

MODELO DE CONTRATO (MINUTA)

DOCUMENTO DE CARÁTER INFORMATIVO - SEM VALOR JURÍDICO
(SaaS – Gestão de Torneios e Operações de Poker)

QUADRO RESUMO DA CONTRATAÇÃO

DADOS DO CONTRATANTE	
Razão Social:	EMPRESA EXEMPLO LTDA
CNPJ:	XX.XXX.XXX/0001-XX
Endereço:	Rua Exemplo, 123 - Cidade/UF
Resp. Legal:	Fulano de Tal (Responsável)
CPF:	XXX.XXX.XXX-XX

DADOS DA CONTRATAÇÃO	
Perfil/Plano:	PLANO SELECIONADO NA SIMULAÇÃO
Valor:	R\$ 0,00 (Evento / Mensal)
Início de Vigência:	DD/MM/AAAA
Forma de Pagamento:	Boleto / PIX / Cartão
Frequência:	Evento / Mensal

Pelo presente instrumento particular, de um lado:

CONTRATADA: PKCLUB SOFTWARE LTDA, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob nº 12.345.678/0001-90, com sede em Maringá/PR;

e, de outro lado,

CONTRATANTE: EMPRESA EXEMPLO LTDA, pessoa jurídica de direito privado, inscrita no CNPJ sob nº XX.XXX.XXX/0001-XX, neste ato representada na forma de seu contrato social;

têm entre si justo e contratado o que segue.

CLÁUSULA 1 – DO OBJETO

1.1. O presente contrato tem por objeto a licença de uso não exclusiva, intransferível e temporária de software de gestão de torneios e operações de poker, disponibilizado no modelo Software as a Service (SaaS).

1.2. O software contempla, conforme o plano contratado, funcionalidades de:

- gestão de torneios e cash games;
- controle de jogadores;
- mesas e estruturas;
- módulos opcionais de bar, cozinha, tablets e telas exibidoras;
- controle financeiro e de limites operacionais.

1.3. A licença não implica cessão de código-fonte, nem transferência de propriedade intelectual.

CLÁUSULA 2 – DOS PERFIS DE UTILIZAÇÃO

2.1. O uso do software está vinculado a um perfil de contratação, definido no momento da adesão:

I – HOME GAME

II – CORPORATIVO

III – CASA DE POKER (ASSINATURA)

2.2. Cada perfil possui regras técnicas, limites operacionais e condições comerciais próprias, descritas nos ANEXOS I, II e III, que integram este contrato para todos os fins de direito.

CLÁUSULA 3 – DA VIGÊNCIA

3.1. Para os perfis HOME GAME e CORPORATIVO, a vigência será limitada ao período do evento contratado, respeitadas as datas cadastradas.

3.2. Para o perfil CASA DE POKER, a vigência é contínua, iniciando-se na data de adesão e renovando-se automaticamente por ciclos mensais.

CLÁUSULA 4 – DO PERÍODO DE UTILIZAÇÃO

4.1. O software somente poderá ser utilizado dentro do período autorizado, sendo automaticamente bloqueado após o término.

4.2. É permitida a alteração da data do evento apenas até a data originalmente programada, sendo vedada qualquer alteração posterior, ainda que parcial.

4.3. Tentativas de uso fora do período autorizado não caracterizam falha do sistema.

CLÁUSULA 5 – DOS LIMITES OPERACIONAIS (MOTOR DE REGRAS)

5.1. O software opera mediante motor de regras automatizado, que controla:

- quantidade de jogadores;
- número de mesas;
- módulos ativos;
- simultaneidade de torneios;
- período de utilização;
- perfil contratado.

5.2. O sistema bloqueará automaticamente qualquer tentativa de extração de limites.

5.3. O bloqueio decorrente de limites não gera direito a indenização, abatimento ou prorrogação.

CLÁUSULA 6 – DO PREÇO E FORMA DE PAGAMENTO

6.1. Perfis HOME GAME e CORPORATIVO

6.1.1. O pagamento será realizado antecipadamente, conforme valores e condições definidos na contratação.

6.2. Perfil CASA DE POKER (ASSINATURA)

6.2.1. A cobrança será mensal, considerando sempre o período do dia 1º ao último dia do mês.

6.2.2. O primeiro pagamento será proporcional aos dias restantes do mês de adesão.

6.2.3. O vencimento ocorrerá no primeiro dia útil do mês.

6.2.4. É concedido prazo de tolerância de 15 (quinze) dias corridos após o vencimento.

6.2.5. Após o prazo de tolerância, o sistema poderá operar em modo restrito ou de leitura, sem caracterizar interrupção indevida.

CLÁUSULA 7 – DO INADIMPLEMENTO

7.1. O inadimplemento autoriza:

- bloqueio parcial ou total do sistema;
- suspensão de módulos;
- rescisão contratual.

7.2. Não há necessidade de aviso prévio para bloqueios automáticos.

CLÁUSULA 8 – DAS OBRIGAÇÕES DO CONTRATANTE

8.1. Utilizar o software conforme o plano contratado.

8.2. Garantir a legalidade das atividades realizadas.

8.3. Ser o único responsável pelos dados inseridos, inclusive de jogadores e terceiros.

CLÁUSULA 9 – DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

9.1. O software, marca, layout, regras e arquitetura pertencem exclusivamente à CONTRATADA.

9.2. É vedada engenharia reversa, cópia ou exploração indevida.

CLÁUSULA 10 – DA RESPONSABILIDADE

10.1. A CONTRATADA não se responsabiliza por:

- falhas de internet;
- decisões operacionais do CONTRATANTE;
- uso fora das regras;
- prejuízos indiretos.

10.2. Eventual responsabilidade limita-se ao valor pago nos últimos 12 meses, exceto em caso de dolo ou culpa grave.

CLÁUSULA 11 – DA LGPD – TRATAMENTO DE DADOS

11.1. O CONTRATANTE é, como regra, CONTROLADOR dos dados.

11.2. A CONTRATADA atua como OPERADORA, tratando dados conforme instruções lícitas.

11.3. O CONTRATANTE declara possuir base legal para os dados de jogadores.

11.4. Reclamações de titulares serão de responsabilidade do CONTRATANTE.

CLÁUSULA 12 – DA SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO

12.1. A CONTRATADA adota medidas técnicas razoáveis de segurança.

12.2. O CONTRATANTE reconhece que não existe sistema infalível.

CLÁUSULA 13 – DOS LOGS E PROVAS

13.1. Logs e registros eletrônicos constituem meio de prova válido.

CLÁUSULA 14 – DA RESCISÃO

14.1. O contrato poderá ser rescindido por:

- inadimplemento;
- uso irregular;
- violação legal.

14.2. A rescisão não gera direito a restituições proporcionais, salvo previsão expressa.

CLÁUSULA 15 – DA NÃO CARACTERIZAÇÃO DE SOCIEDADE

15.1. O presente contrato não gera sociedade, franquia ou vínculo trabalhista.

CLÁUSULA 16 – DA LEGISLAÇÃO APLICÁVEL E FORO

16.1. Aplica-se a legislação brasileira.

16.2. Fica eleito o foro da comarca de **Maringá/PR**, com renúncia a qualquer outro, por mais privilegiado que seja.

ENCERRAMENTO

E, por estarem justas e contratadas, as partes aderem eletronicamente ao presente instrumento.

Maringá/PR, 10 de January de 2026