

## CONTRATO DE DISTRIBUIÇÃO DO DESENVOLVEDOR JOYSTICKET

### Definições:

#### 1. Introdução

- 1.1. Os Desenvolvedores permitem que os usuários de seus Produtos para Dispositivos recebam Tickets, distribuídos pela JOYSTICKET, sempre que cumprirem tarefas previamente determinadas dentro dos Jogos (“Conquistas”), por meio de permissões de utilização de APIs dos Produtos para Dispositivos do Desenvolvedor.
- 1.2. Para permitir a distribuição de Tickets é necessário que o Desenvolvedor adquira e mantenha uma Conta de Desenvolvedor válida na Plataforma JOYSTICKET.
- 1.3. **A Plataforma Joysticket não permitirá que os Desenvolvedores façam Upload da APK de seus Jogos, disponibilizando o redirecionamento com consentimento dos Usuários para realizar o download dos Jogos disponíveis na Plataforma Joysticket diretamente na Play Store / Apple Store.**

#### 2. Cadastro do Desenvolvedor

- 2.1. Para que os Produtos para Dispositivos do Desenvolvedor permitam a comunicação de dados com a Plataforma JOYSTICKET, é necessário que o Desenvolvedor efetue um cadastro diretamente na Plataforma JOYSTICKET, conforme dados obrigatórios a serem preenchidos e que serão armazenados pela JOYSTICKET.
- 2.2. Ao submeter seu cadastro para aprovação da JOYSTICKET o Desenvolvedor aceita integralmente todos os termos e condições contidas neste documento, na Política de Privacidade e Termos de Uso da JOYSTICKET, sendo vetada a aceitação parcial de qualquer um deles.
- 2.3. O cadastro será analisado pela JOYSTICKET e, a exclusivo critério da JOYSTICKET, uma vez aprovado, o Desenvolvedor terá acesso à Área do Desenvolvedor.

#### 3. ÁREA DO DESENVOLVEDOR

- 3.1. A inclusão de Jogos do Desenvolvedor na Plataforma será realizada dentro da Área do Desenvolvedor, utilizando-se do REST API fornecida pela JOYSTICKET e/ou serviço do Google Play Games Services, conforme disposto adiante.
  - 3.1.1. **REST API:** O Desenvolvedor precisa colocar as chamadas da REST API diretamente em seu Jogo e/ou em seu Back End. Isto permitirá que seu Jogo se comunique com

a Plataforma JOYSTICKET e permita a distribuição de Tickets para os Usuários que estão previamente cadastrados na Plataforma JOYSTICKET.

- 3.1.1.1. O Desenvolvedor será responsável por adicionar as Conquistas referentes ao Jogo na Área do Desenvolvedor na Plataforma JOY, possibilitando os Usuários da JOY acumular Tickets.
- 3.1.2. **Google Play Games Services:** O Desenvolvedor precisa habilitar previamente seu Jogo no Google Play Games Services, para então criar uma “*web application*”, incluindo os links fornecidos pela Plataforma JOYSTICKET.
  - 3.1.2.1. Após a criação da *web application*, o Desenvolvedor deverá preencher o formulário “*OAuth Developer Verification Form*” fornecido pelo Google, que demora entre 3 e 7 dias para aprovação pelo Google.
  - 3.1.2.2. Após a provação de que trata o item 3.1.2.1, o Desenvolvedor precisará autenticar, com sua conta do Google Play Developer, para a Plataforma JOYSTICKET possa consultar as informações (a) Nome do Jogo; (b) Ícone do Jogo; (c) descrição do Jogo; (d) categoria do Jogo; (e) link para download; (f) Achievements; e (g) experience points – “XP”.
  - 3.1.2.3. As únicas informações consultadas são as descritas acima, sendo certo que a JOYSTICKET **não armazenará** nenhuma das informações consultadas, bem como **não consultará nem armazenará** outras informações do Jogo.
  - 3.1.2.4. Em atendimento às Políticas de Privacidade do Google, a JOYSTICKET e a Plataforma JOYSTICKET somente terão acesso às informações de cada Usuário do Jogo do Desenvolvedor após a autorização do Usuário cadastrado na Plataforma JOYSTICKET usando o “*OAuth Authentication*”. A JOYSTICKET somente armazenará o e-mail e nome do Usuário mediante a aprovação expressa do Usuário.
- 3.2. Os Usuários do Jogo do Desenvolvedor que não estiverem previamente cadastrados na Plataforma JOYSTICKET não ganharão Tickets, bem como a JOYSTICKET não armazenará, de nenhuma forma, quaisquer dados destes usuários em seus servidores próprios e/ou utilizará estes dados para quaisquer fins, exceto se previamente convencionado entre Desenvolvedor e JOYSTICKET.
  - 3.2.1. Os Usuários dos Jogos do Desenvolvedor que se cadastrarem posteriormente na Plataforma JOYSTICKET não receberão Tickets por Conquistas anteriores ao momento do cadastramento na Plataforma JOYSTICKET, passando a receber Tickets apenas das Conquistas do momento do cadastro em diante.
- 3.3. O Desenvolvedor poderá editar/adicionar/excluir Conquistas, utilizando para tanto as mesmas ferramentas de inclusão dos Jogos na Área do Desenvolvedor na Plataforma Joy (REST API / Google Play Games Services).
  - 3.3.1. Toda a edição/adição de Conquistas será submetida a um processo de aprovação pela JOYSTICKET, que o aceitará a seu exclusivo critério.

3.4. O Desenvolvedor poderá a qualquer tempo excluir seu Jogo da Plataforma Joy, sem a necessidade de comunicação prévia à JOYSTICKET ou de sua autorização.

3.5. É responsabilidade do Desenvolvedor fazer a integração de seus Jogos para a Plataforma Joystick, fornecer aos usuários as informações e o suporte do Jogo exigidos. Os Jogos que não forem integrados de acordo com esta cláusula não serão publicados na Plataforma Joystick, bem como não serão distribuídos Tickets aos Usuários.

#### 4. USO DA PLATAFORMA JOYSTICKET PELO DESENVOLVEDOR

4.1. Com exceção dos direitos de licença concedidos pelo Desenvolvedor na Seção 8 abaixo, a JOYSTICKET concorda que não receberá qualquer direito, título ou participação do Desenvolvedor (ou dos respectivos licenciados) conforme este Contrato em ou para qualquer Jogo, incluindo direitos de propriedade intelectual que subsistam nesses Jogos.

4.2. O Desenvolvedor concorda em usar a Plataforma Joystick somente para os fins permitidos (a) pelo presente Contrato e (b) por qualquer legislação, regulamento, prática ou diretriz geralmente aceita nas jurisdições relevantes (incluindo qualquer lei relacionada à exportação de dados ou software para e do Brasil ou outros países relevantes).

4.3. O Desenvolvedor concorda que, se usar a Plataforma Joystick, deverá proteger a privacidade e os direitos legais dos Usuários. Se os usuários fornecerem ao Desenvolvedor, ou se o Jogo acessar ou usar, nomes de usuário, senhas ou outras informações de login ou pessoais, o Desenvolvedor precisará divulgar aos Usuários que essas informações ficarão disponíveis para o Jogo e fornecer o devido Aviso de privacidade e a devida proteção, conforme a legislação pertinente. Além disso, o Jogo só poderá usar essas informações para os fins limitados para os quais o Usuário deu permissão. Se o Jogo do Desenvolvedor armazenar informações pessoais ou confidenciais fornecidas pelo Usuário, isso precisará ser feito com a devida segurança e somente durante o tempo que for necessário. Porém, se o Usuário tiver aceitado um contrato à parte com o Desenvolvedor que permita o armazenamento ou a utilização de informações pessoais ou confidenciais diretamente relacionadas ao Jogo (não incluindo outros Jogos), seja pelo Desenvolvedor ou pelo Jogo, o uso dessas informações passará a ser regido pelos termos do contrato à parte. Se o Usuário fornecer informações da Conta da Plataforma Joystick ao Jogo, o uso de tais informações ficará restrito ao acesso à Conta da Plataforma Joystick do Usuário nas circunstâncias e para os fins limitados aos quais o Usuário houver consentido.

4.4. Não é permitido ao Desenvolvedor usar as informações do Usuário obtidas por meio da Plataforma Joystick para vender ou distribuir Produtos fora da Plataforma Joystick.

4.5. O Desenvolvedor se responsabiliza integralmente por qualquer Jogo integrado à Plataforma Joystick (e reconhece que a JOYSTICKET não tem qualquer responsabilidade para com você ou terceiros), incluindo o uso de APIs, e pelas consequências dessas ações (inclusive qualquer perda ou dano que a JOYSTICKET venha

a sofrer). Essas consequências incluem, mas não se limitam a, responsabilidade pelo produto, proteção do consumidor e/ou reivindicações de propriedade intelectual relacionadas aos seus produtos.

4.6. O Desenvolvedor responsabiliza-se integralmente (e reconhece que a JOYSTICKET não tem responsabilidade para com o Desenvolvedor ou para com terceiros) por qualquer violação de suas obrigações estabelecidas pelo presente Contrato, por qualquer contrato de terceiros aplicável, por quaisquer termos de serviço ou por qualquer lei ou regulamentação aplicável, assumindo também a responsabilidade pelas consequências (inclusive qualquer perda ou dano que a JOYSTICKET ou terceiros venham sofrer) de qualquer violação.

## 5. CRITÉRIO PARA DISTRIBUIÇÃO DOS TICKETS

5.1. Os Tickets serão distribuídos única e exclusivamente por conta do desempenho do Usuário no Jogo do Desenvolvedor, sendo vedado a distribuição de Tickets em troca de avaliações positivas, compras dentro do Jogo do Desenvolvedor, downloads de outros Jogos do Desenvolvedor e é extremamente proibido dar tickets em troca de downloads. A Joysticket não é uma “offer wall”. A Joysticket motiva os usuários a jogarem os jogos e não fazer downloads em troca de tickets ou quaisquer outras vantagens.

5.2. O Usuário ganhará Tickets por fazer o download do Jogo do Desenvolvedor. Somente será possível o Usuário resgatar os Tickets que recebeu pelo download após efetuar a primeira Conquista ao jogar o Jogo. A quantidade de Tickets será definida pela JOYSTICKET e poderá variar de um Jogo para outro.

5.3. Os Tickets somente serão distribuídos e computados ao Usuário a partir do momento em que se cadastrar na Plataforma Joysticket e/ou informar que está jogando o Jogo do Desenvolvedor. Nenhuma conquista do Usuário anterior ao cadastro ou a informação de que está jogando o Jogo do Desenvolvedor perante a Plataforma Joysticket pelo Usuário, serão levadas em consideração para distribuição de Tickets, valendo apenas as conquistas realizadas pelo Usuário a partir da data de cadastro e/ou a informação de que está jogando o Jogo do Desenvolvedor perante a Plataforma Joysticket.

5.4. As conquistas disponíveis para cada Jogo do Desenvolvedor deverão distribuir pontos segundo critérios de dificuldade definidos como (a) conquistas muito fáceis, (b) conquistas fáceis, (c) conquistas médias, (d) conquistas difíceis e (e) conquistas muito difíceis, de acordo com a tabela abaixo, sempre respeitando números múltiplos de 5 (cinco):

Points distribution		
Difficulty level	Minimum	Maximum
Muito fácil	-	5
Fácil	10	15
Médio	20	25
Difícil	30	55

Muito difícil	60	100
Especialista	105	200

5.5. A Joystickt pode, a qualquer momento, e a seu exclusivo critério, alterar a quantidade de pontos distribuídos por conquistas, nos termos do item 5.4, dos Jogos do Desenvolvedor na Plataforma Joystickt, caso entenda que não estão adequados aos critérios de dificuldades.

5.6. O máximo de pontuação a ser concedida ao usuário por Jogo será de 1000 (mil) pontos.

5.7. A cada 1 (um) ponto corresponde à 35 (trinta e cinco) Tickets distribuídos ao Usuário. A Joystickt pode alterar a quantidade de Tickets distribuídos a cada ponto a seu exclusivo critério, sem a necessidade de comunicação prévia ao Desenvolvedor.

5.8. A Joystickt se reserva ao direito de distribuir mais Tickets a cada ponto conquistado pelo Usuário em caso de acordos comerciais entre o Desenvolvedor e a Joystickt, para um ou mais Jogos disponibilizados pelo Desenvolvedor na Plataforma Joystickt.

5.9. O valor monetário correspondente à cada Ticket é confidencial e não será divulgado pela Joystickt ao Desenvolvedor ou aos seus Usuários.

6. Proibições, Vedações e Conteúdos Restritos.

6.1. É extremamente vedado ao Desenvolvedor dar Tickets em troca de avaliações positivas no Play Store do Google / Apple Store.

6.2. O Desenvolvedor também deverá respeitar as políticas de vedações de conteúdo da Play Store / Apple Store.

6.3. A Joystickt não é responsável por

6.4. O Desenvolvedor se responsabiliza integralmente por qualquer Produto que utilize a Plataforma Joystickt (e reconhece que a Joystickt não tem qualquer responsabilidade para com o Desenvolvedor ou terceiros), incluindo o uso de APIs da Joystickt, e pelas consequências dessas ações (inclusive qualquer perda ou dano que a Joystickt venha a sofrer). Essas consequências incluem, mas não se limitam a, responsabilidade pelo produto, proteção do consumidor e/ou reivindicações de propriedade intelectual relacionadas aos seus produtos.

6.5. A Joystickt tem total autonomia de retirar os Jogos do Desenvolvedor da Plataforma Joys, caso seja constatado que o Jogo não está configurado corretamente, de acordo com este Contrato, impossibilitando que a Joystickt receba as informações necessárias do Desenvolvedor para distribuir Tickets aos Jogadores/Consumidores.

7. REMUNERAÇÃO DA JOYSTICKT

7.1. Os serviços disponíveis na Plataforma Joystick são gratuitos. Porém, a Joystick se reserva ao direito de cobrar futuramente por Jogos incluídos na Plataforma Joys pelo Desenvolvedor a partir de uma data previamente informada pela Joystick ao Desenvolvedor, **sem que a cobrança alcance os Jogos que já tenham sido disponibilizados na Plataforma Joystick anteriormente a data informada para início da cobrança.**

## 8. CONCESSÃO DE LICENÇA

8.1. O Desenvolvedor concede à JOYSTICKET uma licença não exclusiva, mundial e livre de royalties para: reproduzir, executar, exibir, analisar e usar os Produtos em situações relacionadas (i) à operação e ao marketing da Plataforma Joystick, (ii) ao marketing de dispositivos e serviços compatíveis com o uso dos Produtos, (iii) ao aperfeiçoamento da Plataforma Joystick e (iv) à verificação de conformidade com o presente Contrato e com as Políticas do programa para Desenvolvedores.

8.2. A JOYSTICKET poderá contratar consultores e outros prestadores de serviços para o cumprimento das obrigações e o exercício dos direitos estipulados pelo presente contrato, desde que tais consultores e prestadores de serviços estejam sujeitos às mesmas obrigações que a JOYSTICKET. Após o término do presente Contrato, a JOYSTICKET não distribuirá o Produto.

8.3. O Desenvolvedor representa e garante que possui todos os direitos de propriedade intelectual, incluindo todos os registros, marcas registradas, segredos comerciais, direitos autorais ou outros direitos de propriedade necessários para o Produto e nele. Se o Desenvolvedor usa material de terceiros, isso significa que representa e garante que possui o direito de distribuição do material de terceiros no Produto. Você concorda que não enviará à JOYSTICKET material com copyright, que é protegido por segredo comercial ou sujeito de alguma forma a direitos de propriedade de terceiros, incluindo direitos de publicidade, privacidade e patente, a menos que você seja o detentor de tais direitos ou tenha permissão do proprietário legítimo para envio do material.

## 9. CARACTERÍSTICAS DA MARCA E PUBLICIDADE

9.1. Cada uma das partes detém todos os direitos, títulos e participações, incluindo, sem limitação, todos os direitos de propriedade intelectual relativos às Características da marca. Exceto nos limites expressamente previstos no presente Contrato, nenhuma das partes deverá conceder nem adquirir qualquer direito, título ou participação (incluindo, sem limitação, qualquer licença implícita) em qualquer Característica da marca da outra parte. Sujeito aos Termos e Condições deste Contrato, o Desenvolvedor concede à JOYSTICKET e seus afiliados uma licença limitada, não exclusiva e livre de royalties durante a vigência do presente Contrato para exibir as Características da marca, enviadas à JOYSTICKET pelo Desenvolvedor para uso exclusivo on-line ou em dispositivos móveis e, em ambos os casos, para cumprir com suas obrigações nos termos deste Contrato. Se o Desenvolvedor interromper a comunicação de seus Jogos como Plataforma Joystick, a JOYSTICKET interromperá o uso das Características da marca dos Produtos descontinuados nos termos deste item 9.1. Nada no presente Contrato dá ao Desenvolvedor o direito de uso dos nomes comerciais, marcas registradas, marcas

do serviço, logotipos, nomes de domínio da JOYSTICKET ou outras características da marca que a identifiquem.

9.2. Além da licença concedida no item 9.1 acima, para fins de marketing da presença, a JOYSTICKET e seus afiliados poderão incluir Características da marca do Desenvolvedor que foram enviadas por este à JOYSTICKET: (i) na Plataforma Joystick e em qualquer Serviço on-line ou móvel da JOYSTICKET, (ii) em formatos de publicidade impressa, on-line, para dispositivos móveis, para a televisão e em ambientes externos (por exemplo, em outdoors) fora da Plataforma Joystick quando mencionadas com outros Jogos disponíveis na Plataforma Joystick, (iii) ao fazer anúncios da disponibilidade dos Jogos, (iv) em apresentações e (v) em listas de clientes que aparecem on-line ou em dispositivos móveis (o que inclui, sem limitação, listas de clientes postadas em websites da JOYSTICKET). Se o Desenvolvedor interromper a distribuição de Jogos específicos por meio da Plataforma Joystick, a JOYSTICKET interromperá o uso das Características da marca dos Jogos (Produtos) descontinuados para esses fins de marketing. A JOYSTICKET concede ao Desenvolvedor uma licença limitada, não exclusiva, mundial e livre de royalties para usar as Características da marca JOYSTICKET, durante a vigência deste Contrato, unicamente para fins de marketing e somente em conformidade com as Diretrizes de marca JOYSTICKET.

## 10. DA ACEITAÇÃO DO CONTRATO

10.1. Este contrato ("Contrato") constitui um contrato juridicamente vinculativo entre o Desenvolvedor e a JOYSTICKET em relação ao seu uso da Plataforma Joystick para distribuir Tickets aos Usuários dos Jogos do Desenvolvedor. O Desenvolvedor reconhece que a JOYSTICKET somente distribuirá Tickets aos Usuários dos Jogos do Desenvolvedor devidamente integrados à Plataforma Joystick. Para que os Usuários recebam os Tickets de que trará este item 10.1, é necessário que tenham se cadastrado previamente perante a Plataforma Joystick, independentemente do cadastrado do Usuário no Jogo do Desenvolvedor. A fim de utilizar a Plataforma Joystick para a distribuição de Tickets, o Desenvolvedor precisa aceitar este Contrato e fornecer informações completas e precisas na Plataforma Joystick. A JOYSTICKET não distribuirá Tickets aos Usuários do Jogo do Desenvolvedor, se o Desenvolvedor não aceitar este Contrato.

10.2. O Desenvolvedor não poderá usar a Plataforma Joystick nem aceitar o Contrato se não for um Desenvolvedor verificado em situação regular. O presente Contrato será automaticamente rescindido se (a) o Desenvolvedor não estiver em situação regular ou (b) o Desenvolvedor for uma pessoa ou entidade proibida de usar software pela legislação brasileira ou de outros países, inclusive em seu país de residência ou no qual o software será utilizado.

10.3. Se o Desenvolvedor aceitar se sujeitar aos termos do presente Contrato em nome do seu empregador ou de outra entidade, o Desenvolvedor representa e garante que tem plena autoridade legal para sujeitar seu empregador ou tal entidade ao

presente Contrato. Se o Desenvolvedor não tiver a autoridade necessária, não poderá aceitar o Contrato nem usar a Plataforma Joysticket em nome do seu empregador ou de outra entidade.

## 11. Privacidade e Informações

11.1. Para continuar aprimorando e inovando o Plataforma Joysticket, a Joysticket pode coletar determinadas estatísticas de concessão de Tickets para cada conquista dos Usuários no Jogo do Desenvolvedor.

11.2. Os dados coletados são analisados de maneira agregada a fim de melhorar a Plataforma Joysticket para usuários e Desenvolvedores e são mantidos de acordo com a Política de Privacidade da Joysticket. Para garantir a melhoria dos Produtos, a Joysticket poderá disponibilizar ao Desenvolvedor dados agregados de maneira limitada, mediante solicitação por escrito.

## 12. Rescisão do presente Contrato

12.1. O presente Contrato continuará em vigor, até a rescisão pelo Desenvolvedor ou pela Joysticket, tal como estabelecido abaixo.

12.1.1. Se o Desenvolvedor desejar rescindir o presente Contrato, deverá retirar seus Jogos da Plataforma Joysticket e encerrar sua conta de desenvolvedor, nos termos da Cláusula 2, deste contrato, o que formatará todos os dados constantes de sua Área do Desenvolvedor, conforme Cláusula 3 deste instrumento.

12.1.2. A Joysticket poderá, a qualquer momento, rescindir o presente Contrato se:

12.1.2.1. o Desenvolvedor tiver violado qualquer cláusula do presente Contrato;

12.1.2.2. a Joysticket for obrigada por lei a fazê-lo;

12.1.2.3. os Jogos do Desenvolvedor apresentar muitos problemas que dificultem o uso da Plataforma Joysticket pelos Usuários, como "bugs";

12.1.2.4. o Desenvolvedor deixar de ser um Desenvolvedor autorizado; ou

12.1.2.5. a Joysticket decidir não mais fornecer a Plataforma Joysticket.

12.2. A rescisão por qualquer das partes implica na revogação das licenças de uso de marca conferidas na Cláusula 8;

## 13. EXONERAÇÃO DE RESPONSABILIDADE DE GARANTIAS

13.1. O DESENVOLVEDOR ENTENDE E RECONHECE EXPRESSAMENTE QUE SEU USO DA PLATAFORMA JOYSTICKET É FEITO POR SUA CONTA E RISCO E QUE A PLATAFORMA JOYSTICKET É FORNECIDA "NO ESTADO EM QUE SE ENCONTRA" E "CONFORME DISPONIBILIDADE", SEM QUALQUER TIPO DE GARANTIA.



13.2. O USO DA PLATAFORMA JOYSTICKET PELO DESENVOLVEDOR E DE QUALQUER MATERIAL TRANSFERIDO É DE SUA RESPONSABILIDADE, E O DESENVOLVEDOR É O ÚNICO RESPONSÁVEL POR QUALQUER DANO AO SISTEMA DE COMPUTADORES OU OUTRO DISPOSITIVO DA JOYSTICKET OU PERDA DE DADOS DECORRENTE DESSE USO.

13.3. A JOYSTICKET AINDA SE ISENTA EXPRESSAMENTE DE TODAS AS GARANTIAS E CONDIÇÕES DE QUALQUER NATUREZA, SEJAM ELAS EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, AS GARANTIAS IMPLÍCITAS E AS CONDIÇÕES DE COMERCIALIDADE, ADEQUAÇÃO PARA UM PROPÓSITO PARTICULAR E NÃO VIOLAÇÃO.

#### 14. LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

14.1. O DESENVOLVEDOR ENTENDE E RECONHECE EXPRESSAMENTE QUE A JOYSTICKET, SUAS SUBSIDIÁRIAS, SEUS AFILIADOS E SEUS LICENCIANTES NÃO SERÃO RESPONSÁVEIS PERANTE O DESENVOLVEDOR EM QUALQUER TEORIA DE RESPONSABILIDADE POR QUALQUER DANO DIRETO, INDIRETO, INCIDENTAL, EMERGENTE, ESPECIAL OU EXEMPLAR QUE O DESENVOLVEDOR POSSA SOFRER, INCLUSIVE QUALQUER PERDA DE DADOS, TENHAM OU NÃO A JOYSTICKET OU SEUS REPRESENTANTES SIDO AVISADOS E DEVESSEM OU NÃO TER CONHECIMENTO DA POSSIBILIDADE DESSAS PERDAS.

#### 15. Indenização

15.1. No limite máximo permitido pela legislação, o Desenvolvedor se compromete a defender, indenizar e isentar de responsabilidade a Joystick, seus afiliados e seus respectivos diretores, executivos, funcionários e agentes, bem como Operadoras autorizadas, de e contra toda e qualquer reivindicação, ação, caso ou processo de terceiros, bem como de e contra toda e qualquer perda, responsabilidade, dano, custo e despesa (inclusive honorários advocatícios) decorrentes ou resultantes do (a) uso que o Desenvolvedor fizer da Plataforma Joystick em violação do presente Contrato e (b) seu Produto que violar o direito de exclusividade do autor, a marca registrada, o segredo comercial, a aparência de marca, a patente ou outro direito de propriedade intelectual de qualquer pessoa ou difamar qualquer pessoa ou violar os direitos de publicidade ou privacidade delas.

15.2. No limite máximo permitido por lei, o Desenvolvedor se compromete a defender, indenizar e isentar de responsabilidade os Processadores de pagamento aplicáveis (o que pode incluir a Joystick e/ou terceiros) e seus afiliados, diretores, executivos, funcionários e agentes de e contra toda e qualquer reivindicação, ação, caso ou processo de terceiros, bem como de e contra toda e qualquer perda, responsabilidade, dano, custo e despesa (inclusive honorários advocatícios) decorrentes ou resultantes de impostos relacionados à quaisquer pagamentos realizados pela Joystick ao Desenvolvedor.

#### 16. Alterações no Contrato

16.1. A Joysticket poderá fazer alterações no presente Contrato a qualquer momento, mediante envio por e-mail de aviso ao Desenvolvedor descrevendo as modificações feitas. A Joysticket também divulgará uma notificação nesta página e/ou na Área do Desenvolvedor descrevendo as alterações feitas. O Desenvolvedor deve ler o Contrato e verificar regularmente se há alterações. As alterações não são retroativas. Elas entram em vigor e são consideradas aceitas pelo Desenvolvedor: (a) imediatamente para aqueles que se tornaram Desenvolvedores após a publicação da notificação ou (b) para aqueles que já eram Desenvolvedores na data especificada na notificação, que não será menos do que 30 dias após as alterações serem postadas (exceto as alterações exigidas pela legislação, que entram em vigor imediatamente). Se o Desenvolvedor não concordar com as alterações do Contrato, será necessário encerrar o uso da Plataforma Joysticket. O Desenvolvedor concorda que o uso continuado da Plataforma Joysticket constitui sua concordância com os termos alterados deste Contrato.

## 17. Termos legais gerais

17.1. O presente Contrato constitui todo o acordo legal entre o Desenvolvedor e a Joysticket, rege seu uso da Plataforma Joysticket e substitui na íntegra qualquer contrato anterior estabelecido entre o Desenvolvedor e a Joysticket em relação à Plataforma Joysticket.

17.2. O Desenvolvedor aceita que, se a Joysticket não exercer nem aplicar qualquer direito legal ou remédio judicial contido no presente Contrato (ou ao qual a Joysticket tenha direito de acordo com qualquer legislação aplicável), isso não constituirá renúncia formal, e esses direitos ou remédios judiciais continuarão disponíveis para a Joysticket.

17.3. Se algum Juízo Judicial que tenha jurisdição para decidir sobre assuntos relacionados ao presente Contrato decretar que qualquer cláusula é inválida, a cláusula em questão será removida do presente Contrato, sem afetar o restante do Contrato. As cláusulas restantes do presente Contrato continuarão a ser válidas e executáveis.

17.4. O Desenvolvedor reconhece e concorda que cada membro do grupo de empresas controladas pela Joysticket será terceiro beneficiário do presente Contrato e que essas outras empresas terão o direito de aplicar diretamente e basear-se em qualquer cláusula do presente Contrato que conferir vantagem a elas (ou direitos em seu favor). Além disso, nenhuma outra pessoa ou empresa poderá ser terceiro beneficiário do presente Contrato.

17.5. Os direitos concedidos no presente Contrato não poderão ser cedidos ou transferidos pelo Desenvolvedor ou pela Joysticket sem prévia aprovação por escrito da outra parte. Não será permitido nem ao Desenvolvedor nem à Joysticket delegar suas responsabilidades ou obrigações estabelecidas pelo presente Contrato sem prévia aprovação por escrito da outra parte. Qualquer outra tentativa de transferência será inválida. Se o Desenvolvedor enfrentar uma mudança de controle (por exemplo, por meio de uma venda ou compra de ações, uma fusão ou outra forma de transação corporativa): (i) o Desenvolvedor dará um aviso por escrito à Joysticket no prazo de 30 dias após a mudança de controle e (ii) a Joysticket poderá rescindir imediatamente este

Contrato a qualquer momento entre a mudança de controle e 30 dias depois de ter recebido esse aviso por escrito.

- 17.6. Todas as ações judiciais decorrentes ou relacionadas a este Contrato ou à relação do Desenvolvedor com a Joysticket no âmbito do presente Contrato serão regidas pelas leis do Brasil. O Desenvolvedor e a Joysticket ainda concordam em se eleger o Foro da Comarca de São Paulo, Estado de São Paulo, para resolver qualquer assunto legal decorrente ou relacionado a este Contrato ou à relação com a Joysticket no âmbito deste Contrato, por mais privilegiado que outra possa ser, exceto pelo fato de que o Desenvolvedor concorda que a Joysticket pode solicitar uma medida cautelar em qualquer jurisdição.