação de sua localização atual;

(v) utilização de inteligência artificial, incluindo, mas não se limitando a *robots* (*bots*);

(vi) uso de qualquer ferramenta externa que de alguma forma promova assistência ao Jogador, concebidas para permitir uma vantagem injusta ao Jogador. À título exemplificativo: *PokerTracker, Hold'em Manager, Pokersnowie, Sharkscope, Universal Replayer, PokerStove, Intelipoker*, entre outras;

(vii) qualquer ação que, a critério da Liga, desvie dos padrões de aposta esperados, como, por exemplo, número incomum de apostas originários da mesma região geográfica ou através de contas vinculadas, Jogador que continua a fazer apostas a qualquer preço de forma indiscriminada, entre outras práticas;

(viii) busca ou aproveitamento de qualquer erro, falha, *bug* ou qualquer outra vulnerabilidade do *software* ou *hardware*;

(ix) outros atos e/ou operações que possam configurar fraude no entender da Liga.

2.9.4. Fiscalização da Liga. A Liga, em sua função de organizadora dos Eventos no âmbito da Liga Suprema, realizará o monitoramento dos Eventos em tempo real e possuirá acesso a todos os dados e/ou informações pertinentes aos Eventos e aos Jogadores de modo que possibilite a Liga em realizar uma avaliação criteriosa acerca de uma suposta ocorrência de fraude e/ou trapaça.

2.9.5. Resultado da Fiscalização. Caso a Liga verifique qualquer fato e/ou indício de fraude ou trapaça, poderá, a seu exclusivo critério, aplicar penalidades aos Jogadores envolvidos, tais como incluir avisos, restrições a participação dos Eventos, desclassificação de Eventos, remoção de prêmios, apreensão de recursos, bloqueio do acesso dos Jogadores aos Eventos da Liga Suprema, bem como a recomendação ao Clube Online para desfiliação daqueles Jogadores, entre outros que a Liga entender cabível.

2.9.6. Responsabilidade pelo Dano ao Jogador Prejudicado. Em caso de confirmação pela Liga da ocorrência de ação fraudulenta, os valores a serem pagos aos Jogadores que cometeram a fraude ("Jogadores Fraudadores") serão redistribuídos aos demais participantes do Evento em questão, e os recursos dos Jogadores Fraudadores serão bloqueados diretamente em sua Conta Online para compensar os prejuízos causados ao Jogador que foi prejudicado pela ação fraudulenta ("Jogador Prejudicado").

2.9.7. Ausência e/ou Insuficiência de Recursos. Na hipótese de inexistência de recursos e/ou insuficiência destes na Conta Online dos Jogadores Fraudadores em razão do Clube Online já ter efetuado o pagamento, a responsabilidade pecuniária será do Clube Online a que os Jogadores Fraudadores estiverem filiados. A Liga poderá, por mera liberalidade, arcar com os prejuízos incorridos pelo Jogador Prejudicado, tendo o direito de cobrar tais valores do Clube Online a que os Jogadores Fraudadores estiverem filiados, inclusive mediante a compensação de valores devidos.

3.1. Obrigações da Liga. Em razão da parceria aqui estabelecida, são obrigações da Liga, independentemente de outras obrigações previstas no presente Contrato:

- (i)** realizar toda a comunicação com o Aplicativo, inclusive a solicitação de Diamantes em nome do Clube Online;
- (ii)** organizar e promover os Eventos da Liga Suprema;
- (iii)** repassar ao Clube Online as informações necessárias e pertinentes ao Jogador em relação aos Eventos por ela promovidos;
- (iv)** realizar a gestão e criterioso controle dos resultados financeiros dos Eventos, com a indicação dos saldos credores e devedores para o Clube Online e para os demais clubes a ela vinculados, ficando tal gestão restrita às movimentações entre os clubes;
- (v)** coordenar e auxiliar no repasse de valores de um clube online para o outro, por conta das obrigações assumidas por eles no âmbito da Liga Suprema, atuando assim como mera depositária de recursos de terceiros,
- (vi)** analisar solicitações de ocorrências de fraudes e/ou trapaçes nos Eventos, mediante solicitação do Clube Online após reclamação de Jogadores ou por iniciativa própria, podendo aplicar as penalidades descritas neste Contrato, além de outras medidas que considerar cabíveis;
- (vii)** encaminhar periodicamente ao Clube Online o respectivo Relatório Gerencial; e
- (viii)** disponibilizar todo material de divulgação dos Eventos (tais como *flyers*) ao Clube Online para que este possa divulgar os Eventos.

3.2. Obrigações do Clube Online. Em razão da parceria aqui estabelecida, são obrigações do Clube Online, independentemente de outras obrigações previstas no presente Contrato:

- (i)** efetuar a interface com os Jogadores, fazendo o seu cadastramento e coleta de informações e documentos necessários para a participação nos Eventos, bem como atender os Jogadores em suas demandas em relação à Liga Suprema;
- (ii)** realizar auditoria dos Jogadores previamente à filiação e, após, ao menos 2 (duas) vez ao ano, para fins de combate à lavagem de dinheiro, ao financiamento ao terrorismo e a fraudes de identidade;
- (iii)** emitir nota fiscal aos Jogadores referente aos serviços prestados;

- (iv)** fornecer à Liga, trimestralmente, a comprovação da emissão das notas fiscais aos Jogadores;
- (v)** fornecer à Liga todas as informações e documentos de Jogadores que venham a ser solicitados;
- (vi)** responsabilizar-se por todo e qualquer atendimento aos Jogadores em relação aos Eventos;
- (vii)** realizar a divulgação aos Jogadores de todas as regras e/ou informações necessárias para a participação nos Eventos;
- (viii)** divulgar em suas redes sociais (tais como *Facebook, Instagram, Twitter, Whatsapp, Telegram, Discord*) todo e qualquer Evento promovido pela Liga Suprema, com a utilização de material por ela fornecido;
- (ix)** realizar um rigoroso controle dos recursos financeiros transferidos pelos Jogadores, bem como das Fichas utilizadas nos Eventos;
- (x)** realizar o repasse de valores eventualmente devidos a outros clubes através da estrutura proporcionada pela Liga;
- (xi)** efetuar o pagamento dos valores eventualmente devidos aos Jogadores pela participação destes nos Eventos, realizando a gestão dos recursos movimentados;
- (xii)** transferir recursos à Liga relativos aos valores por ela dispendidos na solicitação de Diamantes, participando dos rateios com demais clubes, sempre que necessário;
- (xiii)** comunicar a Liga imediatamente após ser notificado quanto à reclamação de fraude e/ou trapaça em um Evento formalizada por um Jogador;
- (xiv)** observar e cumprir as Metas a serem definidas pela Liga Suprema para cada Evento, bem como complementar as diferenças de valores a menor por não adesão de Jogadores, somente nos casos em que o Evento não atingir o valor previamente estipulado.
- (xv)** O Clube receberá um *login* e senha para acesso à Plataforma PokerByte. O *login* e senha são personalíssimos, ou seja, intransferível, devendo o Clube ficar responsável para que somente o administrador acesse à Plataforma, não podendo em nenhuma hipótese alugar, ceder, emprestar ou vender tal *login* e senha.

CLÁUSULA QUARTA – METAS

4.1. Metas. Para cada Evento, a Liga poderá definir metas a serem atingidas pelo Clube Online, devendo sempre divulgá-las com, no mínimo, 48 (quarenta e oito) horas de antecedência da realização do Evento ("Metas").

4.2. Não Atingimento das Metas. Caso o Clube Online não atinja as Metas estabelecidas para determinado Evento, o Clube Online deverá ressarcir a Liga do valor eventualmente faltante para o pagamento do Prêmio.

CLÁUSULA QUINTA - APURAÇÃO DE RESULTADOS

5.1. Apuração dos Resultados. As Partes farão periodicamente e de acordo com o presente Contrato a apuração do resultado financeiro obtido com os Eventos da Liga Suprema.

5.2. Relatório Gerencial. A Liga realizará a apuração do resultado financeiro dos Eventos semanalmente e encaminhará aos clubes, às terças-feiras, um relatório gerencial contendo a discriminação dos resultados relativos à semana imediatamente anterior – de segunda à domingo ("Relatório Gerencial").

5.3. Responsabilidade por Inadimplência. Na apuração dos resultados dos Eventos da Liga Suprema, poderá ser apontada a existência de um débito do Clube Online em face de outro clube online. Ocorrendo tal situação, a Liga poderá, na qualidade de responsável pela organização e gestão dos Eventos, realizar o pagamento do referido débito, sendo certo que, nesta hipótese, estará automaticamente caracterizado e anuído mutuamente um contrato de mútuo entre a Liga e o Clube Online ("Mútuo").

5.3.1. Característica do Mútuo. O Mútuo deverá ser pago pelo Clube Online no prazo máximo de 30 (trinta) dias, sendo o valor principal corrigido pela variação positiva do IGP-M/FGV e acrescido de juros remuneratórios de 1% (um por cento) ao mês, bem como do respectivo valor recolhido pela Liga referente ao imposto sobre operações financeiras (IOF/Crédito).

5.3.2. Efeitos do Não Pagamento do Mútuo. Caso o Clube Online não efetue o pagamento do Mútuo na data e nas condições pactuadas, o presente Contrato poderá ser rescindido de pleno direito, de forma automática e, conseqüentemente, o Clube Online será desfilado da Liga Suprema, não tendo mais nenhum acesso aos Eventos e demais funcionalidades que ela proporciona. Em caso de rescisão do Contrato nos termos aqui descritos, a Liga poderá promover a cobrança do Mútuo na esfera judicial, valendo este Contrato como título executivo extrajudicial, conforme previsto no item 11.8 abaixo.

CLÁUSULA SEXTA - VIGÊNCIA E RESCISÃO

6.1. Vigência e Rescisão. O presente Contrato terá prazo de vigência indeterminado, iniciando-se na data de sua assinatura, podendo ser rescindido, de forma imotivada e sem ônus, por

qualquer das Partes, mediante aviso prévio, por escrito, com no mínimo 30 (trinta) dias de antecedência.

6.2. Rescisão Motivada. Este Contrato também poderá ser rescindido imediatamente, de pleno direito, mediante simples notificação, uma vez verificada a ocorrência dos seguintes eventos:

- (i) por qualquer das Partes, em caso de pedido de recuperação judicial ou extrajudicial, falência, insolvência, liquidação judicial ou extrajudicial da outra Parte;
- (ii) pela Liga, na hipótese de infração legal ou descumprimento pelo Clube Online de quaisquer das cláusulas ou condições deste Contrato, não sanadas no prazo de 05 (cinco) dias, contados do recebimento de notificação neste sentido;
- (iii) por qualquer das Partes em caso de inadimplemento da outra Parte na obrigação de repasse de qualquer valor devido, não sanado no prazo de 10 (dez) dias, contados do recebimento de notificação neste sentido;
- (iv) na ocorrência de caso fortuito ou força maior, que impeça a continuidade do Contrato por período superior a 30 (trinta) dias; ou
- (v) nas demais hipóteses de rescisão previstas expressamente no Contrato.

6.3. Ausência de Renúncia de Direito. Qualquer das Partes poderá renunciar ao direito de rescindir o Contrato na ocorrência de uma das hipóteses descritas na Cláusula 6.2 acima, sem que isso configure uma renúncia ao direito futuro de rescindir o presente Contrato de forma motivada.

6.4. Demais Efeitos da Rescisão. A rescisão do presente Contrato resultará na imediata desfiliação do Clube Online da Liga Suprema, com a suspensão de acesso aos Eventos para os Jogadores vinculados ao Clube Online, sem qualquer responsabilidade da Liga nesse sentido.

CLÁUSULA SÉTIMA – PENALIDADES

7.1. Multa. Caso uma das Partes venha a descumprir qualquer das obrigações aqui previstas, a Parte Infratora arcará com uma multa não compensatória correspondente a R\$ 100.000,00 (cem mil reais), acrescida de juros de mora de 1% (um por cento) ao mês, calculados *pro rata die* contados da data do inadimplemento até a data do efetivo cumprimento da obrigação, sendo, desde já, permitida a retenção e compensação de valores pela Parte inocente.

CLÁUSULA OITAVA - INDENIZAÇÕES

8.1. Responsabilidade por Atos Individuais. Cada Parte responderá individual e exclusivamente por todas as obrigações que tenha assumido neste Contrato e por todas as ações, atos, fatos ou omissões que possam gerar responsabilidade à outra Parte e que tenham sido praticados por si e em nome próprio, bem como pelos atos praticados por seus representantes e

por todas e quaisquer ações, pleitos, reclamações, demandas, multas e despesas daí decorrentes, isentando, desde logo, a outra Parte de todas as reclamações e de toda e qualquer responsabilidade, ainda que subsidiária.

8.2. Indenizações e Reivindicações. Qualquer uma das Partes que venha a sofrer qualquer dano, perda, constrição ou prejuízo (“Perda” e “Parte Indenizada”) deverá ser integralmente indenizada, mantida isenta e afastada de qualquer responsabilidade pela Parte que ensejou em tais Perdas (“Parte Indenizadora”), sendo as Perdas decorrentes de:

(i) ato, fato ou omissão atribuível à Parte Indenizadora, seja tal ato, fato ou omissão de natureza fiscal, trabalhista, civil, criminal, ambiental, previdenciária, administrativa, relacionado ao direito do consumidor ou de qualquer outra espécie, mesmo após o término do presente Contrato; e

(ii) violação ou inadimplemento, total ou parcial, de quaisquer das cláusulas ou condições deste Contrato pela Parte Indenizadora (incluindo a prática de atos pelos representantes da Parte Indenizadora em desconformidade com os poderes conferidos neste Contrato).

8.3. Envolvimento em Demandas. Caso uma Parte venha a ser intimada, notificada, autuada, demandada, citada, judicial ou extrajudicialmente, ou envolvida de qualquer maneira (“Parte Envolvida”) em qualquer tipo de ação ou procedimento judicial, administrativo ou arbitral (“Demanda”) em virtude de atos ou omissões que sejam de responsabilidade de outra Parte nos termos deste Contrato (“Parte Responsável”), a Parte Envolvida deverá notificar imediatamente a Parte Responsável e esta se obriga a ir a juízo ou à autoridade competente e assumir a autoria ou condução da Demanda, requerendo a exclusão da Parte Envolvida de tal Demanda. Todas as despesas razoavelmente incorridas pela Parte Envolvida, enquanto esta permanecer como parte da Demanda, deverão ser arcadas pela Parte Responsável.

8.4. Responsabilidade Pecuniária. A Parte Responsável responderá pelos ônus diretos e indiretos de eventual condenação, inclusive custas e demais despesas eventualmente incorridas pela Parte Envolvida, sendo que esta responsabilidade não cessará com o término ou rescisão do presente Contrato, conforme o caso.

CLÁUSULA NONA – PROPRIEDADE INTELECTUAL

9.1. Propriedade Intelectual. A Liga é a única titular dos direitos de propriedade inerentes à Liga Suprema, tais como estrutura e organização incluindo *copyright* (direitos autorais), segredos de negócio, propriedade intelectual e outros direitos.

9.2. Marcas. O termo "Liga Suprema", além de quaisquer outras marcas a eles vinculadas, sinais, nomes usados e/ou nomes de domínios, utilizados pela Liga (“Marcas”) são de propriedade e titularidade da Liga, protegidos por direitos autorais (*copyright*) e/ou propriedade intelectual

ou outros direitos. O Clube Online não poderá prejudicar ou potencialmente prejudicar os direitos acima descritos, incluindo os direitos de propriedade intelectual, detidos pela Liga, assim como não fará nada que prejudique a imagem ou reputação da Liga.

9.3. Responsabilidade por Publicações. O Clube Online declara e garante ter conhecimento de que quaisquer nomes ou imagens por ele utilizadas na Liga Suprema não devem infringir a propriedade intelectual, privacidade ou outros direitos de terceiros.

CLÁUSULA DÉCIMA - INFORMAÇÕES CONFIDENCIAIS

10.1. Confidencialidade. Quaisquer Informações Confidenciais de qualquer das Partes a que a outra Parte, seus sócios, quotistas, acionistas, empregados, administradores, gestores, diretores, gerentes, prepostos e assessores ("Representantes") tiverem acesso, deverão ser mantidas em sigilo, observada a Cláusula 11.2. Para os fins do disposto no *caput*, entender-se-á por "Informações Confidenciais" todo e qualquer documento e/ou informação de natureza sigilosa, divulgado de forma verbal, escrita, digital ou por qualquer outro meio direto ou indireto pelos Representantes de qualquer uma das Partes à outra Parte ou a seus Representantes, antes, durante ou após a presente data, inclusive, mas não apenas, aquelas informações estratégicas, negociais, financeiras, administrativas, legais ou de qualquer natureza, referentes aos termos e condições do presente Contrato, e informações sobre clientes, fornecedores, preços, estratégias comerciais, planos, contratos celebrados com terceiros, relatórios, processos, produtos, planos e projetos relacionados, demonstrações financeiras, dados técnicos, direta ou indiretamente, às Partes, suas atividades ou a qualquer uma das pessoas físicas e/ou jurídicas a elas vinculadas.

10.2. Exceção à Confidencialidade. A obrigação de confidencialidade aqui prevista não se aplica as informações disponibilizadas por qualquer uma das Partes que: (a) já eram de conhecimento da Parte receptora, quando de sua divulgação, (b) já eram de domínio público quando de sua divulgação, sem que tenha ocorrido qualquer violação de obrigação de confidencialidade pela Parte receptora, (c) tenham sido obtidas de outra fonte (que não a parte divulgadora), não tendo, nesse caso, a Parte receptora ou (i) as sociedades que a controlem, direta ou indiretamente, (ii) as sociedades controladas, direta ou indiretamente por ela, (iii) as sociedades que são controladas, direta ou indiretamente, por uma sociedade que a controle, ou (iv) qualquer outra sociedade sob controle comum ou compartilhado, direta ou indiretamente, pela Parte receptora ou por seu controlador ("Afiladas"), conhecimento da violação de qualquer obrigação de confidencialidade por parte de tal fonte, ou (d) tenham sido independentemente desenvolvidas ou obtidas pela Parte receptora sem a violação deste Contrato, exceto quando tais informações tiverem sido desenvolvidas com base nas Informações Confidenciais.

10.3. Obrigação de Divulgar. Se qualquer das Partes vier a ser obrigada por lei, por regulamento ou por solicitação de qualquer autoridade governamental a divulgar parte ou a totalidade das Informações Confidenciais, a Parte obrigada a divulgação estará autorizada a divulgar as referidas Informações Confidenciais, desde que encaminhe prontamente à outra Parte, aviso, por escrito, no prazo de 24 (vinte e quatro) horas, informando sobre a obrigação de divulgação das

Informações Confidenciais, para permitir que a Parte reveladora possa, se assim entender, requerer eventuais medidas ou recursos apropriados. A Parte obrigada a divulgação deverá revelar tão somente as informações que forem legalmente exigíveis e empreenderá seus melhores esforços para obter tratamento confidencial para quaisquer Informações Confidenciais que foram assim reveladas.

10.4. Vigência da Obrigação de Confidencialidade. A obrigação de confidencialidade perdurará durante toda a vigência do Contrato e, ainda, pelo prazo adicional de 3 (três) anos a contar do término da vigência deste Contrato.

CLÁUSULA DÉCIMA PRIMEIRA - DISPOSIÇÕES GERAIS

11.1. Tributos. Exceto pelo disposto de forma diversa neste Contrato, todos os tributos que, segundo a legislação aplicável, incidam sobre as receitas ou sobre os lucros de cada Parte decorrentes deste Contrato serão suportados por cada qual de forma independente e não solidária.

11.2. Irrevogabilidade e Irretratabilidade. O presente Contrato é celebrado de forma irrevogável e irretratável, obrigando as Partes e seus eventuais sucessores a qualquer título.

11.3. Alterações. Este Contrato só pode ser alterado por meio de instrumento escrito devidamente assinado por ambas as Partes.

11.4. Cessão de Direitos e Obrigações. As Partes não poderão ceder seus direitos ou obrigações oriundas deste Contrato sem o consentimento prévio e escrito da outra Parte.

11.5. Procuração. O Clube declara que o administrador, pessoa que acessa a plataforma Suprema, possui plenos poderes para assinar o presente termo de adesão como representante da pessoa jurídica.

11.6. Independência. Cada disposição deste Contrato será considerada como sendo um acordo separado e distinto entre as Partes, de forma que, se quaisquer disposições do mesmo forem declaradas inválidas, ilegais ou inexequíveis, a validade, legalidade e exequibilidade das demais disposições não serão, de forma alguma, afetadas ou prejudicadas. As Partes concordam em renegociar de boa-fé quaisquer cláusulas deste Contrato que possam ser consideradas total ou parcialmente inexequíveis ou inválidas, de modo a fazer com que a nova cláusula então negociada reproduza o sentido negocial original e o efeito da cláusula considerada inexequível.

11.7. Tolerância. A omissão por qualquer das Partes, a qualquer momento, em fazer valer qualquer dos termos e/ou condições deste Contrato, ou em exercer qualquer direito aqui previsto, não constituirá uma renúncia aos mesmos, nem afetará o direito das Partes de os fazer valer no futuro.

11.8. Assinatura digital. As partes reconhecem a veracidade, autenticidade, integridade, validade e eficácia deste instrumento, nos termos do art. 219 do Código Civil, em formato eletrônico e/ou assinado pelas Partes por meio digital, nos termos do art. 10, §2º, da Medida Provisória nº 2.200-2, de 24 de agosto de 2001.

11.9. Título Executivo. O presente Contrato possui força de título executivo extrajudicial, de acordo com o disposto no artigo 784, III da Lei nº 13.105/15 ("Código de Processo Civil"), dispensada a assinatura de testemunhas em atenção ao §4º do mesmo artigo.

11.10. Legislação Aplicável. Este Contrato será regido e interpretado de acordo com as leis da República Federativa do Brasil.

11.11. Foro. As Partes elegem o Foro da Comarca de São Paulo, Estado de São Paulo, para a dirimir qualquer conflito ou controvérsia oriunda do presente Contrato, renunciando desde já a qualquer outro, por mais privilegiado que possa ser.