

Termo e Condições de Uso de Aplicativo

JOR MACHINES X SURPRISE BOX APP

O presente Termo e Condições de Uso (“Termo”) tem por finalidade prever os direitos e obrigações da SURPRISE BOX JOR LTDA. (“Detentora”) e dos usuários do aplicativo “SURPRISE BOX JOR” (“Aplicativo”).

Ao cadastrar-se e fazer uso o Aplicativo, o Usuário declara ter lido e concordado com todos os termos e condições previstos abaixo.

Este Termo possui caráter contratual e poderá ser atualizado a qualquer tempo, critério da Detentora. Mudanças substanciais serão notificadas aos usuários, cabendo a estes a responsabilidade de revisar e acompanhar as atualizações. O uso contínuo do Aplicativo após alterações implica diretamente na aceitação tácita das novas disposições.

1. Definições

Aplicativo: Plataforma virtual da “SURPRISE BOX JOR”, destinada a proporcionar entretenimento através de jogadas que liberam prêmios surpresa.

Usuário: Pessoa física, obrigatoriamente maior que 18 anos, habilitada a cadastrar-se e utilizar-se do aplicativo.

Conta: Perfil pessoal/individual do Usuário, criado mediante cadastro, que permite acesso às jogadas e demais funcionalidades do Aplicativo.

Jogada: Ação realizada pelo Usuário que, mediante pagamento em moedas virtuais, permite a abertura de uma caixa surpresa.

Prêmio: Item físico obtido de forma aleatória como resultado em cada jogada, sem que haja escolha prévia de produto por parte do Usuário.

NFT: ativo digital único/exclusivo, registrado e criptografado em tecnologia *blockchain*, entregue ao usuário como forma de premiação. A figurinha NFT, também chamada de “figurinha colecionável”, possui caráter exclusivamente digital e representa um item que pode ser colecionado virtual virtualmente, sem correspondência física ou valor monetário intrínseco, salvo disposição expressa em contrário pela Plataforma. Pode possuir valor variável conforme o mercado.

Switching: Procedimento que pode ser eventualmente disponibilizado pela Plataforma aos Usuários, e que permite a troca de figurinhas colecionáveis (NFT’s) acumuladas dentro da Plataforma, ou de cartões de troca adquiridos na loja virtual, por determinados produtos físicos, créditos, *vouchers* e novas jogadas.

Moedas Virtuais: Créditos adquiridos pelo Usuário por meio da empresa integrada para pagamento, para utilização exclusiva no Aplicativo, de caráter exclusivamente virtual, sem qualquer possibilidade de resgate em dinheiro.

API: Interface de Programação de Aplicações, que permite comunicação entre o Aplicativo e serviços externos junto às empresas integradas de compras e pagamentos.

2. Cadastro, Conta e Acesso ao Aplicativo

- 2.1. Para cadastrar-se, o Usuário deve, obrigatoriamente: a) ter 18 anos completos ou mais; b) fornecer informações completas e verídicas, incluindo nome completo, CPF, endereço de e-mail, endereço residencial e senha pessoal.
- 2.2. O Usuário é exclusivamente responsável pela exatidão e veracidade das informações fornecidas, bem como pela atualização desses dados sempre que necessário. O Usuário que utilizar-se de má-fé, responderá judicialmente pela falsidade dos dados fornecidos. A Detentora não assume qualquer responsabilidade por danos decorrentes de informações falsas ou desatualizadas que, inclusive, poderão resultar na suspensão ou exclusão da conta, além de outras sanções cabíveis.
- 2.3. A Detentora não se responsabiliza pela utilização de dados pessoais por terceiros fraudadores no Aplicativo, exceto se absolutamente comprovada sua culpa no fornecimento ou vazamento de informações que ocasionaram a fraude.
- 2.4. O login/acesso à plataforma é realizado por meio de credenciais que consistem no CPF e uma senha pessoal. A segurança das credenciais de acesso é de responsabilidade integral do Usuário. A Detentora recomenda o uso de senhas fortes e a ativação da autenticação em dois fatores. O Usuário concorda que deverá notificar imediatamente a Detentora, caso verifique o uso não autorizado de sua conta.
- 2.5. A Detentora reserva-se o direito de suspender ou cancelar contas de Usuários que descumpram este Termo, sem aviso prévio, especialmente em casos de: a) atividades suspeitas; b) fraudes ou indícios de tais; c) violações legais, e d) uso indevido ou atividades que coloquem em risco a segurança do Aplicativo e de outros usuários.

3. Licença de Uso e Limitações

- 3.1. A Detentora concede ao Usuário uma licença limitada, revogável e intransferível para uso pessoal, com o objetivo exclusivo de entretenimento.
- 3.2. O Usuário está proibido de:
 - a) Modificar, copiar, distribuir, transmitir, exibir, executar, reproduzir, publicar, licenciar, criar trabalhos derivados, transferir ou vender qualquer informação, software, produto ou serviço obtido por meio do Aplicativo;
 - b) Realizar engenharia reversa, descompilar ou desmontar qualquer parte do código do Aplicativo;

- c) Utilizar o Aplicativo para qualquer finalidade ilegal, incluindo a tentativa de manipulação de resultados ou de jogadas.
- d) Todos os direitos de propriedade intelectual sobre o Aplicativo, incluindo a integralidade ou parcialidade do código-fonte, marca, logotipo, conteúdo e layout, pertencem exclusivamente à Detentora, e qualquer uso não autorizado será tratado conforme a legislação vigente.

4. Funcionamento do Aplicativo e Operação das Jogadas

- 4.1. As jogadas são realizadas mediante uso de moedas virtuais, compradas exclusivamente via *Ailos / Bin / PayPal / Getnet*. Essas moedas devem ficar disponíveis a partir da confirmação de pagamento e da conclusão do processamento da compra pela plataforma integrada, e não possuem valor monetário fora do Aplicativo. O saldo disponível/remanescente não é resgatável em dinheiro em nenhuma hipótese.
- 4.2. O processamento dos pagamentos e a aquisição de moedas virtuais ocorrem através de plataforma de terceiros *Ailos / Bin / PayPal / Getnet*, não tendo a Detentora acesso aos dados financeiros, bancários e de pagamento do Usuário.
- 4.3. O Usuário escolhe entre categorias de prêmios antes da jogada que liberará o prêmio surpresa, contudo, o resultado é determinado por um sistema de aleatoriedade que: *a)* pode gerar prêmios repetidos, em sequência ou não, *b)* garante a entrega de prêmios na modalidade física ou digital; e *c)* não garante a obtenção de prêmios específicos. A Detentora não se responsabiliza pela satisfação do Usuário em relação aos prêmios recebidos, visto que o caráter do Aplicativo é de entretenimento e surpresa.
- 4.4. Após a conclusão de uma jogada, isto é, ao abrir uma caixa surpresa, o Aplicativo comunica-se automaticamente com a fornecedora, com a *AliExpress* e a *Crossmint* (NFT), por meio de API para a geração do pedido correspondente e envio do prêmio. A Detentora limita-se a intermediar a comunicação, não garantindo a entrega exata de prêmios, prazo, responsabilidade junto à fornecedora/transportadora, nem a qualidade ou funcionalidade do produto recebido, posto que não possui qualquer controle sobre tais serviços.
- 4.5. A Detentora não se responsabiliza por quaisquer vazamentos de dados relativos aos prêmios em NFT, já que não possui acesso aos ativos, sendo a *Crossmint* a plataforma responsável pela geração e liberação na carteira digital.

5. Regras de Compras e Validade das Moedas Virtuais

- 5.1. As moedas virtuais compradas no Aplicativo são definitivas, utilizáveis apenas dentro da plataforma, e não-reembolsáveis. Eventuais disputas ou problemas

no pagamento devem ser resolvidos diretamente entre o Usuário e a *Ailos / Bin / PayPal / Getnet*.

- 5.2. As moedas virtuais não expiram até serem utilizadas. Não haverá reembolso, devolução em dinheiro, ou renovação das moedas em nenhuma hipótese. Em caso de cancelamento da conta, o Usuário deverá, primeiramente, proceder ao esgotamento do saldo.
- 5.3. Caso ocorra qualquer incidente envolvendo anormalidades no funcionamento do aplicativo, capazes de gerar diferença entre os valores depositados e os valores constatados no saldo da carteira, o Usuário fará jus somente ao valor efetiva e comprovadamente pago, após a correção pela equipe de Suporte.

6. Logística e Entrega dos Prêmios

- 6.1. A logística de envio e entrega dos prêmios é realizada pela *AliExpress* e pela *Crossmint* e de sua exclusiva responsabilidade. A Detentora não assume responsabilidade por atrasos, extravios ou qualquer falha na entrega, embora ofereça suporte intermediário para auxiliar o Usuário na resolução de problemas.
- 6.2. No caso das figurinhas NFT's, o Usuário receberá o prêmio através do email cadastrado na plataforma (recomendamos manter os dados cadastrais atualizados). A *Crossmint* gerará uma carteira digital (*wallet*) para que o Usuário acesse a sua NFT. A partir do envio, a Detentora e a Plataforma não possuem acesso ao ativo, haja vista para a criptografia em *blockchain* que protege o ativo.
- 6.3. As NFT's têm maior probabilidade e mais recorrência nas jogadas de valores menores, até R\$ 30 (trinta reais).
- 6.4. Em caso de problemas com a entrega, o Usuário deve contatar o suporte do Aplicativo, que prestará assistência/intermediação na comunicação com a *AliExpress* e a *Crossmint*, nos limites de sua atuação. Iniciada a tratativa, havendo inércia ou ausência de retorno do Usuário por período superior a 7 (sete) dias, implicará em direta e automática extinção de responsabilidade da Detentora na intermediação.
- 6.5. Produtos adquiridos por meio da "Lojinha Virtual da Surprise Box" seguirão as mesmas regras de logística.

7. Switching, Álbuns de Figurinhas e Cartões de Troca

- 7.1. A critério exclusivo da Plataforma, poderá ser disponibilizada aos Usuários, em determinadas ocasiões, a possibilidade de troca das figurinhas colecionáveis (NFT's) acumuladas na Plataforma, por determinados produtos físicos, créditos ou *vouchers* para uso dentro da Plataforma, ou novas jogadas.

- 7.2. Para realização da dinâmica, as figurinhas NFT's que se pretendem colecionar não podem ser resgatadas para fora da plataforma. Isto é, caso o Usuário pretenda colecionar as figurinhas ou utilizá-las dentro de um álbum de figurinhas digital da Plataforma, ou coleção, deverá não resgatá-las transferindo para *wallets*/carteiras digitais.
- 7.3. As trocas serão efetivadas por meio da “Lojinha Virtual da Surprise Box”. Nela, além de realizar as trocas com figurinhas já garantidas pelo Usuário, será possível adquirir “cartões de troca” para a realização do *Switching*.
- 7.4. Cada figurinha colecionável poderá ser aplicada em apenas um álbum de figurinhas digital ou coleção, quando estes forem ofertados pela Plataforma. Assim sendo, para completar mais de um álbum ou coleção, pode ser necessária mais de uma unidade da mesma figurinha.
- 7.5. A quantidade de NFT's exigida para a realização de cada troca poderá variar conforme períodos sazonais (ex.: datas comemorativas), disponibilização de álbum de figurinhas digital ou coleções, o(s) produto(s) físico(s) disponibilizado(s) e pretendido(s), seu valor estimado de mercado e demais critérios internos definidos pela Plataforma (como nível do usuário, tempo de Plataforma, dentre outros), podendo tais parâmetros serem ajustados a qualquer tempo, inclusive sem necessidade de aviso prévio, respeitadas as condições vigentes no momento da escolha do *Switching* pelo Usuário.
- 7.6. Ao completar um álbum ou coleção, respeitados prazos, pré-requisitos e limitações de estoque da determinada campanha, o Usuário automaticamente ganhará um prêmio físico respectivo e previamente anunciado na Plataforma.
- 7.7. Essa modalidade de troca (“*Switching*”) constitui mera faculdade comercial da Plataforma, podendo ser ofertada vinculada ou não a uma coleção e/ou álbum de figurinhas digital, por tempo limitado, mediante disponibilidade de estoque, regras específicas, condições de elegibilidade, restrições de acordo com a região territorial, dentre outras, sem que haja obrigação de manutenção, recorrência ou continuidade da funcionalidade.
- 7.8. Para efetivação do *Switching*, somente serão consideradas válidas as NFTs que estiverem acumuladas e registradas dentro da Plataforma, em sua área interna. Não serão elegíveis para Troca NFTs que tenham sido transferidas, movimentadas, convertidas ou custodiadas fora da Plataforma, e sujeitadas a quaisquer outros procedimentos e operações em *wallets*/carteiras digitais externas.
- 7.9. As NFTs enviadas para *wallets*/carteiras digitais externas não poderão ser reintegradas ao saldo interno em nenhuma hipótese, ainda que posteriormente retornem ao Usuário por qualquer meio.
- 7.10. A conclusão do procedimento de troca do *Switching* será processada conforme o fluxo disponibilizado pela Plataforma no momento do pedido, podendo depender de análises internas para atendimento dos requisitos necessários,

validações e confirmação de dados cadastrais, e estará sujeita à aprovação final da Plataforma.

8. Defeitos e Trocas

- 8.1. Identificado defeito no prêmio físico recebido, o Usuário poderá solicitar a troca por um produto nas mesmas características, condicionado à disponibilidade em estoque. Se o produto não estiver disponível, o Usuário poderá optar entre: *a)* outras opções de prêmios disponíveis, indicados pela Detentora e que serão compatíveis com a categoria da jogada realizada, *b)* o estorno do saldo de moedas virtuais utilizado na jogada. Decidindo o usuário pela opção “*a*”, será gerado um novo pedido à *AliExpress*, o que gerará uma nova demanda de entrega. Pela opção “*b*”, o estorno do saldo equivalente a jogada ocorrerá dentro de 30 (trinta) dias. No caso de troca por defeito, a logística reversa será realizada de forma gratuita para o Usuário.
- 8.2. Não se aplicam às jogadas o direito ao arrependimento, isto é, à desistência no prazo de 7 (sete) dias a contar da entrega do prêmio, haja vista para o fato de que a finalidade do Aplicativo não consiste na venda de produtos e sim na geração de entretenimento por meio de jogadas que liberam prêmios surpresa.
- 8.3. Nos termos do Código de Defesa do Consumidor, a Detentora não possui qualquer obrigação quanto a realização de trocas de produtos (incluindo NFT's), que não sejam motivadas única e exclusivamente por defeito constatado no produto dentro do prazo legal. Deste modo, em nenhuma hipótese, serão realizadas trocas em virtude de descontentamento com o produto recebido, haja vista, inclusive, para a descaracterização do elemento “surpresa” que compõe a dinâmica do entretenimento.

9. Responsabilidades e Limitações da Detentora

- 9.1. A Detentora não oferece garantias específicas quanto à qualidade, valor ou adequação ou valor dos prêmios recebidos pelo Usuário. O Aplicativo é uma plataforma destinada exclusivamente ao entretenimento, sendo o único objetivo a diversão através de jogadas que tem como resultado prêmios surpresa e aleatórios.
- 9.2. A Detentora não se responsabiliza por qualquer erro, atraso ou problema causado por terceiros, incluindo *Ailos / Bin / PayPal / Getnet*. A responsabilidade da Detentora limita-se à operação funcional do Aplicativo.
- 9.3. Identificadas práticas indevidas, como fraude, criação de múltiplas contas para vantagens injustas, uso de *bots*, ou qualquer tipo de manipulação ao sistema, a Detentora poderá bloquear funções, suspender ou excluir a conta do Usuário, além de poder bani-lo por período indeterminado, sem obrigação de restituição de moedas virtuais ou prêmios. Quaisquer das medidas adotadas causarão

implicação nos direitos de reparação à Detentora que exerce atividade lícita e de boa-fé.

- 9.4. Em nenhuma hipótese a Detentora será responsável por danos diretos, indiretos, incidentais ou consequenciais, decorrentes do mau uso do Aplicativo. Esta limitação aplica-se a todas as reivindicações, seja com base em contrato, garantia, ato ilícito, negligência, e independente da natureza da ação. De igual maneira, não se responsabilizará nos casos de fraudes executadas por terceiros que se utilizem ilicitamente de seus dados e de sua identidade visual, integral ou parcialmente, para a prática de golpes por quaisquer vias, visto que os dados que conferem autenticidade à sua plataforma são facilmente verificáveis pelo Usuário.

10. Privacidade e Proteção de Dados

- 10.1. A Detentora coleta dados estritamente necessários para o funcionamento do Aplicativo, conforme a Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD). Os dados coletados são: nome, CPF, endereço, data de nascimento e dados de contato.
- 10.2. Os dados coletados poderão ser utilizados internamente pela Detentora para a finalidade de tratamento, análise de métricas, comunicação, atendimento e resolução de demandas, e externamente junto a suas parceiras, prestadoras e terceirizadas, desde que estes estejam comprovadamente em dia com suas práticas de *compliance* e proteção de dados, e a finalidade da utilização dos dados seja relacionada ao uso do Aplicativo.
- 10.3. O preenchimento do formulário de pagamento é provido e gerenciado pelas empresas *Ailos / Bin / PayPal / Getnet*, de modo que as informações bancárias do Usuário não são captadas pelo Aplicativo. Assim, a Detentora não possui acesso a dados financeiros ou bancários, pois o pagamento é realizado diretamente junto a tais empresas.
- 10.4. Os dados de cadastro do Usuário poderão ser compartilhados com a *AliExpress* para a finalidade de entrega de prêmios.
- 10.5. A Detentora adota medidas de segurança para proteção dos dados dos Usuários, incluindo criptografia e servidores protegidos, além de não realizar qualquer venda de dados sensíveis para terceiros.
- 10.6. O Usuário pode solicitar, a qualquer momento, a correção ou exclusão de seus dados pessoais, mediante contato com o suporte do Aplicativo.
- 10.7. Além das informações ora dispostas, o Aplicativo conta com documento próprio de Políticas de Privacidade, que exige aceite dos termos para a realização do cadastro e utilização da plataforma. O documento pode ser acessado ou solicitado pelo Usuário a qualquer tempo.

11. Atendimento e Suporte ao Usuário

- 11.1. O suporte do Aplicativo está disponível de segunda a sexta-feira, das 10h às 18h, exclusivamente para suporte técnico relacionado ao funcionamento do Aplicativo.
- 11.2. Problemas relacionados à creditação de saldo, disparidade entre valor depositado e valor aparente, e outras adversidades semelhantes, serão respondidos dentro de 48h (quarenta e oito horas) e poderão ser solucionados em até 3 (três) dias úteis a contar da resposta pelo Suporte, caso seja de competência da Detentora e do Aplicativo.
- 11.3. Problemas envolvendo pedido e entrega da *AliExpress* e da *Crossmint* deverão ser reportados via email do suporte, que retornará com a primeira resposta ao Usuário em um prazo de até 5 (cinco) dias úteis.
- 11.4. Problemas de pagamento deverão ser direcionados ao respectivo serviço responsável, quais sejam o *Ailos / Bin / PayPal / Getnet*, posto que a Detentora não possui qualquer acesso às informações de pagamento via Aplicativo.
- 11.5. Prazos superiores podem ser fornecidos, a depender da complexidade do caso.

12. Disposições Gerais

- 12.1. A Detentora reserva-se o direito de alterar este Termo a qualquer momento, com notificação aos Usuários. A continuidade do uso do Aplicativo após alterações implicará na aceitação das novas disposições.
- 12.2. No caso de qualquer das cláusulas vir a ser considerada inválida, as demais permanecerão em pleno vigor.
- 12.3. Este termo se regerá única e exclusivamente pela legislação brasileira.
- 12.4. Prezando pela melhor relação entre Detentora e Usuário, previamente à adoção da via judicial para resolução de quaisquer conflitos, deverá ser adotada a via extrajudicial para viabilizar a realização de acordo formal e amigável entre as partes, que poderá ser reconhecido e homologado caso realizado.
- 12.5. Elege-se o foro da Comarca de Curitiba/PR, para dirimir quaisquer conflitos, com renúncia de qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

SURPRISE BOX JOR LTDA. Todos os direitos reservados.

MMZ LAW | LEGAL ADVISOR | mmzlaw.com.br

Termo atualizado em 27/01/2026.