

PREÂMBULO

Bem-vindo(a) ao World of Piece. Estes Termos de Serviço ("Termos") regem o seu acesso e uso dos nossos serviços, compreendendo o jogo virtual de RPG World of Piece e conteúdos relacionados, operados por **Daniel Gomes de Almeida Fraga** ("Nós", "Nosso"), com sede na cidade do Rio de Janeiro, estado do Rio de Janeiro, Brasil. Nossos serviços são disponibilizados através do nosso website oficial (<https://worldofpiece.com.br>) e do nosso servidor na plataforma Discord (Guild ID: **1087584240629207123**) (coletivamente, as "Plataformas").

Ao acessar, registrar-se ou utilizar Nossos Serviços de qualquer forma, você ("Usuário") confirma que leu, compreendeu e concorda em vincular-se integralmente a estes Termos. Caso não concorde com qualquer parte destes Termos, você não deverá utilizar Nossos Serviços. A utilização dos Serviços configura uma relação de consumo sujeita ao Código de Defesa do Consumidor (Lei nº 8.078/1990) e demais legislações aplicáveis.

1. DEFINIÇÕES

- 1.1. Serviços:** O jogo virtual de RPG World of Piece, incluindo todos os recursos, funcionalidades, aplicativos, informações, textos, gráficos, bens virtuais, personagens virtuais e outros materiais oferecidos através das Plataformas, bem como a plataforma para o Mercado Popular.
- 1.2. Usuário:** Qualquer pessoa física que acesse, navegue, se registre ou utilize os Serviços na qualidade de destinatário final.
- 1.3. Plataformas:** O website oficial (<https://worldofpiece.com.br>) e o servidor Discord (ID: 1087584240629207123) através dos quais os Serviços são oferecidos.
- 1.4. Bens Virtuais:** Itens digitais (incluindo Consumíveis e Equipáveis), moedas virtuais, funcionalidades, licenças de uso ou outros conteúdos intangíveis disponíveis para aquisição (via Compra Direta ou Mercado Popular) ou obtenção dentro do jogo (itens encontrados) e uso por Personagens Virtuais dentro dos Serviços.
- 1.5. Personagem Virtual:** A representação fictícia do Usuário dentro do ambiente do jogo World of Piece, cujas ações, status (incluindo, mas não se limitando a, vida, morte, habilidades) e capacidade de utilizar Bens Virtuais são regidos pelas regras internas do jogo.
- 1.6. Compra Direta:** A aquisição onerosa, pelo Usuário diretamente de Nós, de uma licença de uso para Bens Virtuais específicos ou acesso a funcionalidades pagas dentro dos Serviços, que são entregues no Estoque do Usuário.
- 1.7. Mercado Popular:** Funcionalidade específica dentro das Plataformas que permite a Usuários venderem e comprarem licenças de uso de Bens Virtuais (que estejam em seu Estoque) entre si, sob intermediação e regras estabelecidas por Nós, mediante o pagamento de uma taxa de serviço pelo vendedor.
- 1.8. Estoque:** O inventário virtual associado à conta do Usuário onde as licenças de Bens Virtuais adquiridas (via Compra Direta ou Mercado Popular) ou encontradas no jogo são armazenadas antes de serem utilizadas (consumidas ou equipadas) por um Personagem Virtual. Bens Virtuais no Estoque são elegíveis para venda no Mercado Popular.
- 1.9. Consumíveis:** Tipo de Bem Virtual que, ao ser utilizado ("ativado") a partir do Estoque por um Personagem Virtual, é consumido e removido permanentemente do inventário (Estoque ou do Personagem, se aplicável), gerando seu efeito previsto no jogo. Consumíveis não podem ser retornados ao Estoque após o uso nem revendidos.
- 1.10. Equipáveis:** Tipo de Bem Virtual que, ao ser utilizado ("ativado") a partir do Estoque por um Personagem Virtual, é vinculado ("equipado") a esse Personagem, concedendo seus efeitos ou funcionalidades enquanto estiver equipado. Salvo disposição contrária nas regras do jogo ou descrição do item, Equipáveis podem ser desequipados e retornados ao Estoque do Usuário, tornando-se novamente elegíveis para venda no Mercado Popular. **Contudo, certos tipos de Bens Virtuais (como, por exemplo, esconderijos, animais exclusivos, áreas de profissão, entre outros designados como de "vinculação permanente") não podem ser retornados ao Estoque após sua primeira utilização.**

2. ACEITAÇÃO E ALTERAÇÕES DOS TERMOS

- 2.1. Aceitação:** O uso dos Serviços implica na aceitação plena e sem reservas de todas as disposições destes Termos.
- 2.2. Alterações dos Termos:** Reservamo-nos o direito de alterar ou modificar estes Termos a qualquer momento. Notificaremos os Usuários sobre alterações significativas com antecedência razoável (pelo menos 15 dias antes de entrarem em vigor, salvo em casos urgentes ou de alterações benéficas), através de aviso nas Plataformas ou por e-mail cadastrado. A continuação do uso dos Serviços após o período de notificação implicará na aceitação das novas condições. Caso o Usuário não concorde com as alterações, poderá encerrar sua conta antes que as alterações entrem em vigor, sem ônus adicional, ressalvadas obrigações preexistentes. Alterações meramente formais ou que não restrinjam direitos podem ter vigência imediata.

3. ACESSO E USO DOS SERVIÇOS

- 3.1. Elegibilidade:** Ao utilizar os Serviços, você declara ter no mínimo 18 anos de idade ou a idade de maioridade civil aplicável, ou, caso seja menor, possuir consentimento válido de seus pais ou responsáveis legais, que também concordam com estes Termos.
- 3.2. Licença de Uso:** Concedemos ao Usuário uma licença limitada, pessoal, não exclusiva, intransferível (exceto Bens Virtuais no Estoque, conforme permitido no Mercado Popular) e revogável para acessar e utilizar os Serviços, criar e controlar Personagens Virtuais e usar as licenças de Bens Virtuais (seja no Estoque, consumidos, ou equipados) para fins pessoais e não comerciais, estritamente de acordo com estes Termos e as regras do jogo. Esta licença não confere propriedade sobre os Bens Virtuais ou qualquer aspecto dos Serviços.
- 3.3. Conduta do Usuário:** O Usuário compromete-se a utilizar os Serviços de forma lícita, ética e em conformidade com a legislação brasileira aplicável, estes Termos e as regras internas do jogo. É expressamente proibido:
  - (a)** Realizar atividades que prejudiquem, interfiram, sobrecarreguem ou interrompam o funcionamento dos Serviços ou das Plataformas.
  - (b)** Transmitir, publicar ou divulgar conteúdo ilegal, ofensivo, difamatório, obsceno, ameaçador, que viole direitos de terceiros (incluindo propriedade intelectual e privacidade) ou que seja de qualquer forma inadequado.
  - (c)** Utilizar ferramentas automatizadas (bots, spiders, scrapers, etc.) para acessar, coletar dados ou interagir com os Serviços sem nossa autorização prévia por escrito.
  - (d)** Criar contas falsas, utilizar identidade de terceiros ou fornecer informações cadastrais inverídicas.
  - (e)** Tentar obter acesso não autorizado a contas de outros Usuários, sistemas ou redes conectadas aos Serviços.
  - (f)** Realizar engenharia reversa, descompilar, desmontar ou tentar derivar o código-fonte dos Serviços.
  - (g)** Utilizar os Serviços para fins comerciais ou promocionais não autorizados, exceto conforme explicitamente permitido na seção referente ao "Mercado Popular".
  - (h)** Tentar realizar transações de Bens Virtuais entre Usuários fora do Mercado Popular designado por Nós ou tentar transacionar Bens Virtuais que não estejam no Estoque (ex: itens já equipados).
- 3.4. Responsabilidade pelo Personagem Virtual e Bens Vinculados/Consumidos:** O Usuário é o único responsável pelas ações, decisões e consequências relativas ao seu Personagem Virtual dentro do jogo, desde que operando dentro das regras estabelecidas e funcionalidades previstas. Nós não somos responsáveis pelo status do Personagem Virtual (vivo ou morto, etc.) como resultado direto das ações do Usuário ou de eventos normais previstos na mecânica do jogo. Igualmente, após um Bem Virtual ser utilizado pelo Usuário (Consumível consumido ou Equipável equipado, conforme item 5.3), não nos responsabilizamos pela perda, roubo (conforme regras do jogo), destruição ou inutilização desse Bem Virtual que ocorra como consequência das mecânicas normais do jogo e do cumprimento das regras oficiais por parte do Usuário. A incapacidade de usar um Bem Virtual Equipado devido à morte do personagem, perda em combate (se previsto nas regras), ou outras condições normais do jogo não isenta o Usuário de obrigações financeiras assumidas, sujeito ao direito de arrependimento sobre o Bem ainda não utilizado a partir do Estoque (item 5.7.a).

4. CONTAS DE USUÁRIO

- 4.1. Registro:** Alguns recursos podem exigir o registro de uma conta. O Usuário é responsável por fornecer informações precisas, completas e atualizadas.
- 4.2. Confidencialidade e Segurança:** O Usuário é o único responsável por manter a confidencialidade de suas credenciais de acesso (login e senha) e por todas as

atividades que ocorram em sua conta, incluindo as ações realizadas por seu(s) Personagem(ns) Virtual(is) e a gestão de seu Estoque. O Usuário deve nos notificar imediatamente sobre qualquer uso não autorizado de sua conta ou qualquer outra violação de segurança através do e-mail [wopsuport@gmail.com](mailto:wopsuport@gmail.com).

- **4.3. Responsabilidade por Falta de Diligência:** Não nos responsabilizamos por perdas ou danos (incluindo perda de Bens Virtuais no Estoque ou vinculados/consumidos) decorrentes da falha do Usuário em manter a segurança de sua conta (negligência com senha, compartilhamento de conta, etc.).

**5. AQUISIÇÃO, GESTÃO E USO DE BENS VIRTUAIS, MERCADO POPULAR E PAGAMENTOS**

- **5.1. Compras Diretas de Bens Virtuais:**
  - **(a)** Os Usuários podem realizar Compras Diretas para adquirir licenças de uso de Bens Virtuais (Consumíveis ou Equipáveis) ou acesso a funcionalidades específicas oferecidas por Nós.
  - **(b)** Os preços, tipos (Consumível/Equipável) e características dos Bens Virtuais disponíveis para Compra Direta estarão claramente indicados nas Plataformas antes da conclusão da transação.
  - **(c)** A Compra Direta resulta na entrega da licença do Bem Virtual no **Estoque** do Usuário.
- **5.2. Natureza e Propriedade Intelectual dos Bens Virtuais:**
  - **(a)** Todos os Bens Virtuais e todos os aspectos dos Serviços são e permanecem nossa propriedade intelectual exclusiva ou de nossos licenciadores.
  - **(b)** A aquisição de uma licença de uso (via Compra Direta, Mercado Popular ou obtido no jogo) não transfere direitos de propriedade sobre o Bem Virtual, apenas o direito de uso conforme estes Termos.
  - **(c)** Os Bens Virtuais (Consumíveis e Equipáveis) destinam-se ao uso por Personagens Virtuais dentro das regras e mecânicas do jogo, usualmente após ativação a partir do Estoque. A capacidade de um Personagem Virtual específico de usar ou se beneficiar de um Bem Virtual pode depender de seu status, nível, classe, ou outras condições do jogo.
  - **(d)** Os Bens Virtuais não possuem valor monetário intrínseco fora do ambiente dos Serviços e não podem ser trocados por dinheiro real junto a Nós, exceto conforme explicitamente previsto para vendedores no Mercado Popular (item 5.9.e).
- **5.3. Uso de Bens Virtuais a partir do Estoque (Consumo e Equipamento):**
  - **(a)** Para serem utilizados no jogo por um Personagem Virtual, os Bens Virtuais geralmente precisam ser "ativados" a partir do Estoque do Usuário, através da interface designada.
  - **(b) Consumíveis:** A ativação de um Consumível implica no seu **consumo** imediato e permanente pelo Personagem Virtual designado. O Bem Virtual é removido do inventário (Estoque ou do Personagem) e não pode ser recuperado, retornado ao Estoque ou revendido.
  - **(c) Equipáveis:** A ativação de um Equipável implica em **equipá-lo** no Personagem Virtual designado, vinculando-o a este. Enquanto equipado, o Bem Virtual concede seus efeitos/funcionalidades e está sujeito às regras do jogo (podendo ser danificado, perdido em certas circunstâncias, etc., conforme item 3.4). Salvo disposição expressa em contrário, um Equipável pode ser **desequipado** pelo Usuário e **retornado ao seu Estoque, desde que seja de Tier VIII (oitavo) ou superior**. Itens de Tier inferior a VIII não podem ser retornados ao Estoque após serem equipados. Adicionalmente, certos tipos de Bens Virtuais (como esconderijos, animais exclusivos, áreas de profissão ou outros itens designados como 'vinculados permanentemente' em sua descrição) não podem ser retornados ao Estoque após a primeira utilização, independentemente do seu Tier.
  - **(d)** Um Equipável que foi retornado ao Estoque após ser desequipado (respeitadas as condições do item 5.3.c) pode ser novamente equipado em um personagem compatível ou listado para venda no Mercado Popular. Bens Virtuais consumidos ou atualmente equipados em um Personagem não podem ser vendidos no Mercado Popular.
  - **(e)** A decisão de consumir um Consumível ou equipar um Equipável é voluntária do Usuário. Uma vez consumido ou equipado, o Bem Virtual passa a estar sujeito integralmente às mecânicas e regras do jogo.
- **5.4. Bens Virtuais Encontrados no Jogo:**
  - **(a)** Personagens Virtuais podem encontrar ou receber Bens Virtuais (Consumíveis e Equipáveis) como parte da jogabilidade normal (ex: drops de monstros, recompensas de quests).
  - **(b)** O Usuário pode ter a opção de transferir esses Bens Virtuais encontrados para o seu Estoque. **Esta opção, contudo, é geralmente limitada a itens de Tier VIII (oitavo) ou superior, conforme as regras específicas do jogo.**
  - **(c)** Uma vez no Estoque, os Bens Virtuais encontrados são gerenciados da mesma forma que os adquiridos por Compra Direta ou Mercado Popular: Consumíveis podem ser consumidos (item 5.3.b), Equipáveis podem ser equipados/desequipados (respeitando as regras de Tier e vinculação do item 5.3.c), e ambos os tipos (Consumíveis ou Equipáveis) podem ser listados para venda no Mercado Popular enquanto estiverem no Estoque (item 5.9).
- **5.5. Modificações e Disponibilidade de Bens Virtuais:**
  - **(a)** Podemos precisar modificar, atualizar ou ajustar as características, funcionalidades ou equilíbrio de Bens Virtuais existentes (sejam Consumíveis ou Equipáveis, no Estoque ou equipados) para manter a integridade do jogo, corrigir bugs, atender a requisitos técnicos ou legais, ou melhorar a experiência geral. Realizaremos tais modificações de forma razoável e, sempre que possível, com aviso prévio.
  - **(b)** Mudanças que afetem substancialmente e negativamente o valor ou a utilidade de um Bem Virtual adquirido por Compra Direta, sem que sejam decorrentes de necessidade técnica, legal ou de equilíbrio geral do jogo devidamente justificada, serão comunicadas conforme item 2.2.
  - **(c)** A exclusão de um Bem Virtual específico adquirido por Compra Direta só ocorrerá por motivos técnicos, legais ou de descontinuidade do Serviço, buscando-se, quando razoável e possível, oferecer compensação adequada no jogo.
  - **(d)** A disponibilidade de Bens Virtuais para Compra Direta ou no Mercado Popular pode variar.
- **5.6. Processamento de Pagamentos:**
  - **(a)** Ao realizar uma Compra Direta ou uma compra no Mercado Popular, o Usuário concorda em pagar o valor especificado, incluindo eventuais impostos aplicáveis.
  - **(b)** Utilizamos processadores de pagamento de terceiros confiáveis. O processamento estará sujeito também aos termos e políticas de privacidade desses terceiros.
  - **(c)** O Usuário é responsável por fornecer informações de pagamento válidas e por quaisquer taxas cobradas por seu banco ou operadora de cartão.
- **5.7. Política de Reembolso e Direito de Arrependimento:**
  - **(a) Direito de Arrependimento (CDC Art. 49):** Para Compras Diretas de licenças de Bens Virtuais (Consumíveis ou Equipáveis) ou assinaturas realizadas online diretamente de Nós, o Usuário tem o direito de se arrepender e solicitar o cancelamento e reembolso integral do valor pago no prazo de 7 (sete) dias corridos, a contar da data da compra (entrega do Bem Virtual no Estoque) ou do início da prestação do serviço (assinatura), sem necessidade de justificativa, **desde que o Bem Virtual não tenha sido utilizado (consumido ou equipado pela primeira vez) a partir do Estoque pelo Usuário** (conforme item 5.3). A primeira utilização (consumo ou equipamento) do Bem Virtual a partir do Estoque configura o início do uso efetivo e, dada a natureza do produto digital, implica na renúncia ao direito de arrependimento para aquele Bem específico, fato que será informado ao Usuário de forma clara antes da confirmação da ação. Desequipar um Equipável e retorná-lo ao Estoque *não* restabelece o direito de arrependimento da Compra Direta original. Para exercer o direito de arrependimento sobre um Bem Virtual não utilizado, o Usuário deve entrar em contato com o suporte (item 11.1) dentro do prazo legal.
  - **(b) Após o Prazo de Arrependimento ou Utilização:** Após o prazo de 7 dias para o arrependimento, ou após a primeira utilização do Bem Virtual a partir do Estoque (o que ocorrer primeiro), as Compras Diretas são, em regra, finais e não reembolsáveis, exceto se exigido por lei ou em caso de vícios ou defeitos no Bem Virtual (não relacionados ao uso normal no jogo) que não sejam sanados por Nós em prazo razoável.
  - **(c) Transações no Mercado Popular:** As transações realizadas entre Usuários no Mercado Popular (compra e venda de itens do Estoque) são finais após a confirmação do pagamento e a transferência da licença do Bem Virtual para o Estoque do comprador. O direito de arrependimento de 7 dias não se aplica às compras realizadas de outros Usuários no Mercado Popular, nem à taxa de serviço cobrada pela intermediação após a conclusão bem-sucedida da transação. Reembolsos entre Usuários no Mercado Popular não são processados por Nós, salvo em caso de falha comprovada em nossa intermediação (item 5.9.g).
- **5.8. Vícios e Defeitos nos Serviços:** Nos responsabilizamos por vícios ou defeitos nos Serviços e nos Bens Virtuais fornecidos diretamente por Nós *até o momento da entrega no Estoque*, nos termos do Código de Defesa do Consumidor (Arts. 18 a 20). Não nos responsabilizamos por problemas decorrentes de: (i) mau uso dos Serviços ou Bens Virtuais pelo Usuário; (ii) incompatibilidade do equipamento ou conexão do Usuário; (iii) caso fortuito ou força maior; (iv) fato exclusivo de terceiro; (v) perda,

- roubo, destruição ou inutilização de Bens Virtuais *após seu consumo ou enquanto equipados*, quando decorrentes das regras e mecânicas normais do jogo (conforme itens 3.4 e 5.3).
- **5.9. Mercado Popular (Transações entre Usuários):**
    - **(a) Plataforma de Intermediação:** Disponibilizamos o Mercado Popular como uma plataforma para que Usuários possam oferecer e adquirir licenças de uso de Bens Virtuais (Consumíveis ou Equipáveis) exclusivamente a partir de seus respectivos **Estoques**. Atuamos como intermediários.
    - **(b) Preços:** O Usuário vendedor determina o preço de venda do Bem Virtual no Mercado Popular.
    - **(c) Processo:** Facilitamos a transação: listamos a oferta do vendedor (para um Bem Virtual em seu Estoque), processamos o pagamento do comprador e transferimos a licença do Bem Virtual do Estoque do vendedor para o **Estoque** do comprador após confirmação do pagamento.
    - **(d) Taxa de Serviço (Comissão):** Pela intermediação, cobraremos do *vendedor* uma taxa de serviço correspondente a 20% do preço total de venda.
    - **(e) Repasse ao Vendedor:** Após dedução da taxa, repassaremos o valor remanescente (80%) ao vendedor, conforme procedimentos e prazos informados.
    - **(f) Exclusividade e Elegibilidade:** Transações de Bens Virtuais entre Usuários só são permitidas através do Mercado Popular oficial e apenas para itens presentes no **Estoque**. Tentativas de transacionar fora dele ou itens já consumidos/equipados violam estes Termos.
    - **(g) Responsabilidade na Intermediação:** Nossa responsabilidade limita-se a: (i) fornecer a plataforma funcional para listagem/busca de itens no Estoque; (ii) processar o pagamento do comprador; (iii) transferir corretamente a licença do Bem Virtual entre Estoques após pagamento; (iv) repassar o valor devido ao vendedor. Não somos responsáveis por: (i) preço; (ii) decisão de compra; (iii) adequação do Bem Virtual às expectativas ou capacidade de uso (que dependerá das regras do jogo após ativação); (iv) disputas entre usuários sobre o Bem Virtual que não envolvam falha na nossa intermediação da transferência entre Estoques.

6. PROPRIEDADE INTELECTUAL

- **6.1. Titularidade:** Todo o conteúdo dos Serviços e Plataformas, incluindo software, design, gráficos, textos, áudio, vídeo, marcas ("World of Piece"), Bens Virtuais (em qualquer estado ou origem) e Personagens Virtuais são nossa propriedade exclusiva ou de nossos licenciadores.
- **6.2. Restrições:** O Usuário não pode copiar, modificar, distribuir, vender, alugar, fazer engenharia reversa ou explorar comercialmente os Serviços ou conteúdo, exceto pela licença de uso pessoal (item 3.2) e pela permissão de transacionar licenças de Bens Virtuais *no Estoque* via Mercado Popular (item 5.9).

7. PRIVACIDADE E PROTEÇÃO DE DADOS

- **7.1. Coleta de Dados:** Coletamos dados pessoais necessários para fornecer e melhorar os Serviços, processar pagamentos, garantir segurança, cumprir obrigações legais e gerenciar contas, Estoques e Personagens Virtuais.
- **7.2. Finalidade e Base Legal:** Tratamento baseado na execução do contrato (Termos), obrigação legal, consentimento ou legítimo interesse.
- **7.3. Conformidade Legal:** Conformidade com LGPD (Lei 13.709/2018) e Marco Civil da Internet (Lei 12.965/2014).
- **7.4. Armazenamento e Segurança:** Adotamos medidas de segurança adequadas.
- **7.5. Direitos do Titular:** Usuário pode exercer seus direitos (acesso, correção, etc.) via e-mail (item 11.1). Exclusão de dados essenciais pode impedir o uso dos Serviços.

8. LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

- **8.1. Garantia Legal:** Serviços fornecidos com as garantias legais do CDC. Esforçamo-nos por funcionalidade e segurança, mas não garantimos operação ininterrupta ou livre de erros.
- **8.2. Limitação de Danos:** Nossa responsabilidade por falhas se limita a danos diretos comprovados, observadas as exclusões dos itens 5.8 e 3.4 (especialmente quanto a Bens Virtuais após consumo/equipamento conforme regras do jogo) e a legislação aplicável. Não nos responsabilizamos por lucros cessantes ou danos indiretos/morais, salvo impedimento legal.
- **8.3. Conteúdo de Terceiros e Ações de Usuários:** Não nos responsabilizamos por conteúdo gerado por outros Usuários, links externos, ou interações entre Usuários que não violem regras fiscalizáveis por Nós.

9. SUSPENSÃO E RESCISÃO

- **9.1. Pelo Usuário:** Usuário pode rescindir a qualquer momento (encerrando conta via Plataforma ou e-mail - item 11.1). Implica perda de acesso a Personagens, Estoque e Bens Virtuais vinculados, sem reembolso (salvo direito de arrependimento aplicável - 5.7.a - ou outras hipóteses legais).
- **9.2. Por Nós:** Podemos suspender ou rescindir o acesso mediante notificação prévia (salvo urgência/ilegalidade) por violação material dos Termos/regras, atos ilegais, informações falsas, ou conduta fraudulenta/prejudicial. Infrações leves podem gerar advertências/suspensões temporárias. Usuário será informado do motivo. Podemos rescindir por descontinuidade dos Serviços com aviso prévio razoável.

10. DISPOSIÇÕES GERAIS

- **10.1. Legislação Aplicável e Foro:** Regidos pelas leis do Brasil. Usuário pode acionar foro de seu domicílio (CDC) ou o foro da comarca do Rio de Janeiro, RJ.
- **10.2. Independência das Cláusulas:** Invalidez de uma cláusula não afeta as demais. Disposição inválida será substituída por outra válida próxima da intenção original.
- **10.3. Acordo Integral:** Estes Termos e as regras do jogo publicadas formam o acordo integral.
- **10.4. Não Renúncia:** Falha em exercer um direito não constitui renúncia.

11. CONTATO

- **11.1.** Para dúvidas, sugestões, reclamações, notificações de segurança, direitos de privacidade ou exercício do direito de arrependimento (item 5.7.a), contate-nos via e-mail: [wopsupport@gmail.com](mailto:wopsupport@gmail.com).

Ao utilizar os Serviços do World of Piece, você declara ter lido, compreendido e concordado com estes Termos de Serviço e Política de Privacidade.