

VERSÃO PÚBLICA ÚNICA

AO ILMO. SENHOR SUPERINTENDENTE-GERAL DO CONSELHO ADMINISTRATIVO DE DEFESA ECONÔMICA (CADE), DR. ALEXANDRE BARRETO DE SOUZA

VERSÃO PÚBLICA ÚNICA

Rave Inc. ("**Rave**", ou "**Representante**"), empresa constituída segundo as leis do Canadá, com sede em 340 Brookview Court, Ancaster, Ontário, Canadá, L9G 4C2, vem, por seus advogados devidamente constituídos (**Doc. 1**), nos termos do artigo 66, § 1º da Lei nº 12.529/2011 ("**Lei de Defesa da Concorrência**", ou "**LDC**") e dos artigos 136, II, e 138 do Regimento Interno do Cade ("**RICade**"), apresentar

REPRESENTAÇÃO COM PEDIDO DE MEDIDA PREVENTIVA

contra **Apple Inc.**, uma empresa constituída segundo as Leis dos Estados Unidos da América, com sede em One Apple Park Way, Cupertino, CA, EUA, e **Apple Services LATAM LLC** (em conjunto com Apple Inc, "**Apple**")¹, uma *limited liability company* também constituída segundo as Leis dos Estados Unidos da América, com escritório principal em Alhambra Plaza, Suite 700, Coral Gables, FL, EUA, pelas razões de fato e de direito expostas a seguir.

¹ Como já esclarecido pela Apple no âmbito do Processo Administrativo nº 08700.009531/2022-04 (Doc. SEI No. 1173682), a Apple Services Latam LLC é a entidade legítima dentro do grupo Apple responsável por fornecer os serviços e conduzir as atividades objeto desta Representação na América do Sul, ou seja, as atividades relacionadas à App Store da Apple e à análise de aplicativos disponibilizados nessa plataforma na América do Sul. Portanto, a Apple Services Latam LLC é a entidade apropriada para figurar como Representada nesta Representação.

Sumário

SUMÁRIO EXECUTIVO	4
1. INTRODUÇÃO.....	1
1.1. Breve descrição da Representante e do App Rave	1
1.1.1. <i>Plataforma de co-visualização utilizada por milhares de brasileiros</i>	1
1.1.2. <i>O super app que compete com o SharePlay e que não é visto como parceiro lucrativo pela Apple</i>	3
1.2. Resumo do caso: exclusão de rivais que ameaçam o modelo de negócios da Apple	5
1.2.1. <i>Conduta da Apple</i>	5
1.2.2. <i>A teoria de dano que fundamenta a análise</i>	6
2. A CONDUTA.....	9
2.1. Descrição da conduta.....	9
2.2. Implementação da conduta: uso estratégico do processo de Revisão de Aplicativos para implementar a conduta anticompetitiva	16
2.2.1. <i>Regras da Apple para o iOS</i>	16
2.2.2. <i>O processo de Revisão de Aplicativos como um mecanismo para adotar conduta anticompetitiva</i>	17
2.2.3. <i>Conclusões anteriores do Cade e de outras autoridades sobre a aplicação discricionária e não transparente da Revisão de Aplicativos</i>	18
3. A POSIÇÃO DOMINANTE.....	20
3.1. A dominância da Apple segundo o Cade: o caso <i>Mercado Livre/Apple</i>	21
3.1.1. <i>Análise da SG/Cade</i>	21
3.1.2. <i>Análise do Tribunal</i>	22
3.1.3. <i>O acordo da Apple com o Cade: ainda incapaz de mitigar todas as preocupações</i>	24
3.2. Preocupações em curso: investigações atuais do Cade contra a Apple	25
3.3. A abordagem analítica proposta ao presente caso.....	27
4.1. As motivações ocultas da Apple para a Remoção: proteger o <i>lock-in</i> do ecossistema iOS e proteger/alavancar o SharePlay, sua solução nativa.....	29
4.1.1. <i>O App Rave é uma ameaça ao lock-in da Apple no iOS</i>	29
4.1.2. <i>O App Rave é uma ameaça ao SharePlay da Apple</i>	33
4.1.3. <i>Antecipando os contra-argumentos da Apple: outros aplicativos ainda disponíveis não representam ameaça (ou são percebidos como parceiros lucrativos)</i>	36
a) <i>O App Rave é um concorrente único do SharePlay da Apple</i>	36

<i>b) Outros aplicativos multiplataforma não representam ameaça (ou são percebidos como parceiros lucrativos)</i>	<i>42</i>
4.2. As motivações declaradas pela Apple para a Remoção são arbitrárias e discriminatórias (meros pretextos)	43
4.2.1. Aplicação discriminatória: regras aplicadas ao App Rave, desconsideradas para os outros .45	
4.2.2. O App Rave está disponível na loja de aplicativos Android do Google	48
4.2.3. As justificativas da Apple para a Remoção são infundadas por si só	49
4.3. Observações finais: uma conduta sujeita à jurisdição do Cade	52
5. OS EFEITOS NEGATIVOS	59
6. A NECESSIDADE DE AÇÃO IMEDIATA: PEDIDO DE MEDIDA PREVENTIVA	62
6.1. O abuso da Apple é cristalino (<i>fumus boni iuris</i>).....	62
6.2. <i>Periculum in mora</i> : cada dia que o App Rave fica fora do iOS as perdas aumentam	63
6.3. A restauração do App Rave no iOS e na App Store apenas restabelece o <i>status quo</i> (não há <i>periculum reverso</i>)	64
7. CONCLUSÃO E PEDIDOS	64
LISTA DE ANEXOS	68

SUMÁRIO EXECUTIVO

A Representante é uma empresa canadense que desenvolve e opera o aplicativo Rave ("App Rave"), um "*super app*" multiplataforma de co-visualização e mídias sociais, disponível para iOS, Android, Windows e macOS. Com mais de 225 milhões de downloads, o Brasil figura como o terceiro maior mercado de iOS da Rave no mundo. Por sua vez, a Apple é a operadora dominante do ecossistema iOS, exercendo controle exclusivo sobre a App Store, que constitui, na prática, o único canal de distribuição viável para que desenvolvedores alcancem os usuários iOS no Brasil e no mundo.

O App Rave é o único aplicativo capaz de concorrer efetivamente com o recurso nativo SharePlay da Apple nas soluções de co-visualização no iOS. Ao mesmo tempo em que compete, o aplicativo da Representante – que possui uma arquitetura multiplataforma – introduz um elemento de interoperabilidade que mitiga o *lock-in* característico do ecossistema iOS, ao reduzir os custos de troca para os usuários. Adicionalmente, o modelo de monetização baseado em anúncios do App Rave gera receitas de comissões irrisórias para a Representada. Esse fato, combinado com a sua capacidade de rivalizar com funcionalidades nativas, posiciona a Rave simultaneamente como uma ameaça competitiva e como uma presença comercialmente desalinhada aos incentivos econômicos do ecossistema controlado pela Apple.

A presente Representação trata da conduta da Apple consistente na exclusão de concorrentes que representem uma ameaça ao seu ecossistema. Em 13 de agosto de 2025, a Apple removeu o App Rave da App Store sem aviso prévio, com base em alegações genéricas de fraude (a "Remoção"). O que se seguiu, contudo, não foi uma investigação que culminou em uma remoção, mas sim uma remoção que desencadeou uma busca de quatro meses por uma justificativa que a sustentasse. Nesse período, a Apple apresentou sucessivamente fundamentos contraditórios para a medida – alternando entre alegações de fraude, pornografia, material que retrata abuso infantil – tipicamente denominado como *child sexual abuse material* ("CSAM"), e, novamente, fraude – sem apresentar um conjunto probatório minimamente convincente para sustentar as alegações. Em contraste, diversos aplicativos com falhas de segurança amplamente documentadas permanecem disponíveis na App Store, circunstância que se explica pelo fato de não representarem uma ameaça competitiva ao ecossistema da Apple e gerarem receitas significativas de comissões para a empresa.

Em 19 de dezembro de 2025, a Apple concluiu sua estratégia de exclusão por meio da adoção de quatro medidas simultâneas e coordenadas: (1) encerramento da Conta de Desenvolvedor da Rave; (2) invalidação do Login com credenciais Apple para 11,4 milhões de usuários em todo o mundo - incluindo quase um milhão de brasileiros; (3) configuração do macOS para exibir um aviso tecnicamente falso de "*malware*" em até 7,5 milhões de dispositivos Rave instalados no macOS, disseminando uma alegação falsa em grande escala para abalar permanentemente a confiança dos usuários; e (4) revogação dos

certificados de notificação *push* do App Rave, interrompendo silenciosamente seu principal mecanismo de reengajamento de usuários.

A motivação anticompetitiva é inequívoca, a aplicação das medidas revela caráter discriminatório e o aspecto pretextual das justificativas apresentadas é incompatível com qualquer leitura de boa-fé do conjunto probatório. A construção de uma narrativa de banimento permanente, perpetrada após a efetivação da Remoção, é compatível com uma única conclusão: a eliminação ilegal e anticompetitiva de concorrentes considerados inconvenientes por uma entidade que controla, sem restrições, a infraestrutura da qual esse concorrente depende. Tal conduta configura violação da Lei 12.529/2011, produzindo efeitos diretos, substanciais e previsíveis no território brasileiro, suficientes para atrair a jurisdição do Conselho Administrativo de Defesa Econômica (“Cade”).

Os danos causados são irreversíveis. Efeitos de rede destruídos não se regeneram, e a rotulagem falsa de “*malware*”, disseminada em escala de até 7,5 milhões de dispositivos, não desaparece com o tempo. Cada dia adicional de exclusão apenas aprofunda um prejuízo que já se mostra irreparável. A Representante, portanto, requer a concessão de medida preventiva para determinar a imediata reintegração do App Rave à App Store, com a restauração integral de todos os serviços auxiliares; cessação e correção da notificação falsa de “*malware*”; imposição de soluções aptas a enfrentar o padrão de revisão discricionário de aplicativos submetidos à revisão da Apple por meio do App Review; e aplicação de sanções proporcionais à gravidade, duração e caráter deliberado da conduta, bem como à extensão total do dano causado à Rave, aos consumidores brasileiros e aos desenvolvedores independentes de aplicativos como um todo.

1. INTRODUÇÃO

1.1. Breve descrição da Representante e do App Rave

1.1.1. *Plataforma de co-visualização utilizada por milhares de brasileiros*

1. A Representante é uma empresa canadense responsável pelo desenvolvimento e operação do App Rave². O App Rave consiste em um aplicativo tecnicamente sofisticado, concebido para viabilizar uma proposta específica: permitir que usuários assistam a qualquer conteúdo, com qualquer pessoa, em qualquer lugar, idioma ou plataforma, de forma simultânea e compartilhada. Em termos funcionais, o aplicativo opera primordialmente como uma plataforma de co-visualização, na qual usuários se conectam em salas digitais para compartilhar experiências de mídia em tempo real. Ao acessar o aplicativo, o usuário é direcionado a um ambiente virtual que reúne milhares de salas ativas, organizadas em um lobby dinâmico. Esse ambiente é estruturado por meio de um sistema de recomendação personalizado, que prioriza salas criadas por contatos do usuário ou por participantes localizados na mesma área geográfica, promovendo maior engajamento e relevância na experiência de uso.

2. O aplicativo suporta uma vasta biblioteca de fontes de conteúdo, incluindo plataformas como YouTube, Netflix, Amazon Prime, Disney+, HBO, Crunchyroll e Google Drive, além de diversos outros sites. Importante destacar que o App Rave não hospeda nem fornece diretamente conteúdo de mídia; sua atuação se assemelha à de um navegador (*browser*), como Google Chrome ou Safari. Assim, para o acesso a conteúdo *premium* – como aqueles disponíveis em plataformas de *streaming* – cada usuário deve realizar *login* com suas próprias credenciais válidas para esses serviços. Nesse contexto, os usuários selecionam livremente a mídia que desejam consumir e definem com quem pretendem compartilhar a experiência. Essa dinâmica é viabilizada por tecnologia proprietária de sincronização, desenvolvida pela Representante, capaz de alinhar a reprodução de conteúdo entre dispositivos distribuídos globalmente com elevada precisão temporal, elemento essencial para assegurar a experiência de co-visualização em tempo real.

3. O App Rave promove ambientes participativos por meio de um conjunto abrangente de ferramentas de comunicação. Os usuários podem interagir por mensagens de texto – inclusive com o envio de imagens e vídeos curtos – e por voz, utilizando

² Ver: <https://rave.io/pt>.

tecnologia de Voice over IP (“VoIP”) em tempo real, com baixa latência e elevada qualidade. O sistema de áudio é projetado para realizar o balanceamento dinâmico entre a reprodução de mídia e a comunicação por voz, de modo a evitar sobreposições e preservar a experiência compartilhada. Adicionalmente, para atender a uma base global de usuários, a plataforma incorpora funcionalidades de tradução automática em tempo real, permitindo a conversão de mensagens de texto entre diferentes idiomas e viabilizando a comunicação fluida entre usuários localizados em distintas regiões. Por fim, o App Rave também desempenha funções típicas de aplicativos de mensageria, à semelhança de WhatsApp e Telegram, ao possibilitar o envio de mensagens diretas a contatos, inclusive quando estes não se encontram ativos na plataforma no momento da interação.

4. Fundada em 2013 e operando por mais de uma década como um negócio independente, a Rave evoluiu de uma *startup* para uma empresa bem-sucedida, com presença e alcance internacional. O conjunto de funcionalidades do App Rave é diretamente responsável por essa trajetória de crescimento. Esse avanço tornou-se particularmente expressivo durante a pandemia de COVID-19, a partir de março de 2020, período em que a empresa registrou um aumento substancial de sua base de usuários, impulsionado pela expansão global da demanda por soluções de co-visualização remota. Desde então, o App Rave manteve sua trajetória de crescimento, ultrapassando a marca de 225 milhões de downloads no mundo todo, dos quais aproximadamente 73 milhões foram realizados por meio da App Store.

5. A popularidade e o sucesso do App Rave no Brasil – e globalmente – decorrem do modo como o aplicativo se estrutura como espaço social em tempo real, organizado em torno das mídias compartilhadas – vídeo, música e conversação –, no qual a utilidade central reside na presença síncrona. Os usuários não acessam o aplicativo apenas para consumir conteúdo, mas para estar juntos enquanto o consomem, por meio de chat de voz e texto e de dinâmicas de sala que transformam o streaming em uma experiência efetivamente compartilhada. Trata-se, em essência, do mesmo impulso social que leva indivíduos a preferirem ambientes coletivos – como cinemas ou bares – em detrimento do consumo isolado de conteúdo. O próprio posicionamento da Rave reflete essa proposta: permitir que usuários assistam a conteúdos em sincronia e socializem em tempo real, criando uma verdadeira “sala de estar compartilhada” em seus dispositivos. Nesse contexto, o Brasil se consolidou como um dos mercados mais relevantes da Rave, com mais de 6,2 milhões de downloads somente no iOS – o terceiro maior mercado da Rave globalmente. Considerando-se também os downloads em Android (31 milhões) e em Windows e macOS (1,2 milhão), o aplicativo já foi baixado aproximadamente 38,4 milhões

de vezes no país, o que corresponde a cerca de 18% da população brasileira. Dado o perfil predominantemente jovem de sua base de usuários, uma parcela significativa das gerações mais novas no Brasil já teve contato ou utiliza o Rave como plataforma de interação social e consumo compartilhado de mídia.

6. O sucesso e a expansão do App Rave foram alcançados de forma orgânica. A empresa não dependeu de estratégias de aquisição paga de usuários ou de campanhas de *marketing* em larga escala, mas sim da adoção contínua de um produto cujo valor central reside na possibilidade de usuários assistirem, ouvirem, conversarem, trocarem mensagens e interagirem conjuntamente, em tempo real. Assim, o crescimento do App Rave decorre, sobretudo, da elevada qualidade técnica e funcional do aplicativo, que sustenta altos níveis de engajamento e fidelização de sua base de usuários, reforçando de maneira endógena sua expansão.

1.1.2. O super app que compete com o SharePlay e que não é visto como parceiro lucrativo pela Apple

7. O App Rave não se limita a um “reprodutor de vídeo” ou a um “aplicativo de chat” – trata-se de um *super app* multimídia, i.e., uma interface única que integra serviços digitais diversos em uma experiência de usuário unificada e contínua. Além disso, o aplicativo possui natureza multiplataforma, operando em sistemas como iOS, Android OS, Windows OS e macOS. Essa característica permite que usuários vinculados a diferentes ecossistemas tecnológicos participem de uma mesma experiência compartilhada, independentemente do dispositivo utilizado, reduzindo barreiras de compatibilidade e ampliando o alcance da plataforma.

8. Diferente dos aplicativos típicos, orientados a uma única função e frequentemente dependentes de um sistema operacional específico, o App Rave opera como uma camada de “*middleware*”³ que se sobrepõe aos diferentes sistemas. Nesse modelo, o App Rave consolida, em um único ambiente, o acesso a múltiplos serviços de *streaming* e a funcionalidades próprias de navegação *web*, estruturando-se como um portal integrado de consumo de mídia. Adicionalmente, a plataforma incorpora, de forma nativa, mecanismos e comunicação síncrona e assíncrona – incluindo mensagens de texto e VoIP – diretamente na experiência de consumo, permitindo que o aplicativo funcione

³ O termo *middleware* geralmente designa uma camada de software interposta entre o sistema operacional e as aplicações, com a função de intermediar a comunicação entre sistemas tecnicamente heterogêneos – isto é, que operam com diferentes protocolos, linguagens ou arquiteturas –, permitindo que interajam de forma coordenada como se constituíssem um ambiente unificado.

simultaneamente como uma sala de interação em tempo real e como um mensageiro tradicional. Por fim, o aplicativo reúne, em um só ambiente, funcionalidades típicas de redes sociais – contando com lista de amigos, lounges públicos e perfis. Essas funcionalidades existem de maneira agregada e independente de outros aplicativos nativos da Apple, cada um tendo sido criado especificamente e exclusivamente para cada uma dessas finalidades (por exemplo, a lista de contatos do aplicativo iMessage ou do próprio FaceTime).

9. O App Rave também é um concorrente direto do SharePlay, funcionalidade introduzida pela Apple em seu aplicativo nativo FaceTime no final de 2021. Como será detalhado a seguir, tanto o App Rave quanto o SharePlay consistem, em essência, em serviços de co-visualização, cuja função central é permitir que usuários assistam a conteúdos de forma síncrona enquanto se comunicam, viabilizando a experiência de consumo compartilhado. Não obstante, o SharePlay permanece intrinsecamente vinculado ao ecossistema da Apple, na medida em que exige que todos os participantes utilizem dispositivos da própria empresa e o aplicativo FaceTime. Tal característica restringe a interação a usuários inseridos nesse ambiente tecnológico, mantendo o consumo social de mídia circunscrito ao ecossistema proprietário da Apple.

10. Por último, o App Rave adota como pilar central de sua sustentabilidade econômica um modelo de monetização baseado em publicidade. Sua principal fonte de receita decorre de anúncios exibidos no próprio aplicativo, atuando, assim, como *publisher* para terceiros interessados em veicular publicidade na plataforma. Em razão de sua natureza social e síncrona, o App Rave representa métricas de engajamento particularmente elevadas, o que se traduz em valor e volume expressivos de impressões publicitárias. Considerando que os usuários permanecem, em média, cerca de 1,5 hora por dia no aplicativo, o volume agregado de visualizações de anúncios gera receitas diárias relevantes. Esse fluxo de caixa recorrente permitiu que o App Rave se mantivesse autossustentável e lucrativo, ao mesmo tempo em que gera receitas nulas ou insignificantes para a Apple em termos de comissões. Isso porque o modelo adotado se baseia predominantemente em publicidade, e não em compras de bens e serviços digitais dentro do aplicativo (*in-app purchase*), as quais estariam sujeitas às políticas de comissão da Apple – modelo de negócio amplamente conhecido e debatido no âmbito do Cade em casos anteriores.

11. Todos os pontos destacados acima resultam em uma ameaça à dominância da Apple, o que torna o App Rave um alvo estratégico para a adoção de condutas anticompetitivas.

1.2. Resumo do caso: exclusão de rivais que ameaçam o modelo de negócios da Apple

1.2.1. Conduta da Apple

12. A presente Representação diz respeito à **Remoção** unilateral, arbitrária e pretextual do App Rave pela Apple, da App Store no ecossistema iOS, ocorrida em 13 de agosto de 2025. Após mais de uma década de operação, 225 milhões de downloads e um histórico de segurança que superou as próprias avaliações conduzidas pela Apple, a empresa promoveu, de forma abrupta, a exclusão do App Rave – medida equiparável, em seus efeitos, a uma “pena de morte” comercial – amparada em justificativas variáveis, que oscilaram entre alegações genéricas de “fraude”, “pornografia” e “CSAM” e, por fim, novamente “fraude”. O aconteceu não foi uma investigação que tenha culminado na remoção, mas sim uma remoção que desencadeou uma busca de quatro meses por uma justificativa que a sustentasse, sem jamais alcançar consistência. Como será detalhado adiante, o conjunto probatório demonstra que a alegação de “segurança” constitui mero pretexto para a medida adotada, sendo o verdadeiro objetivo a exclusão anticompetitiva de rivais que representam uma ameaça ao controle exercido pela Apple em seu ecossistema.

13. A Apple vai além para proteger sua posição dominante, adotando medidas destinadas a fechar todas as “portas” disponíveis para que rivais potencialmente ameaçadores possam prosperar. Como será demonstrado ao longo desta Representação, para além da Remoção ocorrida em 13 de agosto de 2025, a Apple intensificou sua estratégia de exclusão e, em 19 de dezembro de 2025, também promoveu as seguintes medidas adicionais:

- Encerrou a conta de desenvolvedor da Rave, suprimindo integralmente sua capacidade de dar continuidade ao desenvolvimento e à manutenção de versões do aplicativo para o ecossistema iOS;
- Comprometeu o funcionamento do sistema *Sign in with Apple* ao invalidar os tokens de autenticação de aproximadamente 11,4 milhões de usuários do App Rave – dos quais 835.625 eram brasileiros –, impedindo o acesso às respectivas contas

inclusive em plataformas concorrentes (Android e Windows) e, na prática, apropriando-se da base de dados de usuários do App Rave;

- Revogou os certificados de *Developer ID* do App Rave, acionando um "kill switch" em até 7,5 milhões de *downloads* do Mac – a Apple configurou o macOS para alertar falsamente os usuários de que "Rave contém malware", afetando permanentemente a confiança dos usuários na Rave.
- A Remoção destruiu simultaneamente e imediatamente a capacidade da Rave de enviar notificações *push* para sua base instalada no iOS, significando que os usuários da Rave não eram mais alertados sobre mensagens/convites uns dos outros ou da Rave.

14. As evidências sobre a Remoção, somadas às informações apresentadas ao longo desta peça, são mais do que suficientes para que o Cade identifique uma violação antitruste e aplique as respectivas sanções. De toda forma, a Rave apresenta, ainda, esclarecimentos adicionais sugerindo que a Apple passou a suprimir algorítmicamente o aplicativo antes da Remoção e que a Apple vem atrasando seu processo de autenticação para disponibilização de aplicativos em lojas alternativas no iOS. Embora a Rave tenha ciência de que o acordo firmado entre o Cade e a Apple — que prevê a abertura do iOS para lojas alternativas — ainda não entrou em vigor⁴, a empresa considera relevante alertar que os atrasos no processo de notificação já verificados em outras jurisdições representam uma brecha no acordo que provavelmente será explorada pela Apple no Brasil. Ressalte-se, contudo, que tais dados adicionais não são necessários para que o Cade constate a violação concorrencial decorrente exclusivamente da própria Remoção.

1.2.2. A teoria de dano que fundamenta a análise

15. O fechamento de mercado orquestrado pela Apple se fundamenta em uma motivação anticompetitiva subjacente: proteger o *lock-in* do iOS e seus próprios produtos (no caso, o SharePlay) de concorrentes que exercem forte pressão competitiva (a ameaça) e que não geram receitas por meio do pagamento de comissões à empresa (não sendo, portanto, percebidos como parceiros lucrativos).

16. Como um aplicativo multiplataforma, o App Rave reduz o atrito que mantém os usuários presos a um único ecossistema e preserva uma forma de interoperabilidade cada vez mais relevante em mercados digitais moldados por sistemas fechados e elevados custos de troca. Essa mesma característica, contudo, torna o acesso contínuo a cada um

⁴ O TCC firmado com a Apple está previsto para entrar em vigor em 16 de junho de 2026.

dos principais ecossistemas essenciais para o próprio produto, na medida em que grande parte da utilidade do App Rave decorre de sua capacidade de conectar usuários entre si. Uma vez suprimido um desses pontos de acesso, os efeitos extrapolam o ambiente isolado, pois o serviço passa a ser menos capaz de oferecer o alcance e a experiência multiplataforma dos quais depende a sua relevância.

17. Essa dependência assume contornos ainda mais relevantes no caso do iOS, no qual o acesso aos usuários é mediado por um único operador privado e em que os termos de entrada, permanência e distribuição são centralmente definidos. A Apple revisa todos os aplicativos, suas atualizações, pacotes e compras dentro do app, e seus próprios materiais deixam claro que a presença contínua na App Store está condicionada à conformidade com suas diretrizes. Embora a Apple tenha introduzido mecanismos alternativos e limitados de distribuição na União Europeia – e ainda não tenha adotado termos equivalentes no Brasil em razão do acordo celebrado com o Cade –, tais mecanismos permanecem excepcionais e continuam sujeitos a regras igualmente controladas pela própria Apple.

18. A importância concorrencial desse controle é reforçada pelo fato de que a Apple governa o ecossistema por meio do qual desenvolvedores terceiros necessariamente devem transitar, ao mesmo tempo em que disponibiliza suas próprias ferramentas e funcionalidades nativas dentro desse mesmo ambiente. A Apple, portanto, ocupa uma posição dual: define as condições de acesso ao iOS e, simultaneamente, atua em funcionalidades adjacentes que competem pela mesma atenção e pelos mesmos casos de uso dos usuários. Nesse contexto, decisões relativas ao acesso impactam diretamente a dinâmica competitiva entre as próprias ofertas da Apple e os aplicativos de terceiros distribuídos na App Store do iOS.

19. Considerando um ecossistema concebido, estruturado e continuamente controlado pela própria Apple – na qualidade de agente que define e aplica as regras de acesso –, a presente Representação versa sobre a Remoção anticompetitiva do App Rave e os atos subsequentes direcionados à empresa, sem perder de vista os efeitos sistêmicos dessa conduta sobre o ecossistema e sobre outros desenvolvedores. Como se demonstrará a seguir, a Apple bloqueou todas as vias pelas quais a Rave poderia alcançar usuários e manter sua viabilidade econômica, comprometendo sua capacidade de assegurar a continuidade de sua base de usuários e de operar de modo a preservar sua relevância concorrencial. A Apple revestiu tais medidas com justificativas mutáveis e inconsistentes e, conforme também será detalhado, aplicou-as de maneira materialmente

distinta daquela conferida a outros aplicativos, o que sustenta a conclusão de que suas regras foram implementadas de forma seletiva e discriminatória, em vez de por meio de um processo neutro e uniforme.

20. Esse comportamento é consistente com os incentivos da Apple em relação ao App Rave, na medida em que a empresa concorre com a Rave no mesmo caso de uso, por meio do SharePlay do FaceTime – sua funcionalidade nativa para consumo sincronizado de mídia e interação em tempo real dentro do ecossistema Apple. O App Rave oferece esse mesmo tipo de experiência em iOS, Android, Windows e macOS, exercendo, assim, pressão competitiva sobre uma funcionalidade adjacente da Apple; de forma mais ampla, opera como um *super app* multiplataforma por meio do qual os usuários podem acessar conteúdo e manter interação social entre dispositivos sem depender dos serviços nativos da Apple, reduzindo, por conseguinte, os efeitos de aprisionamento do ecossistema.

21. A natureza discriminatória e seletiva da atuação da Apple mostra-se ainda mais coerente com o contexto comercial em que se insere, na medida em que o App Rave não ocupa a posição de parceiro comercialmente relevante dentro do modelo de monetização preferencial da Apple, baseado em compras de bens e serviços digitais dentro do aplicativo. Esse elemento contribui para explicar por que a Apple poderia ter dispensado ao aplicativo da Rave um tratamento brando, tal como aquele conferido a outros aplicativos de maior relevância econômica para a Apple.

22. Os fatos apresentados a seguir inserem o App Rave em um padrão mais amplo de conduta da Apple em relação a aplicativos de terceiros e desenvolvedores que desafiam seus interesses. Como será demonstrado nas seções subsequentes, o App Rave não foi o primeiro aplicativo a ser alvo, após se tornar um concorrente inconveniente, devendo o seu tratamento ser analisado em conjunto com outros episódios nos quais a Apple utilizou seu controle sobre distribuição, funcionalidades ou visibilidade para onerar rivais e reforçar seus próprios objetivos anticompetitivos.

23. Os tópicos a seguir examinam detalhadamente a conduta resumida acima, os incentivos que contribuem para explicá-la, o tratamento desigual que evidencia seu caráter seletivo e os consequentes prejuízos à concorrência, aos consumidores e ao próprio App Rave. Demonstram, ademais, o motivo pelo qual a intervenção do Cade se revela urgente. A medida preventiva pleiteada deve abranger o App Rave e produzir efeitos equivalentes e aproveitáveis por quaisquer outros desenvolvedores que enfrentem situação análoga ao App Rave – inclusive aqueles que a Rave não consegue identificar, em razão de limitações informacionais inerentes –, na medida em que a conduta em questão

possui natureza estrutural e não se restringe a um único aplicativo. No que se refere especificamente ao App Rave, cada dia adicional fora da App Store compromete ainda mais sua capacidade de operar em condições competitivas razoáveis.

2. A CONDUTA

2.1. Descrição da conduta

24. Esta Representação versa sobre a Remoção unilateral e arbitrária do App Rave da App Store no iOS. Após dez anos de operação, 73 milhões downloads, uma relação prévia com a Apple e um histórico de segurança corroborado pelos próprios investigadores da empresa, a Apple executou subitamente a Remoção do App Rave sob justificativas cambiantes, que variaram de genérica "fraude" a "pornografia", passando por "CSAM", para enfim retornar à "fraude", cada fundamento descartado tão logo era apresentado. O conjunto probatório demonstra uma única conclusão: a Remoção não foi resultado de uma investigação, mas sim o ato precipitado que a iniciou. A Apple impôs a sanção antes de identificar qualquer infração e passou os quatro meses seguintes tentando, sem êxito, construir uma justificativa *a posteriori* para uma decisão que já havia sido tomada.

25. O **Anexo 1** preparado pela Representante detalha a cronologia dos fatos e as evidências que demonstram uma sequência de comunicações e decisões da Apple fundamentadas em justificativas arbitrárias, genéricas e inconstantes para a Remoção. O que fica claro da leitura do Anexo 1 e pelo resumo dos fatos abaixo é que as "justificativas" da Apple são apenas um pretexto para fechar e excluir um concorrente que representa uma ameaça à sua posição dominante e ao *lock-in* do seu ecossistema.

26. O contexto mais amplo da relação da Apple com a Rave enfraquece ainda mais qualquer interpretação de boa-fé da Remoção, conforme detalhado no **Anexo 1**. Apenas à título de exemplificação, em janeiro de 2024, a Apple recrutou proativamente a Rave para o desenvolvimento do *Apple Vision Pro*. O contato veio de um Gerente de Parcerias para Relações Globais com Desenvolvedores da Apple, atuando no Brasil, que organizou uma reunião formal para o assunto, por meio dos sistemas corporativos da Apple. A relevância deste episódio para o presente procedimento é direta: um representante da Apple radicado no Brasil avaliou a tecnologia da Rave como suficientemente valiosa para buscar uma parceria estratégica de *hardware* – uma posição que reforça a narrativa vazia de que a Rave apresenta preocupações de segurança que justificavam a sua Remoção.

Esse mesmo representante encerrou todo contato após a Remoção, ou seja, depois que a Apple percebeu que o App Rave era uma ameaça à sua própria dominância.

27. Como detalhado no **Anexo 1**, a Remoção remonta a fevereiro de 2025, quando a Apple conduziu uma investigação interna sobre supostos relatos de conteúdo ilegal no App Rave. O avaliador da própria Apple para o assunto não encontrou tal conteúdo, elogiou os sistemas de moderação da Rave e não levantou mais preocupações. A Rave não recebeu qualquer comunicação adicional. Apesar da ausência de descobertas por parte do avaliador da Apple, a Rave também forneceu documentação técnica adicional detalhando seus sistemas de moderação e salvaguardas para a Apple.

28. Em 13 de agosto de 2025, sem aviso prévio e sem qualquer comunicação desde fevereiro, a Apple executou a Remoção e notificou a Rave sobre o encerramento iminente de sua conta de desenvolvedor, citando vagamente "atividade desonesta ou fraudulenta" sem identificar uma conduta específica. A Rave recorreu imediatamente, pedindo que as alegações fossem especificadas, solicitando uma reunião e buscando um ponto de contato designado. A Rave não recebeu nenhuma resposta substancial.

29. Nos meses seguintes, a Apple mudou repetidamente suas justificativas para a Remoção: a "fraude" foi genericamente apontada como motivação em agosto, "pornografia" também adicionada às justificativas, ainda em agosto, e depois retirada em setembro, "CSAM" foi invocada em outubro – contradizendo diretamente sua própria investigação em fevereiro – e retorno à "fraude", de maneira genérica, em dezembro, com a Apple declarando o caso encerrado. Durante todo esse período, a Apple se recusou a fornecer qualquer evidência concreta, recusou uma reunião presencial solicitada pela Rave e manteve o aplicativo fora da plataforma por mais de quatro meses sem nunca chegar a uma justificativa coerente.

30. Essa cronologia é analiticamente significativa para além de sua dimensão processual. A característica que define *enforcement* legítimo de padrões de segurança é a prioridade temporal e lógica da decisão sobre a sanção: uma violação é identificada, avaliada e, somente então, sancionada. O presente registro apresenta o exato inverso dessa estrutura. A Remoção foi executada em 13 de agosto de 2025 sem qualquer constatação fundamentada; as justificativas foram construídas depois, em sequência, e descartadas uma a uma, à medida que cada uma se mostrava incapaz de resistir ao escrutínio. A progressão – quatro meses, quatro motivos contraditórios, zero conclusões sustentadas – não é consistente com a condução de um processo de fiscalização de boa-

fé. É consistente com a fabricação sistemática de supostas justificativas para uma decisão cuja verdadeira razão de ser é outra.

31. A Representante sabe que o Cade pode ser sensibilizado por algumas das "justificativas" fornecidas pela Apple para realizar a Remoção. No entanto, como será demonstrado ao longo desta Representação, a Rave adotou soluções de referência no setor para proteger a segurança de seus usuários, enquanto a Apple mantém, em sua App Store, aplicativos acusados e frequentemente investigados publicamente como ambientes para cometer crimes. Todas as "justificativas" são infundadas e visam excluir rivais que representam uma ameaça.

32. Por fim, em 19 de dezembro de 2025, a Apple concluiu sua estratégia de fechamento de mercado, fechando todas as "portas" restantes disponíveis para a operação da Rave. Em menos de vinte e quatro horas, a Apple adotou quatro medidas adicionais que resultaram no desligamento total do App Rave no iOS, com repercussões desastrosas para as operações da empresa, inclusive em outras plataformas onde também está disponível.

33. **Encerramento da Conta de Desenvolvedor da Rave.** A primeira medida usada para "estrangular" o App Rave foi o cancelamento de sua Conta de Desenvolvedor. Com o encerramento da conta, a Rave é impedida de continuar o desenvolvimento interno para iOS. Também é impedida de acessar canais alternativos de distribuição da App Store dentro do ecossistema iOS, já que isso também exige uma Conta de Desenvolvedor ativa.

34. **Instrumentalização da ferramenta obrigatória de Login com a Apple.** A segunda medida foi a invalidação das credenciais de Login com a Apple - *Sign in with Apple* ("SIWA") para aproximadamente 11,4 milhões de usuários do App Rave no mundo todo – não apenas no iOS, mas também no Android e Windows. O mecanismo é simples: o SIWA opera por meio de endereços de retransmissão de e-mail privados cuja funcionalidade contínua depende exclusivamente da Apple. Ao serem revogados, esses endereços deixavam de funcionar, e usuários vinculados a esse sistema de autenticação perdiam acesso às suas contas em qualquer dispositivo, independentemente de conexão com a App Store. 835.625 usuários brasileiros fizeram login no App Rave com a SIWA e perderam o acesso às suas contas, não só no iOS e macOS, mas também no Android e Windows, que não são da Apple.

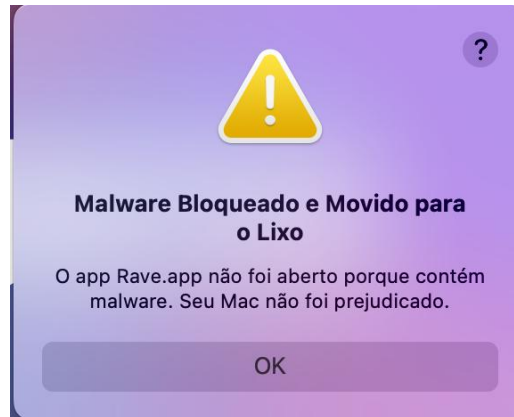
35. O prejuízo aqui não cessa na perda do acesso de login. O que torna esse dano qualitativamente distinto de uma mera interrupção de serviço é a natureza do App Rave

como plataforma social. Plataformas digitais sociais dependem fundamentalmente de efeitos de rede: o valor que cada usuário obtém do serviço é diretamente proporcional ao número de outros usuários com os quais permanece conectado. Por *design*, o App Rave é uma plataforma construída para operar entre iOS e Android em um ambiente unificado – sua proposta de valor central depende precisamente da capacidade de usuários de diferentes sistemas operacionais se reunirem em um espaço compartilhado. A remoção dos usuários de iOS também atrapalha diretamente o fluxo de usuários do lado Android.

36. Essa não é uma relação linear – a destruição de uma fração da base de usuários degrada desproporcionalmente a experiência de todos os usuários restantes. Cada conta desativada não representa apenas um usuário perdido, representa o corte simultâneo de todas as conexões que o usuário mantinha com outros membros da plataforma.

37. A irreversibilidade desse dano é o ponto central. Mesmo que um usuário tente criar uma nova conta para substituir a conta perdida, a experiência social acumulada não pode ser reconstruída. Contatos antigos aparecem como desconhecidos; pedidos de amizade de perfis não reconhecidos são sistematicamente ignorados. A rede, uma vez fragmentada nessa escala, não regenera espontaneamente – entra em colapso progressivo, à medida que cada usuário que sai do ambiente reduz o valor residual da plataforma para os que permanecem, acelerando novas saídas em um efeito cascata. É por essa razão que a conduta da Apple pode ser adequadamente caracterizada como uma "pena de morte" imposta ao App Rave.

38. ***A mentira do "malware"***. A terceira medida foi a rotulagem falsa do App Rave como "*malware*" em até 7,5 milhões de dispositivos Mac ao redor do mundo. O cancelamento da Conta de Desenvolvedor revogou os certificados de identidade digital da Rave, que, isoladamente, poderiam simplesmente ter impedido que o aplicativo rodasse com uma mensagem de erro neutra. A Apple, no entanto, configurou o sistema operacional macOS para exibir, nos dispositivos de até 7,5 milhões de usuários que baixaram o aplicativo, a seguinte mensagem: "*O app Rave.app não foi aberto porque contém malware. Seu Mac não foi prejudicado.*"



39. Essa afirmação é tecnicamente falsa – o aplicativo não havia sido alterado e não continha código malicioso. A Apple disseminou ativamente, em escala massiva, uma declaração conhecidamente falsa sobre o App Rave, causando danos permanentes e irreparáveis à reputação da Rave diante de milhões de usuários e aprofundando a destruição de seus efeitos de rede⁵.

40. ***Incapacidade de enviar notificações push.*** A quarta medida foi o cancelamento das notificações *push* como um mecanismo silencioso para degradar o serviço. O sistema operacional iOS não suporta canais alternativos para esse tipo de comunicação: toda notificação *push* é obrigatoriamente roteada pelo serviço de Notificação Push (APNs) da Apple, cuja autenticação depende de certificados vinculados à Conta do Desenvolvedor.

41. Após o término da conta, esses certificados foram revogados e as APNs começaram a rejeitar todas as solicitações originadas da Rave. O efeito dessa medida, diferente das outras, era totalmente invisível para o usuário: sem mensagem de erro, sem aviso. Usuários iOS que mantinham o aplicativo instalado simplesmente pararam de receber notificações de mensagens, convites e atividades de amigos, sem qualquer indicação de que o problema fosse externo ao aplicativo. Notificações *push* são o principal mecanismo

⁵ Se os usuários clicarem no ícone "?" na caixa do alerta, é aberta a definição própria de *malware* da Apple: *O que é malware no Mac? Se você receber uma mensagem informando que algo baixado da internet é um malware, a ação mais segura é colocar o item no Lixo e esvaziá-lo. Malware é um "software malicioso", que inclui vírus, worms, cavalos de Troia e outros programas que podem danificar seu Mac ou privacidade. O malware pode ser instalado quando você faz o download de itens de e-mails, mensagens e sites. Alguns malwares são apenas irritantes. Muito frequentemente, a intenção deles é obter o controle do computador para a coleta de informações pessoais, hospedagem de conteúdo ilegal, envio de e-mails com spams ou causar danos a outros sistemas na rede. Evite abrir itens obtidos por meio de downloads e mensagens de e-mail sem ter certeza de que eles venham de uma fonte legítima e confiável. Se não tiver certeza quanto a fonte, exclua o item. Você sempre terá a opção de fazer o download novamente, depois de ter certeza que não se trata de um malware.* <https://support.apple.com/pt-br/guide/mac-help/mh27449/mac>

de reengajamento nas plataformas sociais – o canal pelo qual a rede permanece ativa e os usuários são atraídos de volta. Sua terminação produziu atrito crescente e abandono acelerado do usuário de forma gradual e imperceptível.

42. Uma alternativa técnica estava disponível: a Apple poderia ter revogado exclusivamente os privilégios de distribuição da App Store enquanto preservava os certificados das APNs e, com eles, a capacidade de a Rave se comunicar com usuários já instalados. A revogação, no entanto, foi total.

43. Os danos são, em sua maioria, irreparáveis por natureza: hábitos interrompidos não podem ser reconstruídos, efeitos de rede destruídos não se regeneram com facilidade e laços sociais quebrados não podem ser facilmente restaurados. Cada uma dessas medidas acima elencadas estava disponível em uma forma menos destrutiva. Nenhuma foi implementada dessa forma.

44. A consistência dessa escolha – em quatro medidas, executadas simultaneamente, após meses de alegações vazias e mutáveis – não é consistente com o exercício legítimo de prerrogativas comerciais. É consistente com a eliminação deliberada de um concorrente por uma entidade que controla, sem restrições significativas, a infraestrutura da qual esse concorrente dependia para operar.

45. Como será demonstrado a seguir, o que aconteceu com a Rave pode acontecer (**e efetivamente acontece**) com qualquer outro desenvolvedor. Qualquer aplicativo distribuído pela App Store está sujeito ao mesmo poder unilateral e incontornável – uma única decisão, tomada sem devido processo ou proporcionalidade, capaz de anular anos de investimento, confiança do usuário e presença no mercado, da noite para o dia. Enquanto esse poder permanecer sem controle, nenhum desenvolvedor que atue dentro do ecossistema da Apple poderá se considerar seguro. Esse é exatamente o tipo de preocupação estrutural que as autoridades de concorrência precisam endereçar.

Evidências preliminares adicionais de conduta anticompetitiva

46. Além das informações acima, que já são suficientes para o Cade verificar uma violação antitruste, a Rave apresenta, abaixo, evidências preliminares adicionais que demonstram a capacidade de fechamento de mercado da Apple diante de sua posição dominante no ecossistema iOS.

47. *Supressão algorítmica.* Antes da Remoção em agosto de 2025, a Apple já vinha, há vários anos, transformando seu controle sobre os algoritmos de busca, posicionamentos

editoriais e infraestrutura de distribuição da App Store para suprimir artificialmente a visibilidade do App Rave, limitar sua aquisição de usuários e esterilizar sua trajetória competitiva. De acordo com dados sendo produzidos pela Rave, o momento dessa nova conduta não é incidental. O padrão de supressão surgiu com precisão estatística a partir de 2021, exatamente quando a Apple introduziu o recurso SharePlay em seu aplicativo nativo FaceTime.

48. De acordo com dados sendo produzidos pela Rave, todos os indicadores do lado da demanda aumentaram, incluindo volume de buscas, taxas de conversão e engajamento dos usuários, enquanto todas as métricas do lado da oferta sob controle da Apple diminuíram em paralelo. Essa divergência admite uma explicação coerente: a limitação ao crescimento da Rave não se originou da dinâmica do mercado, mas da intervenção da Apple. A Remoção, portanto, não foi um evento isolado, mas o culminar de uma conduta reiterada. Muito antes de remover o aplicativo, a Apple já estava usando sua posição dominante para suprimir, na prática, um serviço concorrente que ainda não podia excluir completamente.

49. O racional estratégico para essa conduta se torna evidente com o tempo. Entre 2021 e 2025, a Apple expandiu progressivamente o SharePlay de um recurso limitado de FaceTime para uma solução totalmente integrada e de co-visualização em nível de plataforma, que replica diretamente a oferta principal da Rave. A supressão algorítmica se intensificou paralelamente a essa expansão, aumentando à medida que as capacidades do SharePlay evoluíram e culminando na remoção do App Rave. Apenas à título de exemplo, a Apple anunciou uma grande expansão do SharePlay no *Worldwide Developer Conference* ("WWDC") em 9 de junho de 2025, apenas 65 dias antes de remover o App Rave da App Store.

50. *Atrasos no processo de 'notarização': uma brecha previsível.* A Apple impõe uma exigência de "notarização/autenticação" a todos os aplicativos distribuídos em lojas de aplicativos de terceiros no iOS, o que a empresa divulga como sendo um processo de verificação rápida e automatizada de segurança. As evidências da União Europeia, contudo, contam uma história diferente.

51. Em 13 de novembro de 2025, a Rave submeteu seu código para autenticação a fim de permitir a distribuição de seu aplicativo na loja de aplicativos alternativas à App Store na União Europeia, a *AltStore PAL*. A submissão nunca foi revisada – trinta e seis dias depois, a Apple encerrou a conta de desenvolvedor da Rave, fechando qualquer possibilidade de reenvio. Na prática, o que é apresentado como uma formalidade técnica funciona como

um veto silencioso. Este não é um caso isolado. Desenvolvedores de lojas alternativas relataram atrasos semelhantes⁶, apontando para um padrão de "conformidade maliciosa" em que a Apple formalmente permite a distribuição alternativa, tornando-a, no entanto, comercialmente ineficaz por atrito processual.

52. A Rave reconhece que o acordo do Cade com a Apple⁷, que exige a abertura do iOS para lojas de aplicativos alternativas no Brasil, ainda não entrou em vigor. Ainda assim, o processo de "notarização/autenticação" já está sendo usado na Europa como forma de contornar as obrigações regulatórias aplicáveis que permitem o estabelecimento de lojas de aplicativos alternativas dentro do iOS. A própria Remoção é suficiente para estabelecer uma violação, mas o atraso na autenticação legal fornece uma indicação clara de como a Apple provavelmente implementará qualquer estrutura corretiva na prática. Essa dinâmica merece uma análise detalhada do Cade.

53. Nenhum desses dados adicionais sobre essas novas condutas, no entanto, é necessário para que o Cade verifique uma violação resultante da própria Remoção e, portanto, conceda a medida preventiva solicitada para restabelecer o App Rave.

2.2. Implementação da conduta: uso estratégico do processo de Revisão de Aplicativos para implementar a conduta anticompetitiva

2.2.1. Regras da Apple para o iOS

54. As condições que regem o acesso e a presença contínua dos desenvolvedores no ecossistema iOS são estruturadas por meio de três instrumentos complementares usados pela Apple: (i) o Contrato de Licença do Apple Developer Program ("DPLA"),⁸ (ii) as Diretrizes de Revisão de Apps ("Diretrizes")⁹ e (iii) o Processo de Revisão de Aplicativos ("Revisão de Aplicativos").¹⁰

⁶ Vide, por exemplo, reclamações nos Fóruns de Desenvolvedores da Apple disponíveis em: <https://developer.apple.com/forums/thread/811968>; <https://developer.apple.com/forums/thread/814827>; <https://developer.apple.com/forums/thread/813754>.

⁷ Requerimento de Termo de Compromisso de Cessação nº 08700.006953/2025-62, SEI nº 1682254.

⁸ Ver <http://developer.apple.com/support/downloads/terms/apple-developer-program/Apple-Developer-Program-License-Agreement-Portuguese-Brazil.pdf>

⁹ Ver <https://developer.apple.com/support/downloads/terms/app-review-guidelines/App-Review-Guidelines-Portuguese-Brazil.pdf>

¹⁰ Ver <https://developer.apple.com/distribute/app-review/>

55. O DPLA constitui um contrato de adesão subjacente que estabelece as obrigações gerais dos desenvolvedores e os vincula às políticas da plataforma. As Diretrizes funcionam como um código de conduta que estabelece os critérios substantivos aplicáveis a aplicativos para desenvolvedores, incluindo aspectos relacionados a conteúdo, segurança, privacidade e modelos de negócios. O processo de Revisão de Aplicativos funciona como o mecanismo de fiscalização pelo qual a Apple avalia e decide, caso a caso, se os aplicativos dos desenvolvedores serão aprovados, rejeitados ou removidos, determinando, na prática, as condições de acesso e operação dentro do ecossistema iOS.

56. Considerando que a Remoção foi implementada por meio desses instrumentos contratuais, conforme detalhado no **Anexo 1**, esta seção avalia como tais regras são estrategicamente aplicadas pela Apple para prejudicar seus concorrentes.

2.2.2. O processo de Revisão de Aplicativos como um mecanismo para adotar conduta anticompetitiva

57. O processo de Revisão de Aplicativos, como um mecanismo obrigatório que regula a entrada e a presença contínua de aplicativos no ecossistema iOS, pode ser usado de forma anticompetitiva quando aplicado estrategicamente para restringir ou dificultar a operação de aplicativos concorrentes. A dinâmica surge principalmente do fato de que a Apple atua simultaneamente como reguladora, definindo e interpretando as regras da App Store, e como participante do mercado, competindo diretamente com uma ampla gama de aplicativos distribuídos na plataforma, incluindo *streaming de música e vídeo*, meios de pagamento, comunicação e **soluções de co-visualização**.

58. A falta de transparência e de critérios claros e verificáveis no processo de revisão confere ampla discricionariedade à Apple para aprovar, rejeitar ou remover solicitações. Essa discricionariedade pode ser exercida para impor barreiras à entrada, atrasar atualizações críticas ou impedir a implementação de funcionalidades essenciais em aplicativos concorrentes, especialmente quando tais apps oferecem modelos de negócios ou soluções que competem com os próprios serviços da Apple.

59. A natureza interativa e contínua do processo de Revisão de Aplicativos, que exige submissão não apenas para novos aplicativos, mas também para atualizações frequentes, aumenta ainda mais o potencial de intervenção estratégica. Ao condicionar cada atualização à aprovação prévia, a Apple consegue, na prática, influenciar o ritmo da inovação e a competitividade de terceiros, criando incerteza regulatória e custos adicionais que não se aplicam no mesmo nível às suas próprias aplicações.

60. A aplicação seletiva ou inconsistente das Diretrizes também pode resultar em tratamento discriminatório entre aplicativos em situação semelhante. Isso é reforçado por um grau significativo de assimetria de informação, já que os desenvolvedores não têm total visibilidade sobre os critérios internos de avaliação da Apple e as decisões anteriores. Essa opacidade limita a capacidade de desafiar decisões de forma eficaz e reforça o poder de guardião da Apple.

2.2.3. Conclusões anteriores do Cade e de outras autoridades sobre a aplicação discricionária e não transparente da Revisão de Aplicativos

61. A falta de transparência, a ampla discricionariedade e a aplicação abusiva desses instrumentos contratuais foram expressamente reconhecidas pelo Cade em seu conhecido caso *Mercado Livre/Apple*. Nesse caso, a Superintendência-Geral do Cade ("SG/Cade") observou que essas preocupações foram consistentemente relatadas por múltiplos desenvolvedores consultados durante a investigação, evidenciando uma prática cujos efeitos se estendem a uma ampla gama de agentes econômicos, que atuam em diferentes mercados e em vários níveis da cadeia de valor.

62. Durante a fase de instrução do caso, os desenvolvedores descreveram o processo de revisão da Apple como imprevisível, complicado e nem sempre consistente¹¹. Em linha com as conclusões apresentadas na Nota Técnica nº 63/2024, um desenvolvedor relatou que seus pedidos haviam sido "*repetidamente rejeitados em relação a situações para as quais já tínhamos interposto um recurso bem-sucedido*"¹². O mesmo desenvolvedor ainda observou que os revisores da Apple não levam em consideração notas de revisões anteriores, resultando na perda de informações relevantes para a avaliação adequada dos aplicativos.

63. Ainda mais ilustrativa, a manifestação do Match Group¹³ destacou que o processo de Revisão de Aplicativos da Apple opera como uma extensão de seu poder mais amplo de *gatekeeper* (guardião). O processo é deliberadamente amplo e aplicado de forma inconsistente: segundo a própria Apple, rejeições podem ser emitidas por qualquer conteúdo ou comportamento que a Apple "acredite estar ultrapassando os limites" – critério que não se presta a escrutínio objetivo. O Match Group relata que desenvolvedores rotineiramente enfrentam tratamento assimétrico: recursos idênticos são aprovados em

¹¹ CADE, Nota Técnica 63/2024/CGAA11/SGA1/SG/CADE no Processo Administrativo nº 08700.009531/2022-04 (25 de novembro de 2024), SEI nº 1475850, § 347.

¹² *Idem*.

¹³ Manifestação SEI nº 1475625 no contexto do Processo Administrativo nº 08700.009531/2022-04.

alguns aplicativos e rejeitados em outros; reenvios a revisores diferentes frequentemente geram resultados distintos; além de raramente serem fornecidos *feedbacks* ou retornos úteis aos desenvolvedores. Os recursos são resolvidos internamente por funcionários da própria Apple, sem qualquer visibilidade para os desenvolvedores. Como a App Store tem sido o único canal de distribuição viável para usuários iOS, os desenvolvedores não dispõem de alternativa crível de saída – sendo compelidos a aceitar quaisquer condições e interpretações que a Apple decida impor, sob pena de perder acesso a uma base de usuários insubstituível. A ausência de qualquer controle independente sobre a discricionariedade da Apple não é incidental à sua dominância – é um produto direto dela.

64. Durante a audiência pública do Cade sobre concorrência em ecossistemas digitais móveis¹⁴, a FS Security destacou que as lojas de aplicativos impõem barreiras às soluções de cibersegurança por meio de processos de validação opacos e bloqueio seletivo de funcionalidades críticas – como execução em segundo plano – disponíveis para aplicativos proprietários, mas negadas a terceiros. A empresa propôs uma revisão proporcional das políticas restritivas baseada em critérios técnicos claros, a remoção de restrições injustificadas e a criação de um programa setorial de certificação.

65. Ainda no contexto de investigações de mercado conduzidas por autoridades estrangeiras, vários depoimentos de desenvolvedores levantaram preocupações quanto à aplicação das Diretrizes.

66. Por exemplo, o relatório emitido pela autoridade concorrencial australiana, a *Australian Competition and Consumer Commission* (“ACCC”)¹⁵, destaca a frustração dos desenvolvedores com a interpretação inconsistente das Diretrizes adotadas pela Apple. Os desenvolvedores relataram que aplicativos inicialmente rejeitados frequentemente são aprovados após reenvio e análise por um revisor diferente, evidenciando a arbitrariedade do processo.

67. De forma semelhante, um relatório da autoridade concorrencial do Reino Unido, a *Competition and Markets Authority* (CMA)¹⁶, levanta preocupações de que os processos de Revisão de Aplicativos possam aumentar a capacidade da Apple de impor condições

¹⁴ CADE. Relatório Técnico da Audiência Pública: Concorrência em Ecossistemas Digitais de Dispositivos Móveis (iOS e Android). Brasília: CADE, 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/cade/pt-br/assuntos/noticias/cade-divulga-relatorio-tecnico-da-audiencia-publica-sobre-ecossistemas-digitais-moveis>.

¹⁵ Vide AUSTRALIAN COMPETITION & CONSUMER COMMISSION. Digital platform services inquiry - Interim report No. 2 - App marketplaces, Canberra, 2021, p. 51-52).

¹⁶ Vide COMPETITION & MARKETS AUTHORITY. Mobile ecosystems - Market study final report, London, 2022.

comerciais injustas aos desenvolvedores, incluindo o potencial de tratamento discriminatório entre desenvolvedores de aplicativos, na ausência de transparência adequada.

68. Em suma, esses elementos demonstram que a falta de transparência, a natureza discricionária das decisões do processo de Revisão de Aplicativos e a aplicação abusiva das regras não são ocorrências isoladas, mas sim uma prática generalizada¹⁷. Diante da posição dominante da Apple relacionado ao seu ecossistema iOS, tal conduta tem efeitos adversos diretos e significativos sobre a concorrência.

69. Tudo o que foi descrito acima é exatamente o que aconteceu com a Rave (e com outros desenvolvedores), conforme demonstrado nas seções seguintes.

3. A POSIÇÃO DOMINANTE

70. A posição da Apple no ecossistema iOS é resultado de um processo que se desenrolou ao longo de muitos anos. Desde o lançamento do dispositivo iPhone, a empresa construiu gradualmente um ambiente no qual *hardware*, sistema operacional, distribuição de aplicativos, fluxos de pagamento e acesso a funcionalidades essenciais permanecem sujeitos a um conjunto unificado de regras escritas, projetadas e aplicadas pela própria Apple¹⁸⁻¹⁹. À medida que esse ambiente se expandiu, tornou-se cada vez mais importante para os consumidores e para muitas empresas, que dependem do acesso aos usuários de iPhone para oferecer seus aplicativos, conteúdos, serviços, soluções de pagamento e outros produtos digitais.

71. Parte da força desse ecossistema vem da amplitude de atividades de terceiros que ele atrai. Desenvolvedores, comerciantes, instituições financeiras, editoras, anunciantes e provedores de tecnologia contribuem para a utilidade e atratividade do iOS²⁰. Sua

¹⁷ Vide ARTICLE 19; GESELLSCHAFT FÜR FREIHEITSRECHTE (GFF). Apple's Business Terms Restrict the Ability of Business and End Users to Install Software and Switch and Subscribe to Different Software Applications: Complaint and Request that the European Commission Adopts a Non-Compliance Decision. London; Berlin: Article 19; GFF, 22 out. 2025. Disponível em: https://www.article19.org/wp-content/uploads/2025/10/2025.10.22_Complaint-against-Apple-Digital-Markets-Act.pdf

¹⁸ Vide Geradin e Katsifis, *The Antitrust Case Against the Apple App Store*, Journal of Competition Law & Economics, Vol. 17, Edição 3, 2021: <https://doi.org/10.1093/joclec/nhab003>.

¹⁹ CADE, Nota Técnica 63/2024/CGAA11/SGA1/SG/CADE no Processo Administrativo nº 08700.009531/2022-04 (25 de novembro de 2024), SEI nº 1475850.

²⁰ CADE, Voto do Conselheiro Victor Oliveira Fernandes, Recurso Voluntário nº 08700.009932/2024-18 (19 de maio de 2025).

presença aumenta o valor da plataforma para os usuários; o tamanho e a relevância comercial da base de usuários da Apple, por sua vez, aprofundam o incentivo para que essas empresas permaneçam no iOS. Ao longo dos anos, essa dinâmica reforçou a posição da Apple no centro do ecossistema e aumentou o grau em que o acesso comercial a essa base de usuários depende das condições que apenas a Apple define.

72. Nesse sentido, uma conclusão antecipada já pode ser tirada com clareza: a Apple ocupa uma posição estruturalmente central dentro do ecossistema iOS e detém o poder de governar as condições sob as quais terceiros podem nele operar²¹. As subseções seguintes mostram que essa posição foi expressamente reconhecida pela própria prática decisória do Cade (e por autoridades ao redor do mundo).

3.1. A dominância da Apple segundo o Cade: o caso *Mercado Livre/Apple*

3.1.1. Análise da SG/Cade

73. No Brasil, a discussão sobre a dominância da Apple já foi suficientemente desenvolvida pelo Cade. Em dezembro de 2022, o Mercado Livre apresentou uma representação²² alegando que a Apple estava abusando de sua posição dominante por meio de duas práticas principais: a proibição de oferecer bens ou serviços digitais de terceiros dentro dos aplicativos, e a imposição do sistema de compras dentro do *app* da Apple, junto com disposições anti-direcionamento que impediam desenvolvedores de informar os usuários sobre opções alternativas de pagamento, que muitas vezes eram mais baratas e, portanto, contribuiriam com o bem-estar do consumidor.

74. Após uma investigação extensa, a SG/Cade concluiu em novembro de 2024 que havia evidências suficientes de conduta anticompetitiva e risco de lesão irreparável ou de difícil reparação ao mercado, levando à concessão de uma medida preventiva²³. Ao fazer isso, a SG/Cade reconheceu que as avaliações de dominância nos mercados digitais não podem ser reduzidas a limiares de participação de mercado, mas devem considerar a capacidade da empresa de influenciar as condições deste mercado – especialmente em ambientes caracterizados por efeitos de rede, economias de escala, custos de troca e controle sobre insumos essenciais e canais de distribuição. Com base nisso, a SG/Cade

²¹ COMISSÃO EUROPEIA. *Case AT.40437 — Apple App Store Practices (Music Streaming)*. Bruxelas: Comissão Europeia, 2024.

²² CADE, Representação do Mercado Livre no Processo Administrativo nº 08700.009531/2022-04 (05 de dezembro de 2025), SEI nº 1157256.

²³ CADE, Despacho de Instauração do Processo Administrativo nº 08700.009531/2022-04 e de Concessão de Medida Preventiva (25 de novembro de 2024), SEI nº 1476083.

constatou que a Apple detém monopólio nos mercados do sistema operacional iOS e da distribuição de aplicativos no iOS, com 100% de participação em ambos.

75. Esse controle permite que a Apple determine quais modelos de negócios são viáveis, quais formas de intermediação são permitidas e sob quais condições terceiros podem competir – incluindo reservar efetivamente certos mercados para si. As restrições identificadas incluíam o uso obrigatório do sistema de compras dentro do *app* da Apple, disposições anti-direcionamento e proibições a canais alternativos de distribuição, como *sideloading* e lojas de aplicativos de terceiros.

76. Esse tipo de abordagem enfraquece diretamente o argumento recorrente da Apple de que sua participação no mercado de *smartphones* no Brasil seria inferior a 20% e, por isso, impediria o reconhecimento de posição dominante. Conforme reconhecido pela SG/Cade – em linha com precedentes da Comissão Europeia²⁴ e da autoridade concorrencial alemã²⁵ –, a avaliação de poder de mercado em casos envolvendo ecossistemas digitais exige uma abordagem mais ampla e orientada a efeitos, na qual a participação de mercado é um entre diversos fatores relevantes.

77. A SG/Cade concluiu que a própria configuração dos mercados afetados, combinada com a estrutura do ecossistema iOS, demonstra que a Apple – ao exercer controle total sobre o sistema operacional iOS – **consegue alavancar sua posição em mercados adjacentes e dependentes**. Em particular, a Apple é capaz de definir unilateralmente as regras e condições competitivas nos mercados relacionados ao iOS, incluindo determinar em quais mercados operará em base monopolista, em quais permitirá a participação de terceiros e sob quais termos tal participação ocorrerá. Como resultado, a Apple consegue controlar barreiras à entrada e restringir a concorrência nos mercados relacionados ao iOS, sem estar sujeita a restrições competitivas efetivas.

3.1.2. Análise do Tribunal

78. Buscando revogar a medida preventiva imposta pela SG/Cade, a Apple interpôs um recurso voluntário que foi atribuído ao então Conselheiro-Relator Victor Fernandes. Em conjunto com a decisão da SG/Cade, o voto do Conselheiro-Relator representa um desenvolvimento significativo na compreensão do Cade sobre mercados digitais e uma

²⁴ Ver *CASE AT.40437 - Apple - App Store Practices (music streaming)*, disponível em: https://ec.europa.eu/competition/antitrust/cases1/202419/AT_40437_10026012_3547_4.pdf.

²⁵ Vide:

https://www.bundeskartellamt.de/SharedDocs/Meldung/EN/Pressemitteilungen/2023/05_04_2023_Abschluss_Apple.html?nn=295704

abordagem ecossistêmica. Embora a autoridade já tenha avaliado anteriormente vários casos envolvendo mercados relevantes semelhantes, este é o primeiro caso em que teorias de dano baseadas em ecossistemas foram aplicadas de forma completa e sistemática. Ainda que o voto tenha sido proferido no contexto de uma análise preliminar do recurso da Apple contra a medida preventiva da SG/Cade — isto é, sem constituir decisão final de mérito no Processo Administrativo —, o Conselheiro Victor Fernandes, com base nas evidências reunidas até aquele momento, concluiu que a Apple teria alavancado seu ecossistema iOS para adotar condutas anticompetitivas contra seus rivais²⁶.

79. O voto apresenta uma avaliação jurídico-econômica da conduta da Apple dentro do ecossistema digital móvel iOS, conforme examinado no processo administrativo pela SG/Cade, que aborda um abuso de posição dominante. A análise começa reconhecendo que a Apple exerce um poder substancial de intermediação, decorrente de sua capacidade unilateral de estabelecer regras operacionais e condições competitivas que afetam desenvolvedores de aplicativos, exercendo assim controle significativo sobre a arquitetura e o funcionamento do ecossistema²⁷.

80. Essa conduta está inserida no quadro teórico mais amplo dos ecossistemas digitais, nos quais as plataformas centrais, embora se beneficiem da diversidade e qualidade das aplicações de terceiros, podem desenvolver incentivos econômicos para restringir a concorrência. Sob essa perspectiva, o Conselheiro-Relator entende que emergem duas estratégias principais de exclusão: alavancagem ofensiva²⁸ e alavancagem defensiva²⁹.

81. O Conselheiro-Relator concluiu, com base nas evidências, que a Apple detém poder de mercado substancial no ecossistema iOS e que utilizou essa posição para implementar um conjunto de práticas excludentes e exploratórias capazes de restringir a concorrência. Em particular, o voto reconhece que a empresa exerce controle unilateral sobre as regras de acesso aos usuários de iOS, o que lhe permite impor restrições contratuais e técnicas que (i) excluem prestadores rivais de serviços de pagamento, (ii) impedem o desenvolvimento de canais alternativos de distribuição e (iii) favorecem seus próprios

²⁶ CADE, Voto do Conselheiro Victor Oliveira Fernandes, Recurso Voluntário nº 08700.009932/2024-18 (19 de maio de 2025).

²⁷ Idem.

²⁸ A alavancagem ofensiva ocorre quando uma plataforma, além de controlar o ambiente de distribuição, também compete em mercados verticalmente relacionados.

²⁹ A alavancagem defensiva, por outro lado, não pressupõe a participação direta da plataforma em mercados complementares.

serviços ou de parceiros selecionados. O Conselheiro também concluiu que tal conduta é reforçada por elementos estruturais típicos de ecossistemas digitais — como efeitos de rede, elevados custos de troca e integração vertical —, que ampliam a capacidade da empresa de elevar barreiras à entrada, extrair excedente econômico dos desenvolvedores e, em última análise, comprometer a contestabilidade do mercado. O voto do Conselheiro-Relator pela manutenção da medida preventiva da SG/Cade foi acompanhado por unanimidade pelo Tribunal.

3.1.3. O acordo da Apple com o Cade: ainda incapaz de mitigar todas as preocupações

82. Cabe notar que, após a decisão do Tribunal, a Apple celebrou um Termo de Compromisso de Cessação (“TCC”) com o Cade.³⁰ O acordo promoveu uma abertura parcial do ecossistema iOS — especificamente, ao permitir a criação e operação de lojas de aplicativos alternativas no iOS — e a remoção de cláusulas anti-direcionamento na App Store.

83. Esse acordo, contudo, é insuficiente para enfrentar ou mitigar as preocupações concorrenciais suscitadas pela presente Representação. Em primeiro lugar, as obrigações ainda não entraram em vigor, o que deve ocorrer em junho de 2026. Em segundo lugar, mesmo após sua entrada em vigor, as obrigações partem da premissa da existência de uma conta de desenvolvedor ativa e de uma relação contínua com a Apple, ao passo que a Remoção e o encerramento da Conta de Desenvolvedor da Rave impedem a empresa de acessar ou se beneficiar de quaisquer canais alternativos de distribuição no iOS, inclusive lojas de aplicativos de terceiros. Em terceiro lugar, os termos do acordo não enfrentam a conduta central em discussão — a remoção arbitrária de aplicativos da App Store por meio do uso estratégico das regras do iOS.

84. Por fim, como mencionado, na Europa, a Apple já vem utilizando o processo de notificação/autenticação como forma de contornar as obrigações regulatórias aplicáveis que viabilizam a distribuição de aplicativos em lojas alternativas no iOS³¹. Os atrasos no

³⁰ CADE, Requerimento de TCC nº 08700.006953/2025-62, SEI nº 1682254.

³¹ Em 22 de outubro de 2025, as entidades *Article 19* e *Gesellschaft für Freiheitsrechte (GFF)* apresentaram formalmente uma representação contra a Apple à Comissão Europeia por descumprimento do DMA. A representação visa garantir que a Apple cumpra suas obrigações de interoperabilidade, permitindo assim que os usuários exerçam uma escolha efetiva sobre quais aplicativos e lojas de aplicativos utilizam em seus dispositivos. Vide: ARTICLE 19; GESELLSCHAFT FÜR FREIHEITSRECHTE (GFF). Apple's Business Terms Restrict the Ability of Business and End Users to Install Software and Switch and Subscribe to Different Software Applications: Complaint and Request that the European Commission Adopts a Non-Compliance Decision. London; Berlin: Article 19; GFF, 22 out. 2025. See: https://www.article19.org/wp-content/uploads/2025/10/2025.10.22_Complaint-against-Apple-Digital-Markets-Act.pdf

processo de notariação, já observados no contexto europeu, oferecem um indicativo claro de como a empresa tende a implementar, na prática, qualquer arcabouço de remédios no Brasil, o que justifica atenção redobrada por parte do Cade.

3.2. Preocupações em curso: investigações atuais do Cade contra a Apple

85. Além do caso *Mercado Livre/Apple*, outras investigações do Cade contra a Apple reforçam as preocupações contínuas da autoridade com o uso pela empresa de sua posição dominante dentro do iOS.

86. O primeiro exemplo é ilustrado no Inquérito Administrativo nº 08700.002893/2025-17, relativo ao acesso à tecnologia NFC em dispositivos iOS, instaurado após manifestações do Banco Central do Brasil, da Febraban e da Zetta durante a Audiência Pública do Cade sobre ecossistemas móveis. Apesar de perspectivas distintas, as três entidades apontaram o mesmo fato estrutural: no iOS, a Apple controla a infraestrutura necessária para pagamentos por aproximação e pode alavancar esse controle para favorecer sua própria solução, o Apple Pay. O Banco Central manifestou preocupação com o significativo poder de mercado exercido pela Apple frente aos emissores de cartões, observando que essa posição lhe permite impor tarifas elevadas e pode dificultar a implementação do Pix por aproximação no iOS. A Febraban relatou que o Apple Pay era o único aplicativo autorizado a realizar pagamentos por aproximação, com a Apple cobrando dos emissores e condicionando o acesso de terceiros ao NFC. A Zetta descreveu um cenário em que a Apple restringe o acesso às APIs necessárias para alternativas independentes. A SG/Cade enquadrando o inquérito nesses termos, destacando que a questão não se limita ao Apple Pay ou à tecnologia NFC, mas decorre do acesso a uma funcionalidade incorporada a um ecossistema fechado, inteiramente controlado pela Apple.

87. Esse enquadramento mais amplo é confirmado na Nota Técnica de instauração do caso³², na qual a SG/Cade situa a discussão no ecossistema iOS e relembra que, no caso *Mercado Livre/Apple*, o Cade já havia analisado o mercado de sistema operacional móvel iOS não licenciável - o núcleo do ecossistema. A discussão sobre NFC, portanto, não é tratada de forma isolada, mas como mais uma manifestação da dominância estrutural da Apple nesse ecossistema.

³² CADE, Nota Técnica nº 26/2025, Inquérito Administrativo nº 08700.002893/2025-17 (3 de abril de 2025), SEI nº 1541955, parágrafos 10-11.

88. Padrão semelhante também emerge do Inquérito Administrativo nº 08700.000693/2025-11 (o caso do *App Tracking Transparency* - ATT), instaurado a partir de representação da Meta. A representação alega que a Apple utiliza seu controle sobre o ecossistema iOS para impor restrições assimétricas a terceiros, ao mesmo tempo em que concede condições mais favoráveis aos seus próprios serviços. Em particular, sustenta-se que o *prompt* ATT degrada serviços concorrentes de publicidade, impõe requisitos mais onerosos (como o duplo *opt-in*), limita a mensuração de campanhas e, ao mesmo tempo, favorece os próprios serviços de publicidade da Apple - o Apple Ads na App Store - que é dispensado de exibir o *prompt* ATT - obrigatório para aplicativos de terceiros, mas não para os da Apple.

89. A SG/Cade recebeu a representação nesses termos e, em sua Nota Técnica de instauração do inquérito, reconheceu que a política da Apple “[...] *mostra-se capaz de gerar preocupações concorrenciais dado a possibilidade de esta vir a ser estruturada e aplicada de maneira discriminatória e restritiva à concorrência, privilegiando-se os serviços próprios oferecidos pela Apple e seu acesso aos dados como first-party em detrimento daqueles prestados por seus possíveis concorrentes [...]*”³³. Observou ainda indícios de que a Apple, como monopolista — ao menos naquele momento — nos mercados de sistema operacional móvel iOS não licenciável, distribuição de aplicativos iOS e processamento de pagamentos dentro de aplicativos, pode coletar e processar “[...] *informações de seus usuários sob condições mais favoráveis que aquelas oferecidas a terceiros*”.

90. Por fim, para além dessas investigações, e como é de conhecimento do Cade, vários casos de investigação antitruste contra a Apple ao redor do mundo reforçam ainda mais as preocupações contínuas (e globais) com o uso, pela empresa, de sua posição dominante³⁴.

³³ CADE, Nota Técnica nº 22/2025, Inquérito Administrativo nº 08700.000693/2025-11 (24 de março de 2025), SEI nº 1534795, parágrafos 41-42.

³⁴ Vide, por exemplo: Comissão Europeia, *Case AT.40437 (Apple - App Store Practices (music streaming))*; *Authority for Consumers and Markets, Case ACM/19/035630 (Dating-App Providers)*; e *United States et al. v. Apple Inc., No. 2:24-cv-04055-JXN-LDW (D.N.J.)*. Iniciativas correlatas, que não constituem medidas de *enforcement* antitruste, incluem as decisões de designação no âmbito do DMA da Comissão Europeia nos Casos DMA.100013, DMA.100025, DMA.100027 e DMA.100047, o *Mobile Ecosystems Market Study* da CMA e o *Market study into mobile app stores* da ACM.

3.3. A abordagem analítica proposta ao presente caso

91. Na esteira do caso Mercado Livre/Apple e do aprendizado incorporado (e aplicado) pelo Cade nesse precedente, tanto a prática concorrencial quanto a academia passaram a assimilar a adoção, pela autoridade, da teoria dos ecossistemas e seus impactos sobre ferramentas analíticas tradicionalmente utilizadas na análise de casos — em especial, a definição de mercado relevante.

92. Mais especificamente, após o caso Mercado Livre/Apple, o Cade passou a privilegiar uma abordagem casuística, muitas vezes deixando em aberto a definição de mercados relevantes e estabelecendo parâmetros que priorizam a análise dos **efeitos** das condutas dentro de ecossistemas digitais³⁵. Essa abordagem busca compatibilizar as particularidades desses ecossistemas com a necessidade de aplicar estruturas analíticas adequadas para compreender as dinâmicas concorrenciais que surgem nos espaços de mercado que os compõem.

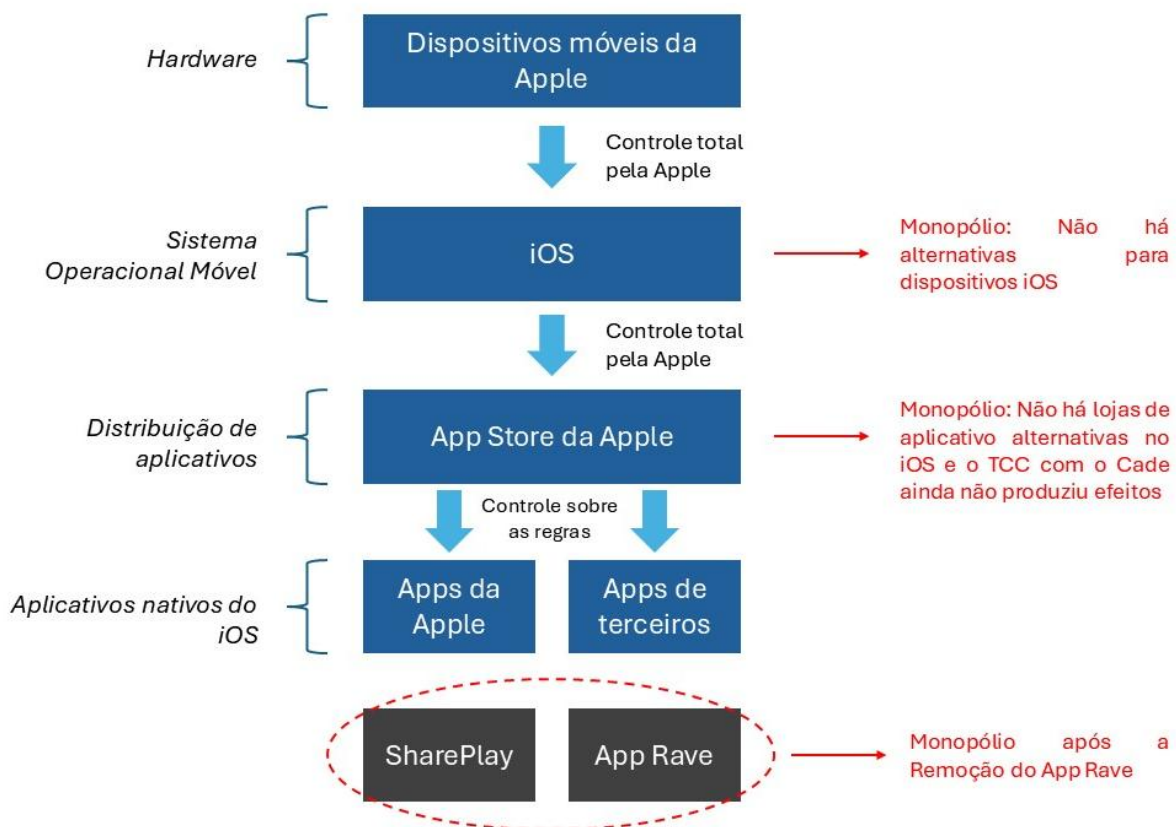
93. A Representante sustenta, respeitosamente, que essa abordagem, derivada da teoria dos ecossistemas, pode ser aplicada pelo Cade ao presente caso. Isso porque, assim como no caso Mercado Livre/Apple, a presente Representação trata de conduta praticada pelo mesmo agente (Apple), no mesmo ecossistema digital (iOS). Nesse contexto, entende-se que o Cade pode, também aqui, deixar em aberto a definição de mercados relevantes e priorizar a fixação de parâmetros e espaços de análise que permitam avaliar os efeitos das condutas da Apple descritas nesta Representação.

94. A Representante entende que o Cade deve estabelecer ao menos três parâmetros para avaliar os efeitos da Remoção do App Rave da App Store: (i) o espaço de análise relativo ao sistema operacional não licenciável dos dispositivos móveis da Apple, o iOS; (ii) o espaço de análise relativo à distribuição de aplicativos para o sistema operacional iOS; e (iii) o espaço de análise em que o App Rave e o SharePlay da Apple concorrem na oferta de funcionalidades de co-visualização (*co-viewing*) no iOS — contexto em que a Apple, ao exercer controle integral sobre o sistema iOS, é capaz de alavancar sua posição para áreas adjacentes e dependentes de concorrência, como a de aplicativos de co-visualização.

³⁵ Isso é consistente com: SILVEIRA DE SÁ, Marcus Vinicius; FONTES, Carolina Helena Coelho Antunes. A aplicação da teoria dos ecossistemas para definição de mercados digitais no Brasil: lições da experiência do Conselho Administrativo de Defesa Econômica (CADE). *Revista do IBRAC*, (2), 196–220. Disponível em: <https://revista.ibrac.org.br/revista/article/view/1427/1370>.

95. Com efeito, as conclusões alcançadas no caso Mercado Livre/Apple são mais do que suficientes para que o Cade reconheça o monopólio da Apple nos dois primeiros espaços de análise: o sistema operacional não licenciável dos dispositivos móveis da Apple, o iOS, e a distribuição de aplicativos para o iOS. Além disso, como será demonstrado na seção seguinte, antes da Remoção, o App Rave era um concorrente singular do SharePlay da Apple dentro do iOS, o que tornava esse espaço de análise um duopólio virtual entre as empresas. Após a Remoção, esse duopólio foi, naturalmente, convertido em uma posição monopolista da Apple.

96. A imagem abaixo ilustra visualmente a abordagem analítica proposta pela Representante:



Fonte: elaboração da Representante, inspirada na Figura 4 da Nota Técnica nº 51/2025 da SG, emitida no caso Mercado Livre/Apple.

4. A MOTIVAÇÃO ANTICOMPETITIVA (TEORIA DO DANO)

4.1. As motivações ocultas da Apple para a Remoção: proteger o *lock-in* do ecossistema iOS e proteger/alavancar o SharePlay, sua solução nativa

97. A Remoção do App Rave constitui o fechamento estratégico de um rival que representa uma ameaça competitiva. Embora a Apple justifique a Remoção com base em alegações de "fraude" e "segurança", as evidências abaixo demonstram que essas justificativas são meros pretextos para eliminar um concorrente multi-plataforma que funciona como "*middleware*" e que ameaça as estratégias de *lock-in* do ecossistema da Apple e a própria solução nativa de co-visualização da Apple (o SharePlay).

4.1.1. O App Rave é uma ameaça ao *lock-in* da Apple no iOS

98. Como mencionado na Seção 1 (Introdução), o App Rave é um *super app* que opera como uma camada de "*middleware*" independente da plataforma sobreposta ao sistema operacional, na medida que permite aos usuários consumir conteúdo (Netflix, YouTube, Disney+ etc.) e se comunicar (VoIP, mensagens) independentemente de estarem no iOS, Android, Windows ou macOS. Ao permitir experiências sociais multiplataforma sem interrupção, o App Rave reduz os custos de troca para os consumidores e, se as informações de um usuário e seus hábitos de consumo de conteúdo existem dentro do App Rave, ele não está preso ao ecossistema iOS e pode mudar para qualquer outro dispositivo sem perder sua vida social digital. A Apple vê esse tipo de aplicativo como uma ameaça à sua existência.

Evidências da ameaça

99. No caso *USA/Apple (2024)*, a Representação do Departamento de Justiça dos Estados Unidos ("DOJ") identificou com precisão a arquitetura da ameaça representada por um "*middleware*" ou "*super app*": um serviço que, ao se interpor entre o usuário e o sistema operacional, corrói a exclusividade da qual depende o bloqueio ao ecossistema. O DOJ identificou essa categoria de ameaça com ênfase especial, observando que a Apple historicamente buscou neutralizar o *middleware* devido à sua capacidade de tornar o sistema operacional subjacente menos relevante do ponto de vista concorrencial.³⁶

³⁶ U.S. and Plaintiff States v. Apple Inc., No. 2:24-cv-04055 (D.N.J. Mar. 21, 2024), Complaint, paras. 60-70, 71-79, 94-110, 126-129, 134-135.

100. Autoridades de defesa da concorrência em diferentes jurisdições chegaram, de forma independente, à mesma conclusão estrutural. Por exemplo, a CMA reconheceu expressamente que a Apple pode ter razões para favorecer tipos de aplicativos ou modelos de negócio que contribuam para o *lock-in* do consumidor, e que práticas que afetam a concorrência entre desenvolvedores de aplicativos podem também entrincheirar o poder de mercado a montante.³⁷ Esse reconhecimento é diretamente aplicável ao presente caso: condutas direcionadas a um aplicativo multiplataforma como o App Rave prejudicam não apenas a rivalidade desse aplicativo no mercado a jusante, mas também a restrição concorrencial mais ampla que a funcionalidade multiplataforma impõe ao ecossistema iOS como um todo.

101. A Representação do DOJ desenvolve ainda mais esse ponto. Ao tratar de *super apps*, serviços de *streaming* em nuvem, aplicativos de mensagens, *smartwatches* e carteiras digitais, alega que a Apple suprime tecnologias que tem capacidade de reduzir os custos de troca e diminuir a dependência dos usuários em relação ao iPhone, protegendo, assim, o *lock-in*. Nesse desenvolvimento, a petição vincula sistematicamente a supressão de tecnologias multiplataforma à preservação da "viscosidade" (*stickiness*) do ecossistema e ao enfraquecimento deliberado da pressão concorrencial exercida por soluções que operam de forma transversal aos sistemas operacionais.³⁸

102. Além desses entendimentos, há outras evidências dos esforços da Apple para proteger seu *lock-in* no iOS e evitar/degradar a interoperabilidade. A manifestação mais amplamente reconhecida dessa estratégia é a degradação deliberada da comunicação entre dispositivos iOS e Android – o chamado fenômeno das "*bolhas verdes*" (*green bubble*), particularmente relevante no mercado dos EUA. Quando um usuário Android envia uma mensagem para um usuário de iPhone pelo sistema de mensagens padrão da Apple, a mensagem é exibida em uma bolha verde em vez de azul, visualmente marcada como inferior e desprovida dos recursos ricos de comunicação disponíveis no aplicativo iMessage. Essa degradação não é uma necessidade técnica: trata-se de uma escolha estética e funcional que a Apple consistentemente se recusa a corrigir, e cujo efeito concorrencial, qual seja, o de estigmatizar usuários de Android em grupos sociais

³⁷ COMPETITION & MARKETS AUTHORITY. Mobile ecosystems: market study final report (2022), paras. 6.6, 6.15-6.17.

³⁸ U.S. and Plaintiff States v. Apple Inc., No. 2:24-cv-04055 (D.N.J. Mar. 21, 2024), Complaint, paras. 60-118.

dominados por usuários de iPhone, é amplamente documentado na literatura acadêmica e antitruste.³⁹

103. Entre outras, trata-se de uma relevante estratégia deliberada de degradação da interoperabilidade para gerar pressão social em direção à compra do iPhone e aumentar os custos de migração de usuários iOS. A questão concorrencial é simples: a Apple utiliza seu controle sobre a infraestrutura de comunicação para tornar a experiência social multiplataforma inferior e, em seguida, permite que o atrito social daí decorrente exerça seu efeito concorrencial. Os usuários ficam menos propensos a migrar porque migrar significa perder prestígio social dentro de seu grupo de pares, e não porque o iOS seja tecnicamente superior.

104. A Rave representa uma resposta direta e escalável para essa estratégia. Ao fornecer um ambiente multiplataforma contínuo para consumo de conteúdo e interação social, acabou por mitigar o atrito que a infraestrutura de comunicação da Apple foi projetada para gerar. Um usuário de iPhone que assiste a filmes com amigos que utilizam o Android pelo App Rave não experimenta o isolamento social que a Apple promove. Um grupo de usuários organizado em torno do App Rave não gera a pressão social para a compra do iPhone que a exclusividade do iMessage cultiva. O aplicativo da Rave, em resumo, estava corroendo o próprio mecanismo pelo qual a Apple converte o controle do ecossistema em poder de mercado consistente. A “pena de morte” dada à Rave, nesta análise, não foi a execução de uma política de conteúdo. Foi a imposição de uma estratégia anticompetitiva.

105. Por fim, a hostilidade da Apple em relação à interoperabilidade multiplataforma não é especulativa; é admitida pela empresa. Pelo menos em duas ocasiões, funcionários seniores da Apple reforçaram o lema anticompetitivo da empresa para evitar interoperabilidade e proteger o *lock-in* do iOS:

- **Os executivos da Apple rejeitam a interoperabilidade:** já em 2013, a Apple considerou desenvolver uma versão do iMessage para Android. Eddy Cue, Vice-Presidente Sênior de Software e Serviços da Apple, declarou que a Apple "*poderia ter feito uma versão no Android que funcionasse com iOS*" para que usuários em ambas as plataformas pudessem trocar mensagens sem problemas. A Apple escolheu não fazer isso. Craig Federighi, Vice-Presidente Sênior de Engenharia de Software da Apple e executivo responsável pelo iOS, se opôs à ideia porque "*o iMessage no Android simplesmente serviria para remover [um] obstáculo para famílias*

³⁹ *Ibid*, parágrafo 90.

com iPhone darem celulares Android para seus filhos." Phil Schiller, o executivo da Apple então responsável pela App Store, concordou que a Apple não deveria oferecer iMessage em dispositivos Android. Em 2016, quando um ex-funcionário da Apple observou que o motivo #1 mais difícil para deixar o universo Apple é o iMessage e que o iMessage criou um "sério lock-in" no ecossistema Apple, Schiller respondeu: "*migrar o iMessage para Android vai nos prejudicar mais do que nos ajudar.*"⁴⁰

- **A Diretriz "Compre um iPhone para sua mãe":** Quando um repórter disse a Tim Cook (então CEO da Apple) que sua mãe não podia assistir aos vídeos enviados para seu celular Android, a resposta de Cook não foi melhorar a interoperabilidade, mas instruir: "*Compre um iPhone para sua mãe.*"⁴¹

106. A lógica competitiva da estratégia da Apple é simples, mas suas implicações são profundas. Se a rotina social e os hábitos de consumo de conteúdo de um usuário existirem dentro do App Rave, esse usuário não está mais ancorado ao iOS. Eles podem migrar para um dispositivo Android sem abrir mão da vida social digital – sem perder suas *watch parties*, seus contatos, sua rede acumulada. Todo usuário de iOS que entra no App Rave se torna, do ponto de vista da Apple, um potencial desertor. Cada usuário Android que o App Rave conecta a um usuário iOS é uma unidade a menos de pressão social que induz esse usuário Android a comprar um iPhone. E todo relacionamento multiplataforma mantido pelo App Rave é um relacionamento que a infraestrutura proprietária de comunicação da Apple - iMessage, FaceTime, SharePlay - não conseguiu capturar e monetizar em seus próprios termos. O App Rave não compete apenas com a Apple em funcionalidade. A Rave dissolve os 'muros do jardim' da Apple em sua base.

107. A escala dessa ameaça também está conectada aos efeitos de rede. A Rave, com mais de 225 milhões de downloads em todo o mundo abrangendo iOS, Android, Windows e macOS, e dezenas de milhões de usuários ativos, já havia alcançado a massa crítica a partir da qual uma plataforma *middleware* começa a funcionar como uma verdadeira infraestrutura social alternativa. Nessa escala, o App Rave não era um aplicativo de nicho. A Rave era uma camada emergente de interoperabilidade – que, se não fosse controlada,

⁴⁰ Vide: Epic Games, Inc. v. Apple Inc., No. 4:20-cv-05640 (N.D. Cal.), Findings of Fact and Conclusions of Law (filed by Epic Games, Inc. Apr. 8, 2021), para. 58. https://storage.courtlistener.com/recap/gov.uscourts.cand.364265/gov.uscourts.cand.364265.407.0_3.pdf

⁴¹ Vide Emma Roth e Richard Lawler, "Tim Cook says you should buy your mom an iPhone if you want better messaging", The Verge, 7 de setembro de 2022, atualizado em 16 de setembro de 2022 <https://www.theverge.com/2022/9/7/23342243/tim-cook-apple-rcs-imessage-android-iphone-compatibility>

tinha o potencial de tornar o bloqueio do ecossistema cada vez mais irrelevante para as decisões sociais e de consumo de conteúdo dos usuários. Essa é exatamente a ameaça que a Apple tentou neutralizar com a Remoção.

4.1.2. O App Rave é uma ameaça ao SharePlay da Apple

108. A Remoção do App Rave não foi uma decisão para proteger a "segurança" dos usuários. Foi uma decisão estratégica para eliminar o principal concorrente do produto proprietário da Apple no iOS, o SharePlay.

109. Como estabelecido acima, o recurso SharePlay está embutido no aplicativo FaceTime, nativo da Apple – que é, desde o princípio, uma vantagem competitiva sobre aplicativos de terceiros. O App Rave e o SharePlay são, em sua essência, serviços de co-visualização, já que sua função principal é permitir que os usuários assistam mídia de forma síncrona enquanto se comunicam, possibilitando, assim, que essa experiência se dê de forma conjunta. O **Anexo 2** da Representação compara o App Rave com o SharePlay da Apple, evidenciando que ambas as soluções são substitutas, têm a mesma função e, portanto, são concorrentes diretas.

110. A pressão competitiva exercida pelo App Rave sobre o SharePlay dentro do iOS cria *incentivos* para a Apple adotar condutas anticompetitivas. O controle total da Apple sobre o iOS gera a *capacidade* da empresa de adotar condutas abusivas e de se aproveitar da sua posição dominante em mercados adjacentes – como serviços de co-visualização no iOS. Essa é exatamente a teoria de alavancagem ofensiva⁴² que o Conselheiro-Relator Victor Fernandes levantou no caso Mercado Livre/Apple, pela qual a Apple, detendo uma posição dominante dentro do ecossistema iOS, utiliza essa posição para implementar práticas excludentes, que restringem a concorrência. Em particular, ao exercer controle unilateral sobre as regras que regem o acesso aos usuários de iOS, a Apple tem poderes para impor restrições que excluem rivais e favorecem seus próprios serviços ou parceiros selecionados, distorcendo a concorrência.

111. Para fins de completude, vale notar que o App Rave e o SharePlay têm uma diferença crítica, mas não em relação à funcionalidade. A distinção está na arquitetura e na filosofia competitiva que essa arquitetura reflete. O SharePlay é exclusivo do ecossistema iOS por design: exige que todos os participantes possuam *hardware* Apple e usem o FaceTime, enquanto o App Rave é multiplataforma. Essa decisão não é uma

⁴² A alavancagem ofensiva ocorre quando uma plataforma, além de controlar o ambiente de distribuição, também compete em espaços de mercado verticalmente relacionados.

limitação técnica e não é por acaso; é uma escolha deliberada de produto que reforça ainda mais a escolha do iOS e protege o efeito *lock-in* do iOS.

112. O mecanismo é bem explicado na seção acima como uma forma de atrito social artificial. A dinâmica funciona da seguinte forma: um grupo de amigos deseja assistir a um filme juntos, remotamente. Os usuários do iOS propõem o SharePlay. O usuário Android não pode participar. O grupo social é fragmentado ao longo de linhas de *hardware*. O usuário Android experimenta – repetidamente – o custo social de não ter um iPhone. Esse custo se acumula. Com o tempo, isso se torna uma consideração de compra. A exclusão não é incidental ao design do SharePlay; é sua principal função competitiva. O SharePlay utiliza a visualização coletiva como um mecanismo para gerar coerção social em relação à compra de *hardware*.

113. O App Rave elimina esse mecanismo completamente. Ele permite que o usuário de iPhone e o usuário Android ocupem o mesmo espaço digital, assistam ao mesmo conteúdo, ao mesmo tempo, sem que nenhuma das partes seja penalizada pela escolha de *hardware*. Ao fazer isso, o App Rave neutraliza o atrito social que o SharePlay foi projetado para impor – e do qual a Apple depende para manter sua dominância entre gerações de dispositivos. Um consumidor que consegue manter uma vida social plena e fluida através do App Rave não enfrenta nenhuma penalidade social ao trocar o iOS para o Android. A decisão do *hardware* se torna, para esse consumidor, uma escolha genuína, e não um resultado socialmente induzido. Essa é a ameaça que o aplicativo Rave representou para o SharePlay e essa é a ameaça que a Apple eliminou com a Remoção.

114. Além disso, o SharePlay se beneficia de vantagens que não estão disponíveis para outros desenvolvedores terceiros. O SharePlay é pré-instalado em vários pontos de integração a nível de sistema. Quando um usuário inicia uma chamada FaceTime e abre um aplicativo de *streaming*, o iOS automaticamente solicita uma sessão SharePlay – não existe uma API que permita que um serviço concorrente apareça nesse ponto de interação. A ferramenta de *GroupActivities* também está restrita ao FaceTime e ao iMessage, canalizando efetivamente parceiros como Disney+, Hulu e Paramount+ para o SharePlay em vez de para soluções alternativas. Além do FaceTime, o SharePlay é ativado pela Siri, apresentado por notificações de tela de bloqueio em nível de sistema, transferido entre dispositivos pelo Continuity, apresentado como experiência principal no Apple Vision Pro, integrado ao CarPlay e gerenciado por controles dedicados do Centro de Controle na Apple TV – nenhum dos quais é acessível a terceiros. Em contraste, o App Rave precisa ser

descoberto, baixado e autenticado pelo usuário – um atrito que o SharePlay simplesmente não enfrenta.

115. Essa assimetria é ainda mais reforçada pelas Diretrizes, especialmente no item 2.3.10⁴³, que restringia desenvolvedores de informar os usuários que seus aplicativos operam em múltiplos ecossistemas. Na prática, isso impediu a Rave de comunicar que seu aplicativo funciona perfeitamente em Android, Windows e outras plataformas. Por exemplo, em 22 de fevereiro de 2021, a Apple rejeitou uma atualização do App Rave na App Store porque sua interface de integração mostrava dispositivos de desenho animado semelhantes a smartphones Android e incluía um emblema do Google Play. A Rave foi então obrigada a redesenhar sua integração para exibir apenas dispositivos semelhantes ao iPhone, criando a impressão enganosa de que era um produto exclusivo do iOS.

116. A importância competitiva desse design é imediata e direta. A principal vantagem do App Rave sobre o SharePlay está justamente na interoperabilidade multiplataforma do app. Ainda assim, a Diretriz 2.3.10 garantiu que os usuários iOS fossem sistematicamente privados dessas informações – nem na listagem da App Store, nem em capturas de tela, nem durante a integração, nem dentro do aplicativo.

117. A Apple, não sujeita à sua própria regra, divulga abertamente a exclusividade do SharePlay como um recurso premium. O resultado é um ambiente competitivo assimétrico no qual a Apple controla a tecnologia, a distribuição e a informação. O fato da Rave ainda ter alcançado 225 milhões de downloads expõe a contradição central: os usuários buscaram ativamente uma alternativa ao modelo bloqueado pelo ecossistema do SharePlay, e encontraram esse caminho. Uma plataforma que dissolve as fronteiras dos ecossistemas mina diretamente a lógica de *lock-in* da qual depende o fosso competitivo da Apple.

118. Essa conduta não surge isoladamente. O Cade já está investigando um padrão análogo de comportamento no Inquérito Administrativo nº 08700.002893/2025-17, em que o Banco Central do Brasil, Febraban e Zetta identificaram independentemente a mesma dinâmica assimétrica estrutural no mercado de pagamentos: a Apple controla a

⁴³ Vide: <https://developer.apple.com/support/downloads/terms/app-review-guidelines/App-Review-Guidelines-Portuguese-Brazil.pdf> Diretriz 2.3.10: *Confirme se o app é focado na experiência em plataformas Apple compatíveis e não inclua nomes, ícones nem imagens de outras plataformas móveis ou mercados de apps alternativos em seu app ou metadados, exceto se houver funcionalidade interativa específica aprovada. Confirme se os metadados do app são focados no app em si e na experiência que ele proporciona. Não inclua informações irrelevantes.*

infraestrutura necessária para um mercado downstream – acesso NFC no iOS – e utiliza esse controle para favorecer o Apple Pay em detrimento de soluções concorrentes. A SG/Cade formulou isso como uma questão não sobre um único recurso, mas sobre o acesso a funcionalidades embutidas em um ecossistema fechado totalmente controlado pela Apple.

4.1.3. Antecipando os contra-argumentos da Apple: outros aplicativos ainda disponíveis não representam ameaça (ou são percebidos como parceiros lucrativos)

119. A Apple pode contestar a teoria de dano desta Representação argumentando que outros aplicativos de co-visualização ainda estão disponíveis na App Store no Brasil, e que outros aplicativos multiplataforma ainda operam no iOS. Tal defesa é, cabe ressaltar, infundada, dado que as outras "opções" disponíveis não representam ameaça à Apple, e/ou são percebidas pela empresa como parceiras lucrativas.

a) *O App Rave é um concorrente único do SharePlay da Apple*

120. O App Rave não é "apenas um em mais 50 apps"; é a única alternativa multiplataforma viável ao SharePlay. Ao eliminar o App Rave, a Apple não apenas removeu "um app"; removeu a única ameaça competitiva ao monopólio do SharePlay, forçando os usuários a entrarem no ecossistema Apple para visualização compartilhada.

121. Para entender por que a Apple mirou no App Rave, é preciso entender que o App Rave não é apenas um "recurso de *watch party*" ou um "reprodutor de vídeo". É uma Plataforma de Co-Visualização Social Sincronizada: um sistema distribuído *full-stack* que opera em escala global. A escassez de concorrentes não se deve à falta de demanda, mas ao imenso desafio técnico necessário para se construir um produto funcional que combine *streaming* de alta fidelidade com interação social em tempo real entre ecossistemas fragmentados e diferentes.

122. Um aplicativo de co-visualização bem-sucedido deve resolver três problemas de engenharia distintos, simultaneamente – um feito que até grandes empresas de tecnologia conhecidas não conseguiram replicar:

A. O obstáculo da sincronização - diferente de uma chamada de vídeo padrão, a visualização conjunta requer sincronização precisa em subquadros.

- **O problema:** Se o Usuário A ri de uma piada 500 milissegundos antes do Usuário B vê-la, a experiência social é arruinada. Esse "efeito spoiler" destrói a proposta de valor central.
- **A solução:** A Rave desenvolveu um motor de sincronização personalizado que alinha a reprodução entre dispositivos heterogêneos (iOS, Android, Windows, Mac) e redes (4G, 5G, WiFi) com apenas milissegundos.
- **O resultado:** A sincronização do aplicativo Rave é tão precisa que vários dispositivos na mesma sala física soam como um único sistema de alto-falantes. Esse nível de precisão está ausente em quase todos os produtos concorrentes e requer anos de otimização para ser alcançado em diferentes sistemas operacionais.

B. A agregação "super app" (Reprodução Multi-Fonte) - o App Rave não apenas reproduz arquivos de vídeo; ele atua como uma interface unificada para toda a economia do *streaming*.

- **Complexidade:** o aplicativo integra-se com diversas APIs e sistemas DRM (Gestão de Direitos Digitais) do YouTube, Netflix, Amazon Prime, Disney+ e Google Drive. Cada serviço possui restrições de reprodução únicas, modos de falha e fluxos de autenticação.
- **O desafio:** Fazer um vídeo da Netflix ou do YouTube tocar em perfeita sincronia em múltiplos dispositivos em diferentes regiões, enquanto gerenciam logins de usuários e credenciais de conta, exige uma camada contínua e complexa de adaptação que a maioria das empresas não consegue sustentar.

C. A camada social (Voz + Vídeo + Texto) - o App Rave é uma rede social, não apenas uma utilidade.

- **Coexistência de Voz/Mídia:** entregar áudio VoIP de baixa latência que não conflite com o áudio do filme (desvio de áudio/roteamento) não é tecnicamente trivial.
- **Governança:** O App Rave construiu um "sistema político" para o consumo de conteúdo. Recursos como Filas, Votação, Indicação e Controles de Líderes permitem que grupos se auto-administrem em sua experiência de visualização. Isso transforma o aplicativo de um caos "todos contra todos" em um evento social estruturado (como uma noite de karaokê ou uma ida ao cinema).

123. A dificuldade nesse espaço de mercado é comprovada pelo fato de grandes corporações não terem alcançado sucesso para competir de forma eficaz. Este não é um desafio hipotético; é empírico:

- **Disney+ GroupWatch:** Lançado durante a pandemia, esse recurso era básico, restrito a uma única plataforma (apenas conteúdo Disney+) e carecia de chat de voz. Foi descontinuado em setembro de 2023 devido às limitações técnicas e falta de viralidade multiplataforma.
- **Amazon Prime Video "Watch Party":** Principalmente restrito a navegadores desktop e limitado a conteúdo do Prime com bloqueios regionais rigorosos (por exemplo, usuários dos EUA não podiam assistir com usuários do Reino Unido). Não conseguiu ganhar força e foi removido em abril de 2024. Inclusive, a Amazon Prime Video entrou em contato com a Rave e teve várias reuniões nas quais executivos de alto escalão da Amazon perguntaram como a Rave havia resolvido muitos dos problemas que os afligiam.
- **Twitch Watch Parties:** Descontinuado em abril de 2024 devido ao "baixo uso" e requisitos restritivos do Amazon Prime.
- **Hulu Watch Party:** Continua sendo um recurso exclusivo da web, sem suporte móvel e sem chat de voz.
- **Teleparty (Netflix Party):** Uma extensão de navegador, não um aplicativo móvel. Ela exige que os usuários fiquem conectados a um laptop, excluindo a maioria dos usuários globais que dependem de dispositivos móveis.

124. De fato, existem outras soluções de co-visualização disponíveis no iOS, como os aplicativos *Hearo*, *Sync Player*, *Teleparty* e *Wever*. Esses apps, no entanto, não podem ser percebidos como ameaças ao SharePlay da Apple, tanto em escala quanto em qualidade.

125. O *Hearo* tem aproximadamente 2 a 5 milhões de downloads e 4.800 avaliações (aproximadamente 1–2% da escala da Rave) e não possui sistema documentado de moderação de conteúdo, nenhuma rede social, nenhuma mensagem direta assíncrona, nenhuma tradução em tempo real e nenhum recurso de descoberta. O *Hearo* não é uma alternativa realista de mercado ao App Rave; ele carece do aspecto social, dos efeitos de rede e da variedade de recursos que fizeram do App Rave uma ameaça ao SharePlay. Mas sua presença de longa data na App Store (inclusive com uma atualização em 2 de setembro de 2025 aprovada semanas após a Apple remover o App Rave) — prova que a Apple tolerou exatamente essa categoria de aplicativo, usando a mesma arquitetura técnica, vinda de desenvolvedores pequenos demais para ameaçar a posição competitiva da Apple.

126. O *Sync Player* foi lançado aproximadamente em novembro de 2025 e oferece visualização sincronizada de Prime Video, Disney+, YouTube, Dropbox e Google Drive com chat de voz — funcionalidade de co-visualização semelhante à do App Rave. Seu uso é mínimo; no Google Play, tem aproximadamente 1.000 downloads totais; na App Store, não recebeu avaliações suficientes para exibir uma pontuação. A Apple analisou e aprovou o *Sync Player* — incluindo a adição explícita do suporte ao Disney+ — durante o mesmo período em que encerrou a conta de desenvolvedor da Rave. O *Sync Player* não tem um aspecto social, nem contas persistentes, nem listas de amigos, nem mensagens diretas, nem tradução em tempo real ou recursos de descoberta. Ele não funciona como uma rede social e não reduz os custos de troca entre ecossistemas. Ele não representa ameaça competitiva ao SharePlay porque não possui os efeitos de rede, a infraestrutura social e a escala que fizeram do App Rave uma ameaça de *middleware* para a Apple. A Apple tolera a mesma funcionalidade de co-visualização de um desenvolvedor com adoção insignificante e sem capacidade de ameaçar a posição competitiva da Apple.

127. O *Teleparty* (anteriormente "Netflix Party") teve origem como uma extensão de navegador para desktop para Chrome e Edge e afirma ter mais de 10 milhões de usuários em todas as plataformas. O aplicativo para iOS é recente, limitado em funcionalidades e exige uma assinatura premium (USD 6,59/mês) para a maioria dos serviços de streaming. Avaliações de usuários descrevem falhas técnicas persistentes, incluindo integração com o Disney+ quebrada e reprodução de vídeo não funcional no celular. O *Teleparty* não tem um aspecto social persistente, nenhum perfil de usuário, nenhuma lista de amigos, nenhuma mensagem direta, nenhum VoIP e nenhuma tradução em tempo real. Ele oferece apenas um chat de texto efêmero que desaparece quando uma sessão termina. Ele não mantém uma camada de identidade independente e não funciona como *middleware* — não cria o tipo de relacionamento social persistente que reduz custos de troca ou ameaça o *lock-in* no iOS. Sua presença móvel é mínima, tecnicamente pouco confiável e com cancelamento de assinatura, enquanto o SharePlay é gratuito, pré-instalado e integrado ao sistema. O *Teleparty* é uma ferramenta de sessão leve, não uma plataforma social, e não exerce pressão competitiva efetiva sobre a posição do SharePlay dentro do ecossistema iOS.

128. O *Wever* tem 2.479 avaliações na App Store, menos da metade do número que a Hearo tem e é muito inferior à escala da Rave. É apenas para iOS, suporta YouTube e, com assinatura paga, Netflix e Amazon Prime. Avaliações de usuários descrevem falhas técnicas persistentes: a sincronização não funciona, a videochamada é desativada durante a exibição da Netflix e o AirPlay não funciona. *Wever* não tem um aspecto social, nenhuma

lista de amigos, nenhuma mensagem direta, nenhum VoIP, nenhuma tradução em tempo real e nenhum recurso de descoberta. Não é multiplataforma. Ele não tem capacidade técnica para funcionar como uma plataforma viável de co-visualização, quanto mais competir com o SharePlay. Sua presença contínua na App Store — apesar de oferecer a mesma categoria de funcionalidade que a Apple citou contra a Rave — confirma que o *enforcement* da Apple está calibrado para a ameaça competitiva, não para a natureza da funcionalidade.

129. Além disso, nenhum dos quatro aplicativos de co-visualização que a Apple continua a hospedar — *Hearo*, *Sync Player*, *Teleparty* e *Wever* — possui algum sistema documentado de moderação de conteúdo. Nenhum escaneia imagens ou vídeos de conteúdo inseguro. Nenhum monitora conversa sobre aliciamento ou conduta predatória. Nenhum opera correspondência de hashes com bancos de dados CSAM conhecidos. Nenhum deles publicou uma política de segurança infantil. Os termos de serviço do Sync Player afirmam explicitamente: "*You are solely responsible for the files, videos, or any other content you share or stream through the Service - Você é o único responsável pelos arquivos, vídeos ou qualquer outro conteúdo que compartilhar ou transmitir através do Serviço.*" O único mecanismo de moderação da Hearo é a capacidade de um anfitrião da sala expulsar manualmente um usuário. A Apple analisou e aprovou cada um desses aplicativos — incluindo a aprovação de novos recursos para Sync Player e Hearo após já ter encerrado o Rave — enquanto destruía permanentemente o único desenvolvedor de co-visualização em seu ecossistema que havia investido em tecnologia de moderação de conteúdo, conforme detalhado abaixo.

130. Nenhuma justificativa neutra de fiscalização pode explicar essa divergência. Hearo, Sync Player, Teleparty e Wever compartilham a arquitetura técnica central do App Rave, mas não enfrentam qualquer das consequências impostas pela Apple ao App Rave. O que distingue a Rave não é sua arquitetura, seus riscos de conteúdo ou sua conformidade com políticas – é seu impacto competitivo: **225 milhões de downloads, alcance multiplataforma em todos os grandes ecossistemas de dispositivos.** O *enforcement* seletivo da Apple revela o princípio de operação: aplicativos de visualização conjunta são tolerados precisamente enquanto permanecerem pequenos demais para ameaçar o SharePlay. Isso não é moderação de conteúdo. É uma eliminação competitiva vestida na linguagem da aplicação das políticas – e os concorrentes Hearo, Sync Player, Teleparty e Wever comprovam isso exatamente no mercado onde o dano ocorreu.

131. A conduta da Apple se torna ainda mais perniciosa quando se observa que, após a remoção da Rave e o encerramento de sua conta de desenvolvedor, pelo menos três aplicativos usando "RAVE" em seus nomes foram aprovados na App Store – um publicado 68 dias após a remoção de Ravel, e outro 38 dias após o término da conta.



132. É de se questionar por quais motivos a Apple tolera imitadores e encerra a Rave. Ou seu processo de revisão não detectou uma violação óbvia de marca registrada em uma categoria de app que acabara de analisar, o que mina fatalmente a alegação de que a Revisão de Aplicativos é um mecanismo rigoroso e orientado para a segurança; ou a Apple aprovou esses imitadores de baixa qualidade para enganar os clientes e fazê-los migrar para o SharePlay ou outro aplicativo de co-visualização que não representa ameaça. Em qualquer leitura, a conclusão é a mesma: o processo de avaliação da Apple não é o sistema neutro e consistente que afirma ser. É um instrumento discricionário cujos resultados acompanham interesses competitivos para eliminar ameaças concorrentes, não padrões de conteúdo.

133. Dado o que foi dito acima, está claro que, antes da Remoção, o espaço de análise compreendendo as soluções de co-visualização dentro do iOS funcionava como um duopólio virtual entre Rave e SharePlay. Após a Remoção, esse duopólio deixou de existir. Os aplicativos que a Apple escolheu aprovar e manter na ausência da Rave compartilham um atributo comum: nenhum deles ameaça o SharePlay. A conversão de um duopólio em monopólio por meio da remoção direcionada de um único concorrente é o dano preciso que a Lei de Defesa da Concorrência existe para prevenir, e é o dano que esta Representação coloca perante o Cade para avaliação.

b) *Outros aplicativos multiplataforma não representam ameaça (ou são percebidos como parceiros lucrativos)*

134. A Apple, previsivelmente, invocará a disponibilidade contínua de outros aplicativos multiplataforma – como WhatsApp, Telegram, WeChat e plataformas comparáveis – como escudo contra a teoria do dano desta Representação. O argumento, reduzido ao essencial, é este: se a Apple fosse realmente motivada pela hostilidade competitiva ao *middleware* multiplataforma, já teria removido esses aplicativos há muito tempo. Esse argumento é superficialmente plausível e analiticamente falho. A presença de outros aplicativos multiplataforma na App Store não mina a teoria dessa Representação – ela a confirma. O princípio operacional não é que a Apple remove todos os aplicativos multiplataforma indiscriminadamente. É que a Apple remove aplicativos multiplataforma que ameaçam diretamente os próprios produtos nativos da Apple, enquanto tolera aqueles que não competem com o ecossistema da Apple ou alcançaram uma escala que torna sua remoção uma catástrofe legal e comercial que a Apple racionalmente não está disposta a provocar.

135. A questão do *super app* é onde a lógica seletiva do *enforcement* da Apple é mais exposta. Grandes aplicativos de mensagens como WhatsApp e Telegram não são *super apps*. Eles são aplicativos de mensagem – condutores utilitários para a troca de textos, notas de voz e arquivos. Elas não funcionam como redes sociais, não suportam o consumo rico de multimídia, não são plataformas em torno das quais os usuários organizam seu entretenimento, sua descoberta de conteúdo ou suas vidas sociais - por exemplo, não se passa uma noite envolvente no WhatsApp. Seu alcance multiplataforma, embora amplo, não ameaça o conjunto nativo de produtos da Apple porque sua funcionalidade não invade nenhuma experiência nativa da Apple que a Apple tenha escolhido usar competitivamente como arma.

136. O WeChat, por outro lado, é o exemplo canônico de *super app* – a ameaça paradigmática do *middleware*, uma plataforma tão profundamente enraizada no dia a dia dos usuários que torna o sistema operacional subjacente competitivamente irrelevante. A Apple mantém uma proibição geral e publicamente reconhecida contra *super apps* fora da China – não como uma política neutra de produto, mas como uma estratégia competitiva deliberada. A Apple tolera o WeChat na China por um único motivo: removê-lo significaria sair do maior mercado de smartphones do mundo.

137. A presença contínua de plataformas como TikTok, Instagram, Facebook e YouTube – que combinam redes sociais, descoberta de conteúdo e consumo multimídia em larga escala – exige uma análise separada. Esses aplicativos se aproximam mais do modelo

super app do que WhatsApp ou Telegram, mas compartilham um atributo crítico que a Rave não tem: eles não competem com nenhum produto nativo da Apple. A Apple não tem um aplicativo de vídeo curto no estilo TikTok, não tem rede social. Ela cedeu esse território completamente. Assim, a Apple não percebe essas plataformas como ameaças competitivas – ela as percebe como fontes cativas de receita, extraíndo comissão de cada transação dentro do app que processam, enquanto nega a integração em nível de sistema que reserva exclusivamente para seus próprios serviços. A tolerância é transacional. Além disso, essas plataformas vêm de instituições de trilhões de dólares – ByteDance, Google – cuja remoção da App Store provavelmente desencadearia intervenção regulatória imediata e litígios multi-jurisdicionais de magnitude que a Apple não tem incentivo comercial para absorver.

138. A comparação entre essas categorias revela um único critério de fiscalização discriminatório: ameaça competitiva a um produto nativo da Apple, em uma escala que seja acionável sem consequências legais e reputacionais catastróficas. WhatsApp e Telegram são tolerados porque são aplicativos de mensagens, não concorrentes de qualquer produto da Apple que a empresa tenha decidido transformar em arma. O WeChat é tolerado porque removê-lo é comercialmente impossível. TikTok, Instagram, Facebook e YouTube, por exemplo, são tolerados porque ocupam territórios abandonados pela Apple e/ou geram receita que a Apple captura. O App Rave não se encaixava em nenhuma dessas categorias: era um *super app* genuíno multiplataforma que competia diretamente com o SharePlay, havia alcançado 225 milhões de downloads e era administrado por um desenvolvedor sem recursos institucionais para tornar sua remoção insustentável. A possível utilização desses aplicativos pela Apple como contra exemplos é, no fim das contas, um argumento de que ela remove aplicativos multiplataforma apenas seletivamente. Isso não seria uma defesa, e sim uma confissão.

4.2. As motivações declaradas pela Apple para a Remoção são arbitrárias e discriminatórias (*meros pretextos*)

139. Como detalhado ao longo desta Representação e no **Anexo 1**, as comunicações entre Apple e Rave durante o processo de Remoção refletem um padrão de justificativas mutáveis, vagas e inconsistentes — que vão desde alegações não especificadas de "fraude" até "pornografia" e "CSAM", e finalmente de volta a "fraude".

140. As comunicações da Apple não foram apenas imprecisas e atrasadas, mas também foram conduzidas por diferentes equipes de revisão analisando as mesmas ocorrências e chegando a conclusões divergentes – uma dinâmica que reflete os abusos que os

desenvolvedores relataram em processos perante o Cade⁴⁴, a ACCC⁴⁵ e a CMA⁴⁶. Como mencionado, essa arbitrariedade não é incidental – ela é estruturalmente viabilizada pelo duplo papel da Apple como reguladora e participante do mercado dentro do ecossistema iOS.

141. A natureza discriminatória da conduta da Apple não é apenas inferida pelas irregularidades do próprio processo da Remoção – é demonstrada afirmativamente pelo contraste entre a Remoção da Apple e sua contínua hospedagem, promoção e exibição ativa de plataformas que apresentavam preocupações de segurança documentadas, verificadas e judicialmente reconhecidas em maior escala. As evidências apresentadas abaixo demonstram que as decisões da Apple não são calibradas para a gravidade das preocupações de segurança, mas para os interesses comerciais e competitivos da plataforma.

142. Quando lido conjuntamente ao registro processual da Remoção – suas justificativas mutáveis, suas equipes de revisão paralelas, a ausência de qualquer padrão claro ou verificável – o padrão que emerge não é de cautela, mas de aplicação seletiva de regras mirando uma ameaça competitiva.

⁴⁴ CADE, Voto do Conselheiro-Relator Victor Oliveira Fernandes, Recurso Voluntário nº 08700.009932/2024-18 (19 de maio de 2025), parágrafos. 321, 325-26. O Conselheiro observou que a dependência à loja de aplicativos pode permitir a imposição arbitrária de termos por meio de processos de revisão não transparentes e evidências registradas de que os critérios de aprovação da Apple são restritivos e frequentemente opacos, gerando incerteza para desenvolvedores terceiros.

⁴⁵ Australian Competition and Consumer Commission, Digital Platform Services Inquiry: Final Report (March 2025), pp. 154-156. A ACCC lembrou descobertas anteriores de que a Apple atua como uma guardiã ao definir, interpretar e aplicar unilateralmente os termos do mercado de aplicativos, e observou as preocupações dos desenvolvedores sobre processos opacos de revisão, feedback vago e não específico, e aplicação arbitrária e inconsistente.

⁴⁶ Competition and Markets Authority, Mobile Ecosystems: Market Study Final Report (London, 2022), paras. 6.47-6.52. A CMA registrou as reclamações dos desenvolvedores de que o processo de revisão de aplicativos da Apple era obscuro, arbitrário e caprichoso, que os avisos de rejeição frequentemente não explicavam o raciocínio da Apple, e que funcionários da Apple às vezes davam interpretações contraditórias das Diretrizes, inclusive em grau de recurso.

4.2.1. Aplicação discriminatória: regras aplicadas ao App Rave, desconsideradas para os outros

143. A tabela abaixo resume, e o **Anexo 3** da Representação detalha, os casos de vários aplicativos atualmente ativos na App Store, demonstrando a seletividade mencionada acima em termos concretos e verificáveis. Cada um desses aplicativos opera dentro da App Store enquanto apresenta registros de segurança que, por qualquer medida objetiva, são mais amplamente documentados do que as alegações não verificadas e já esclarecidas que a Apple invocou para encerrar permanentemente o App Rave. As Diretrizes que a Apple aplicou para justificar a remoção do App Rave não foram aplicadas a essas plataformas e o padrão que a Apple exigiu para o App Rave não aparece no tratamento de nenhum caso comparável. O que aparece, de forma consistente, entre os exemplos abaixo é uma correlação entre a flexibilidade na aplicação das regras e o valor comercial e a correlação entre a severidade da aplicação e a ameaça competitiva no Brasil.

App	Concorrente Apple?	Parceiro lucrativo?	Reclamações, Investigações e outras Ações
Rave	Sim. Concorrente direto e único do SharePlay.	Não. Modelo de monetização baseado em anúncios.	A Apple removeu o App Rave mencionando seis avaliações 'fantasma', nenhuma identificada em uma busca ampla em todo o banco de dados histórico da Rave, que compreende 21.892 registros. Não há processos legais contra a Rave e, conforme será detalhado, a empresa adota ferramentas de segurança de ponta.
Roblox	Não. Plataforma de jogos/experiência social.	Sim. Modelo de monetização de compras dentro do app.	O anexo 3 detalha as reclamações contra os problemas de segurança do aplicativo. No Brasil, o Roblox foi investigado por ser um lugar para cometer crimes. Foi um estupro de vulnerável de forma online', diz mãe de menina de 11 anos que foi aliciada através do Roblox G1 . Estima-se que a Apple ganhe milhões de dólares por ano em comissões nas compras dentro do aplicativo no Roblox.
BIGO Live	Não. Plataforma de transmissão ao vivo.	Sim. Modelo de monetização de compras dentro do app.	O anexo 3 detalha as reclamações contra os problemas de segurança do aplicativo. Estima-se que a Apple ganhe milhões de dólares por ano em comissões sobre compras de presentes dentro do aplicativo na plataforma.
Telegram	Sim. App de mensagens.	Sim. Modelo de monetização de compras dentro do app.	O anexo 3 detalha as reclamações contra os problemas de segurança do aplicativo. Estima-se que a Apple ganhe milhões de dólares por ano em comissões sobre assinaturas premium do Telegram.
Kik	Sim. App de mensagens.	Sim. Modelo de monetização de compras dentro do app.	O anexo 3 detalha as reclamações contra os problemas de segurança do aplicativo. A Apple ganha comissões sobre consumíveis Kik dentro do aplicativo.
Discord	Potencial. Plataforma de comunicação.	Sim. Modelo de monetização de compras dentro do app.	O anexo 3 detalha as reclamações contra os problemas de segurança do aplicativo. A Apple ganha comissões em assinaturas premium do Discord.
X (Twitter)	Potencial. Rede social	Sim. Modelo de monetização de compras dentro do app.	O anexo 3 detalha as reclamações contra os problemas de segurança do aplicativo. A Apple ganha comissões sobre assinaturas premium do Twitter.
Reddit	Potencial. Plataforma comunitária	Sim. Modelo de monetização de compras dentro do app.	O anexo 3 detalha as inúmeras reclamações contra os problemas de segurança do aplicativo. A Apple ganha comissões sobre assinaturas premium do Reddit.


Vale ressaltar que o modelo de negócio de cada app é variado e comporta, no mais das vezes, fontes variadas de monetização. O objetivo aqui não é, de forma exaustiva, descrever cada um desses modelos, mas averiguar se a Apple recebe algum valor destas empresas e, em caso afirmativo, como isso ocorre.

VERSÃO PÚBLICA ÚNICA

144. Além do exposto acima, reforçando a natureza infundada da Remoção, é fundamental notar que a própria Apple enfrenta questões significativas relacionadas à segurança de seus próprios produtos. A invocação da segurança pela Apple como um dos motivos para a Remoção não resiste a escrutínio – não porque a preocupação seja ilegítima, mas porque a Apple demonstravelmente falhou em atender ao próprio padrão que pretende aplicar contra a Rave. As evidências dessa falha não são externas nem especulativas - como detalhado no **Anexo 3**, estão documentadas.

145. As evidências apresentadas neste tópico levam à conclusão de que o registro comparativo não pode ser evitado: a Apple não aplica suas regras de forma uniforme. Ela as aplica seletivamente – e o critério de seleção não é a gravidade da preocupação com a segurança, mas sim a identidade e o perfil competitivo do desenvolvedor em questão. As regras que a Apple impõe contra aqueles que dependem de sua infraestrutura são regras que a Apple não aplica a seus próprios produtos e plataformas. Essa é a característica definidora do poder monopolista exercido por meio do controle de infraestrutura: o monopolista define as regras, julga o cumprimento, controla o registro probatório e se isenta de todas elas.

146. Como mencionado, a deficiência processual do mecanismo de fiscalização da Apple não é exclusiva ao App Rave – é estrutural. Por exemplo, segundo o Relatório de Transparência da App Store, em 2024, a Apple encerrou aproximadamente 146.000 contas de desenvolvedores, 99,9% das vezes citando a vaga disposição da Seção 3.2(f) do DPLA sobre "atividade desonesta ou fraudulenta". A amplitude dessa disposição, combinada com a frequência de sua aplicação, revela o que ela é: não uma medida de segurança direcionada, mas um instrumento genérico de exclusão que coloca poder discricionário ilimitado nas mãos da Apple, sem oferecer aos desenvolvedores uma base significativa para contestar uma decisão de remoção:

 Developers	
Total number of registered Apple developers	51,766,243
Terminated developer accounts¹⁴	146,747
Terminated developer accounts by DPLA provision violated	<ul style="list-style-type: none"> • DPLA 3.2(f) — Fraud: 146,583 • DPLA 4.8 — Export Control: 164
Terminated developer account appeals	8132
Terminated developer account restorations¹⁵	225

Fonte: Relatório de Transparência da App Store 2024: <https://www.apple.com/legal/more-resources/docs/2024-App-Store-Transparency-Report.pdf>

147. Dos aproximadamente 8.000 desenvolvedores que recorreram da remoção, apenas 225 foram restaurados, uma taxa de sucesso de 2,8%. Esse número não é fruto de um processo justo. A Apple é simultaneamente a *guardiã*, o regulador e o avaliador — e os dados confirmam que o processo de recurso funciona menos como um mecanismo de revisão, e mais como uma formalidade que antecede um resultado já pré-determinado. A experiência da Rave não foi uma anomalia, foi o sistema funcionando como projetado pela Apple.

148. A Remoção permanente do App Rave não foi uma decisão de fiscalização de segurança, foi o exercício do poder dominante da Apple para eliminar um concorrente, executado por meio de um procedimento processualmente deficiente, justificado por alegações vazias e mutáveis, e confirmado pela tabela comparativa acima.

4.2.2. O App Rave está disponível na loja de aplicativos Android do Google

149. Novamente, reforçando a natureza infundada da Remoção, é relevante enfatizar que o App Rave ainda está disponível em celulares Android, através da loja de aplicativos Play Store do Google. A relação da Google Play com a Rave estabelece o padrão de mercado contra a qual a conduta da Apple deve ser avaliada. Em todas as solicitações do Google sobre as medidas do App Rave para proteger os usuários, o Google identificou preocupações com especificidade, comunicou-as diretamente, deu à Rave uma oportunidade significativa de responder e resolver cada questão por meio de

VERSÃO PÚBLICA ÚNICA

engajamento substancial – com a Rave permanecendo ativa na plataforma durante todo esse período.

150. O episódio mais recente é particularmente instrutivo: em dezembro de 2025, a equipe de Confiança e Segurança do Google entrou em contato com a Rave, identificando avaliações específicas de usuários por nome e data, prescreveu um caminho concreto de remediação e concedeu quatorze dias para resposta. A Rave forneceu documentação técnica abrangente de sua arquitetura de moderação, conforme descrito no **Anexo 4** – materialmente equivalente à documentação que o próprio investigador da Apple havia revisado e considerado suficiente em fevereiro de 2025 – conforme detalhado na Introdução acima. O Google se engajou substancialmente com o documento e, em 3 de fevereiro de 2026, confirmou a aprovação do App Rave. O App Rave continua no ar no Google Play até a data desta submissão. De fato, por meio de sua arquitetura proprietária de moderação, a Rave já baniu mais de 120.000 contas por comportamento ilícito.

151. O significado probatório desse paralelo é relevante. Ambas as plataformas operavam sob as mesmas obrigações de segurança infantil, recebiam a mesma categoria de reclamações dos usuários e revisavam a mesma documentação. No entanto, os resultados divergiam de forma irreconciliável. A Apple encerrou permanentemente uma conta que o Google, aplicando padrões semelhantes, havia liberado. Essa divergência traz três conclusões. Primeiro, isso exclui qualquer caracterização da Remoção como uma medida de segurança necessária ou proporcional. Segundo, reforça a natureza infundada das justificativas da Apple e sua recusa em se envolver com documentação que seu próprio investigador anteriormente considerou suficiente. Terceiro, confirma que a Remoção foi uma decisão deliberada de excluir um desenvolvedor com base em seu perfil competitivo, e não em seu histórico de segurança.

4.2.3. As justificativas da Apple para a Remoção são infundadas por si só

152. Todas as justificativas que a Apple usou para executar a Remoção são infundadas. De fato, o **Anexo 5** detalha que cada uma das justificativas da Apple não tem base e são meros pretextos para impedir uma ameaça competitiva do seu ecossistema iOS. A Representante entende a natureza sensível das acusações, mas o Cade não deve cair nessa "armadilha" argumentativa. Como detalhado ao longo desta Representação, a Apple está consciente da sua posição dominante dentro do ecossistema iOS e usa dessa posição para prejudicar a concorrência. A Rave tem ferramentas líderes do setor para proteger os usuários, e está confiante que o Cade reconhecerá que a natureza dessas alegações é uma camuflagem estratégica para a Apple abusar de sua posição dominante.

VERSÃO PÚBLICA ÚNICA

153. Nesse sentido, além **do Anexo 5**, é significativo notar que o Governo do Canadá reconheceu formalmente o sistema de moderação de conteúdo da Rave como suficiente para se habilitar no programa público de concessão de incentivos fiscais com pesquisa científica e desenvolvimento experimental. A Rave entrou com [pedidos de habilitação SR&ED \(Pesquisa Científica e Desenvolvimento Experimental\)](#) junto à Autoridade Fiscal Canadense por dois anos fiscais consecutivos:

- **Ano Fiscal de 2024 (junho de 2023 – maio de 2024):** Desenvolvimento do "Schnoopy", um sistema personalizado que agregava a saída de três modelos CLIP (Pré-treinamento Contrastivo de Linguagem e Imagem) em um vetor de incorporação unificado, alimentado em uma nova arquitetura transformer-LSTM descoberta por meio da Estratégia de Evolução de Adaptação da Matriz de Covariância (CMA-ES). Através de mais de 100 gerações de treinamento semi-supervisionado com um humano no ciclo, o conjunto de dados expandiu-se para 12 milhões de imagens rotuladas. Schnoopy alcançou **99,5% de precisão** na classificação de conteúdo explícito — incluindo CSAM, bestialidade, gore e pornografia — em imagens, GIFs e vídeos. O sistema foi implementado para analisar mais de 5 milhões de itens de conteúdo por dia em tempo real.
- **Ano Fiscal de 2025 (junho de 2024 – maio de 2025):** Transição para arquiteturas de visão de última geração (SwinV2B, EVA-02-L) com uma cabeça de classificação proprietária multi-rótulo chamada "Hydra." Usando um conjunto de dados de 25 milhões de imagens e protocolos de treinamento personalizados (pré-processamento PadToSquare, seleção de lotes focada em erros, agendadores de taxa personalizados), a Hydra alcançou **94% de precisão para bestialidade, 86% para CSAM, 89% para gore e 95% para nudez** — superando significativamente referências anteriores baseadas em CLIP e superando os sistemas de moderação comercialmente disponíveis.

154. Essas não são alegações de marketing. Os pedidos de SR&ED são submissões formais à Autoridade Fiscal do Canadá que devem demonstrar: (1) a existência de incerteza científica ou tecnológica genuína; (2) que os métodos conhecidos eram insuficientes; (3) uma investigação sistemática seguindo o método científico; e (4) um avanço tecnológico quantificável. A autoridade analisa esses pedidos para habilitação no programa de concessão de benefícios fiscais e pode auditá-los a qualquer momento. Os pedidos da

Rave foram aceitos para ambos os anos fiscais de 2024 e 2025, conforme documentado no **Anexo 6**.

155. A Apple literalmente removeu uma empresa que investia ativamente em P&D de ponta, validada pelo governo canadense para criar soluções que protegem a segurança dos usuários. Enquanto a Rave treinava 25 milhões de imagens por meio de transformadores de visão para detectar CSAM e zoofilia/bestialidade, a Apple estava construindo um caso para a Remoção do aplicativo baseado em seis avaliações "fantasmas". Enquanto os cientistas da Rave publicavam os pedidos de SR&ED documentando 99,5% de precisão na detecção, os revisores da Apple citavam avaliações "fantasmas" que não podem ser encontradas no registro da App Store. Nenhum aplicativo comparado acima – nem o Roblox, nem o BIGO Live, nem o Telegram, nem o Discord – apresentou reivindicações científicas auditáveis pelo governo por moderação de conteúdo. A Rave fez isso por dois anos consecutivos.

156. Além disso, os sistemas de moderação de conteúdo de ponta da Rave, incluindo a detecção de conteúdo explícito de imagens e vídeos (especialmente CSAM), assim como o avançado sistema de análise comportamental (automoderador) e o estimador de idade, fizeram com que a empresa oferecesse esses serviços a outras empresas por meio de um novo empreendimento (chamado *a-eye*) lançado em <https://a-eye.com/pt-br/> :

The screenshot displays the homepage of the 'a-eye' platform. At the top center is the 'a-eye' logo, which consists of a stylized green 'a' with a white eye-like shape inside. Below the logo, the main heading reads 'Detectar e interceptar CSAM'. Underneath this heading are three service cards: 1. 'Moderação de imagens e vídeos' (Image and video moderation), which identifies explicit sexual content, graphic violence, and CSAM. 2. 'Verificação de idade' (Age verification), described as reliable and accessible, compliant with child safety laws, and integrated into browsers, Android, and iOS. 3. 'Análise de comportamento' (Behavioral analysis), which detects and bans predators in real-time, signaling bots, scammers, and other malicious agents. A navigation bar below these cards lists various features: 'Detecção de CSAM', 'API RESTful', 'Pontuações de confiança', 'Estimativa de Idade', 'Detecção de CSAM', 'JPEG / PNG / GIF / WebP / AVIF', and 'Suporte a MP4 / WebM / MOV'. At the bottom, there is a section titled 'Moderação de imagens e vídeos' with a sub-heading 'Detectar conteúdo sexual explícito, violência gráfica, material de abuso sexual infantil e mais'. To the right of this section is a preview of the interface showing a 'Foto' (Photo) with a '99.7% ACC' (accuracy) and a 'Vídeo' (Video) with the 'a-eye' logo.

VERSÃO PÚBLICA ÚNICA

157. A alegação da Rave de que a Apple pode usar regras da App Store como pretexto para exclusão de aplicativos também é consistente com as evidências coletadas pelo Comitê Judiciário da Câmara dos Representantes dos Estados Unidos (*House Committee on the Judiciary*), por meio de seu então Subcomitê de Antitruste, Direito Comercial e Direito Administrativo (*Subcommittee on Antitrust, Commercial and Administrative Law*)⁴⁷. Em sua investigação sobre a concorrência nos mercados digitais⁴⁸, o Subcomitê relatou que Phillip Shoemaker, ex-Diretor Sênior de Revisão da App Store da Apple, explicou que os executivos seniores da Apple encontrariam "pretextos" para remover aplicativos da App Store, especialmente quando esses aplicativos competiam com os próprios serviços da Apple. O mesmo relatório afirma que Shoemaker disse ao Subcomitê que a Apple "não estava sendo honesta" ao afirmar tratar todos os desenvolvedores da mesma forma, e que as regras da App Store eram frequentemente "arbitrárias" e "discutíveis". Também se evidenciou que a Apple "teve dificuldades em usar a App Store como arma contra concorrentes", e o relatório registra ainda a visão de que aplicativos que competiam com os serviços da Apple frequentemente enfrentavam mais dificuldades para passar pela análise da App Store.

158. Por fim, o **Anexo 7**, que compila reclamações de usuários brasileiros apresentadas imediatamente após a Remoção, comprova dois pontos importantes. Primeiro, documenta a escala e intensidade da insatisfação dos usuários desencadeada pela súbita indisponibilidade do App Rave na App Store. Segundo, e de igual importância analítica, ilumina a natureza dos casos de uso que a Remoção interrompeu: os usuários não empregaram o App Rave como uma ferramenta passiva de entrega de conteúdo para violar a lei, como argumenta a Apple; mas como uma infraestrutura social – uma plataforma pela qual mantinham relacionamentos com familiares e amigos separados por distâncias geográficas e por diferentes ecossistemas de dispositivos.

4.3. Observações finais: uma conduta sujeita à jurisdição do Cade

159. O caso da Rave não é um episódio isolado. A tabela abaixo resume outros exemplos de aplicativos removidos pela Apple apenas por serem uma ameaça competitiva aos interesses da empresa:

⁴⁷ Atualmente denominado *Subcommittee on the Administrative State, Regulatory Reform, and Antitrust*.

⁴⁸ Vide: Subcommittee on Antitrust, Commercial and Administrative Law of the Committee on the Judiciary of the House of Representatives, *Investigation of Competition in Digital Markets: Majority Staff Report and Recommendations* (2022), pp. 310, 313-314, <https://www.govinfo.gov/content/pkg/CPRT-117HPRT47832/pdf/CPRT-117HPRT47832.pdf>

Aplicativo Excluído	A Ameaça	Descrição do Abuso da Apple	Fontes/Evidências
Spotify	Concorrente direto da Apple Music	O Cade já teve a oportunidade de examinar, no caso Mercado Livre/Apple, a imposição de regras anti-direcionamento pela Apple a desenvolvedores por mais de uma década, pelas quais o Spotify e outros aplicativos eram proibidos de informar usuários do iOS sobre assinaturas mais baratas ou de direcionar esses usuários ao seu próprio site. No Brasil, a questão foi resolvida por meio de Termo de Compromisso de Cessação com a Apple; na Europa, a Comissão Europeia concluiu que a conduta violava o artigo 102 do TFUE e aplicou multa de €1,84 bilhão em março de 2024 - a terceira maior sanção antitruste da história da União Europeia.	COMISSÃO EUROPEIA. Commission fines Apple over €1.8 billion over abusive App Store rules for music streaming providers. Bruxelas: Comissão Europeia, 3 mar. 2024. Disponível em: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/it/ip_24_1161
Tile (Life360)	Concorrente direto do AirTag da Apple / Find My	<p>Em sua resposta às <i>Questions for the Record</i> apresentadas pelo Comitê Judiciário da Câmara dos Representantes dos Estados Unidos, por meio do Subcomitê de Antitruste, Direito Comercial e Direito Administrativo, a Tile afirmou que a Apple adotou uma série de medidas que prejudicaram sua capacidade de competir no ecossistema iOS. Segundo a empresa, a Apple removeu a opção “Always Allow” do fluxo inicial de permissões da Tile, ao mesmo tempo em que concedia ao Find My permissões de localização em segundo plano por padrão; passou a exibir lembretes recorrentes para que usuários da Tile desativassem permissões necessárias ao funcionamento do serviço, sem impor lembretes equivalentes ao Find My; não concedeu à Tile acesso equivalente à tecnologia <i>ultra-wideband</i> que, segundo relatos, seria utilizada no produto concorrente da Apple; deixou de comercializar produtos da Tile em suas lojas; e contratou um engenheiro da Tile que havia trabalhado em integração com a Siri. A Tile também afirmou que essas medidas ocorreram no mesmo período em que a Apple aprimorava o Find My e planejava lançar um produto de <i>hardware</i> concorrente.</p> <p>Em janeiro de 2020, Kirsten Daru, Chief Privacy Officer e Conselheira-Geral da Tile, testemunhou perante o Subcomitê que, por anos, a Tile havia colaborado com sucesso com a Apple. Contudo, segundo Daru, o lançamento do iOS 13 prejudicou o serviço e a experiência dos usuários da Tile, ao mesmo tempo em que introduziu o Find My, aplicativo localizador da própria Apple, pré-instalado e ativado por padrão durante a configuração do iOS. As mudanças tornaram mais difícil para os usuários configurarem a Tile, exigindo várias etapas para conceder permissão de rastreamento de localização, enquanto a desativação do Find My demandava que o usuário navegasse por menus internos de configuração. A Tile também apresentou comparações detalhadas entre os fluxos de permissão dos dois serviços e afirmou que, após as mudanças no iOS 13, houve redução significativa de usuários e queda acentuada na quantidade de usuários que habilitavam corretamente as configurações necessárias em dispositivos iOS.</p>	<p>TILE. Response to questions for the record by the House Committee on the Judiciary Subcommittee on Antitrust, Commercial and Administrative Law following the Field Hearing on Online Platforms and Market Power. Part 5: Competitors in the Digital Economy. Washington, DC, 30 mar. 2020. Disponível em: https://docs.house.gov/meetings/JU/JU05/20200117/110386/HHRG-116-JU05-20200117-QFR005.pdf</p> <p>UNITED STATES. House of Representatives. Committee on the Judiciary. Subcommittee on Antitrust, Commercial and Administrative Law. Investigation of Competition in Digital Markets: Majority Staff Report and Recommendations. 117th Congress, 2nd session. Washington, DC: U.S. Government Publishing Office, 2022. p. 301-302. Disponível em: https://www.govinfo.gov/content/pkg/CPRT-117HPRT47832/pdf/CPRT-117HPRT47832.pdf</p> <p>Para mais informações sobre a Tile (agora uma empresa da Life360), ver: https://intl.life360.com/tile-trackers</p>

Aplicativo Excluído	A Ameaça	Descrição do Abuso da Apple	Fontes/Evidências
Reincubate (Camo)	Concorrente direto da Câmera de Continuidade da Apple	A Reincubate desenvolveu o Camo, aplicativo multiplataforma que transforma <i>smartphones</i> em <i>webcams</i> – inclusive iPhone para Windows e Android para Mac –, lançado em 2020. A Apple incentivou ativamente seu desenvolvimento: milhares de funcionários utilizavam o Camo internamente e a empresa indicou o aplicativo para prêmios. Após validar a demanda de mercado pelo Camo, a Apple incorporou funcionalidade semelhante ao iOS por meio do recurso "Continuity Camera", com uso restrito ao próprio ecossistema, e passou a utilizar seus <i>frameworks</i> de Continuidade e sobre o acesso a recursos de Wi-Fi de baixa latência para degradar a operação sem fio do Camo, além de desenhar o Continuity Camera de modo a ser acionado automaticamente e interferir na conexão do aplicativo. Em 27 de janeiro de 2026, a Reincubate ajuizou ação antitruste e de patentes com base no Sherman Act perante o Distrito de Nova Jersey, alegando que a Apple a induziu a desenvolver e testar o mercado para, em seguida, apropriar-se da funcionalidade — conduta conhecida como <i>sherlocking</i> .	REINCUBATE, LTD. v. APPLE, INC. Complaint. No. 2:2026cv00828, U.S. District Court for the District of New Jersey, 27 jan. 2026. Disponível em: https://fingfx.thomsonreuters.com/gfx/legaldocs/dwpxqbdgdnpm/APPLE%20IOS%20ANTITRUST%20LAWSUIT%20complaint.pdf . Para mais informações sobre Reincubate (Camo), ver: https://camo.com/about
Dropbox	Concorrente direto do aplicativo "Arquivos / iCloud Drive" da Apple	No caso Epic Games/Apple (N.D. Cal., nº 4:20-cv-05640), e-mails internos da Apple admitidos como prova demonstraram que a empresa impulsionou artificialmente seu próprio aplicativo "Arquivos" acima do Dropbox nos resultados orgânicos de busca por aproximadamente 11 meses (junho de 2017–maio de 2018). O líder da App Search da Apple confirmou a manipulação por escrito: "Estamos removendo o impulsionamento e os resultados da busca devem ser mais relevantes agora" (tradução livre).	HOLLISTER, Sean. Sweetheart Deals and Plastic Knives: All the Best Emails from the Apple vs. Epic Trial. <i>The Verge</i> , 19 ago. 2021. Disponível em: https://www.theverge.com/c/22611236/epic-v-apple-emails-project-liberty-app-store-schiller-sweeney-cook-jobs . EPIC GAMES, INC. v. APPLE INC. Findings of Fact and Conclusions of Law. No. 4:20-cv-05640, U.S. District Court for the Northern District of California, 8 abr. 2021. par. 266(b). Disponível em: https://storage.courtlistener.com/recap/gov.uscourts.cand.364265/gov.uscourts.cand.364265.407.0_3.pdf
Aplicativos de Controle Parental	Concorrente direto do recurso "Tempo de Tela" da Apple	Com o lançamento do Tempo de Tela – anunciado em junho de 2018 e disponibilizado com o iOS 12 em setembro do mesmo ano –, a Apple passou a suprimir aplicativos de controle parental de terceiros. Uma investigação do New York Times, publicada em 27 de abril de 2019, constatou que a Apple havia removido ou restringido 11 dos 17 aplicativos de controle parental mais baixados, entre eles o OurPact – removido em fevereiro de 2019 –, o Kaspersky Safe Kids, Kidslox, Qustodio e Mobicip. Como justificativa, a Apple invocou o uso de perfis MDM, classificando-os como "altamente invasivos", em uma justificativa aplicada de forma uniforme a aplicativos concorrentes. Na sequência, após denúncia da Kaspersky Lab relatando que uma nova versão do aplicativo Safe Kids havia sido rejeitada pela Apple, o <i>Federal Antimonopoly Service</i> (FAS), da Rússia, concluiu que a conduta configurava violação antitruste e aplicou multa de 906 milhões de rublos (aproximadamente 12 milhões de dólares). Esgotados todos os	NICAS, Jack. Apple Cracks Down on Apps That Fight iPhone Addiction. <i>The New York Times</i> , 27 abr. 2019. Disponível em: https://www.nytimes.com/2019/04/27/technology/apple-screen-time-trackers.html APPLE. The facts about parental control apps. <i>Apple Newsroom</i> , 28 abr. 2019. Disponível em: https://www.apple.com/newsroom/2019/04/the-facts-about-parental-control-apps/ REUTERS. Apple pays \$12.1 mln fine for alleged app market abuse in Russia - Antimonopoly Service. <i>Reuters</i> , 27 fev. 2023. Disponível em: https://www.reuters.com/technology/apple-pays-121-mln-

Aplicativo Excluído	A Ameaça	Descrição do Abuso da Apple	Fontes/Evidências
		recursos administrativos e judiciais pela Apple, a Suprema Corte russa rejeitou o recurso final em 8 de junho de 2023.	fine-alleged-app-market-abuse-russia-antimonopoly-service-2023-02-27/
Aplicativos de Jogos em Nuvem (xCloud, Stadia, GeForce Now)	Concorrentes diretos da "Apple Arcade"	<p>Phillip Shoemaker, ex-Diretor Sênior de Revisão da App Store da Apple, afirmou, em entrevista perante o Comitê Judiciário da Câmara dos Representantes dos Estados Unidos, que o Apple Arcade correspondia ao tipo de aplicativo que era consistentemente proibido da loja quando submetido por desenvolvedores terceiros, mas que a Apple "permitiu seu próprio app na loja mesmo violando as diretrizes [da App Store] existentes" (tradução livre). Shoemaker acrescentou que a Diretriz 3.1.2a foi redigida especificamente para excluir o Google Stadia, qualificando a decisão como completamente arbitrária.</p> <p>Em agosto de 2020, a Microsoft declarou publicamente que "a Apple é a única plataforma de uso geral a negar aos consumidores o acesso a jogos em nuvem" (tradução livre). Essa avaliação foi corroborada pelo relatório final da CMA sobre ecossistemas móveis, publicado em 2022, que concluiu que as restrições impostas pela Apple prejudicaram a concorrência no segmento de jogos em nuvem.</p>	<p>UNITED STATES. House of Representatives. Committee on the Judiciary. Subcommittee on Antitrust, Commercial and Administrative Law. Investigation of Competition in Digital Markets: Majority Staff Report and Recommendations. 117th Congress, 2nd session. Washington, DC: U.S. Government Publishing Office, 2022. p. 314. Disponível em: https://www.govinfo.gov/content/pkg/CPRT-117HPRT47832/pdf/CPRT-117HPRT47832.pdf</p> <p>GILBERT, Ben. Apple refuses to allow major gaming apps from Microsoft, Google, and Facebook onto the App Store, and the fight just went public. <i>Business Insider</i>, 9 ago. 2020. Disponível em: https://www.businessinsider.com/apple-refuses-to-allow-major-apps-from-microsoft-google-facebook-2020-8</p> <p>COMPETITION AND MARKETS AUTHORITY. Mobile ecosystems: market study final report. London: CMA, 2022. par. 6.220-6.259. Disponível em: https://assets.publishing.service.gov.uk/media/63f61bc0d3bf7f62e8c34a02/Mobile_Ecosystems_Final_Report_amended_2.pdf</p>

Aplicativo Excluído	A Ameaça	Descrição do Abuso da Apple	Fontes/Evidências
f.lux	Concorrente direto do Night Shift da Apple	A f.lux foi pioneira no filtro de luz azul para telas em 2009. A Apple bloqueou o aplicativo da App Store por usar APIs de exibição privadas. Em novembro de 2015, seus desenvolvedores passaram a oferecer uma versão beta para iOS por <i>sideload</i> , via Xcode 7, mas a Apple os informou de que esse método violava o Developer Program Agreement, levando à retirada do <i>download</i> . Poucos meses depois, a Apple introduziu funcionalidade semelhante no próprio sistema operacional, com o Night Shift, anunciado na versão beta do iOS 9.3 em janeiro de 2016 e lançado publicamente em março do mesmo ano. Ainda hoje, a f.lux não é disponibilizada como aplicativo regular para iOS.	<p>F.LUX. Sideload f.lux. 12 nov. 2015. Disponível em: https://justgetflux.com/sideload/.</p> <p>KULWIN, Noah. Apple Tells Screen-Dimming Software F.lux to Shut Down Its iOS Version. <i>Vox</i>, 16 nov. 2015. Disponível em: https://www.vox.com/2015/11/16/11620692/apple-tells-screen-dimming-software-f-lux-to-shut-down-its-ios-version</p> <p>F.LUX. Response to Apple's announcement. 14 jan. 2016. Disponível em: https://justgetflux.com/news/2016/01/14/apple.html</p> <p>CONNOLLY, Amanda. F.lux creators call Apple out for releasing Night Shift after banning their app. <i>The Next Web</i>, 15 jan. 2016. Disponível em: https://thenextweb.com/news/uh-oh-controversial</p>
Duet Display / Luna Display	Concorrente direto do Sidecar da Apple	Duet Display (2014, criado por um ex-engenheiro da Apple) e Luna Display (Astro HQ, 2017) ofereciam uma solução para transformar o iPad em monitor adicional para Mac. A Apple anunciou o Sidecar na WWDC em 3 de junho de 2019. O CEO da Luna Display, Matt Ronge, declarou publicamente: "A Apple nos utilizou para teste de mercado. Em fevereiro de 2017, fomos convidados a demonstrar o Astropad Studio para a equipe de marketing de produtos do iPad da Apple [...] Eles estão usando uma pilha de Wi-Fi <i>peer-to-peer</i> significativamente mais performática, que prioriza o tráfego do Sidecar em relação aos demais. [...] Isso certamente não representa condições equitativas de concorrência para os desenvolvedores." (tradução livre)	<p>APPLE. Apple previews macOS Catalina. <i>Apple Newsroom</i>, 3 jun. 2019. Disponível em: https://www.apple.com/uk/newsroom/2019/06/apple-previews-macos-catalina/</p> <p>GALLAGHER, William. Developers Talk about Being "Sherlocked" as Apple Uses Them "for Market Research". <i>AppleInsider</i>, 6 jun. 2019. Disponível em: https://appleinsider.com/articles/19/06/06/developers-talk-about-being-sherlocked-as-apple-uses-them-for-market-research</p> <p>Para mais informações sobre Duet Display, ver: https://www.duetdisplay.com/pt</p> <p>Para mais informações sobre a Luna Display, ver: https://astropad.com/product/lunadisplay/</p>

Aplicativo Excluído	A Ameaça	Descrição do Abuso da Apple	Fontes/Evidências
Aplicativos de Pagamento NFC / Contactless	Concorrente direto do Apple Pay / Apple Wallet	De 2014 a 2024, a Apple restringiu o chip NFC do iPhone exclusivamente ao Apple Pay, bloqueando todas as carteiras de terceiros e aplicativos de pagamento da funcionalidade sem contato. A Comissão Europeia emitiu compromissos vinculantes (julho de 2024) exigindo que a Apple abra o acesso NFC por 10 anos. Esse padrão é diretamente relevante para o presente caso: o próprio Inquérito Administrativo nº 08700.002893/2025-17 investiga a restrição da Apple ao acesso NFC no iOS para favorecer o Apple Pay em detrimento do sistema de pagamento sem contato Pix do Brasil. A conduta é estruturalmente idêntica: a Apple controla uma funcionalidade da plataforma, restringe seu acesso para favorecer o próprio serviço e exclui concorrentes terceiros.	<p>COMISSÃO EUROPEIA. Commission accepts commitments by Apple opening access to “tap and go” technology on iPhones. Bruxelas: Comissão Europeia, 11 jul. 2024. Disponível em: https://ec.europa.eu/commission/presscorner/api/files/document/print/fin/ip_24_3706/IP_24_3706_EN.pdf.</p> <p>CADE, Inquérito Administrativo nº 08700.002893/2025-17, https://sei.cade.gov.br/sei/modulos/pesquisa/md_pesq_processo_exibir.php?1MQnTNkPQ_sX_bghfgNtnzTLgP9Ehbk5UOJvmyesnbE=&Rf6Pd6hBcedDS_xdwMQMK6_PgwPd2GFLIjH0OLyFR7Sc3inySjwXu0jiE84z0C1I73LzMEBuqXgRAjI9oN7</p>

VERSÃO PÚBLICA ÚNICA

160. O que fica claro do exposto acima é que **a Apple exclui seletivamente aplicativos que representam uma ameaça à sua dominância e que não são percebidos como parceiros lucrativos capazes de reforçar tal domínio. Isso não é um assunto de natureza privada, mas sim uma violação antitruste sujeita à jurisdição do Cade.**

161. A Apple pode tentar reformular esse caso como uma disputa sobre privacidade, proteção infantil ou moderação de conteúdo. No entanto, esta Representação não requer ao Cade que defina padrões de privacidade ou substitua qualquer autoridade responsável por regulamentação específica destes temas – a questão apresentada aqui é o uso desses rótulos pela Apple como ferramentas de fiscalização discricionárias dentro de um ecossistema fechado que ela controla sozinha.

162. O Cade já reconheceu que condutas enquadradas na linguagem da privacidade ainda podem levantar uma preocupação competitiva quando estruturadas ou aplicadas de forma discriminatória. Como mencionado, no caso ATT⁴⁹, a SG/Cade observou expressamente que a política da Apple, embora aparentemente associada à proteção de dados, era capaz de gerar efeitos anticompetitivos porque podia ser projetada e aplicada de maneira restritiva e discriminatória, privilegiando os próprios serviços da Apple enquanto impunha restrições aos concorrentes. O mesmo raciocínio se aplica aqui: a invocação da Apple de "fraude", "pornografia" ou "CSAM" não substitui o escrutínio antitruste quando o registro factual mostra aplicação seletiva e o uso do controle da plataforma para reprimir um rival que ameaçava os interesses da Apple.

163. Essa conclusão é reforçada pela forma como a Apple realmente se comportou. Espera-se que uma empresa responda a uma emergência de privacidade ou segurança infantil, identifique uma preocupação estável, a comunique claramente e aplique um padrão inteligível em casos comparáveis. A Apple fez o oposto; ela utilizou justificativas mutáveis, dependeu de equipes de revisão paralelas que chegaram a conclusões divergentes sobre o mesmo material, atrasou as respostas e não articulou nenhuma regra consistente capaz de explicar por que o App Rave merecia remoção, enquanto outros aplicativos apresentando preocupações de segurança muito mais sérias e publicamente documentadas continuavam (e ainda continuam) disponíveis.

⁴⁹ CADE, Nota Técnica nº 22/2025, Inquérito Administrativo nº 08700.000693/2025-11 (24 de março de 2025), SEI nº 153479, parágrafo 41.

5. OS EFEITOS NEGATIVOS

164. Como mencionado, a conduta da Apple não constitui um episódio isolado, mas uma manifestação concreta da posição dominante estruturalmente enraizada que a empresa ocupa dentro de seu ecossistema iOS. Essa dominância decorre do controle exclusivo exercido pela Apple sobre a distribuição de aplicativos por meio da App Store, bem como sobre os mecanismos técnicos e contratuais indispensáveis para que desenvolvedores terceiros possam operar nesse ecossistema.

165. A remoção arbitrária e discriminatória de um aplicativo — sem justificativa verificável, transparente ou proporcional — produz efeitos anticompetitivos significativos e multifacetados, que vão muito além do caso da Rave e prejudicam materialmente a dinâmica concorrencial do mercado como um todo. A conduta da Apple não pode ser tratada como uma mera decisão comercial neutra, mas como exercício ilícito de posição dominante, com implicações diretas para a concorrência.

166. Em primeiro lugar, **a conduta da Apple eleva barreiras à entrada e à expansão de concorrentes**⁵⁰. Desenvolvedores que dependem do acesso ao iOS para alcançar uma base relevante de usuários ficam sujeitos a uma forma de incerteza regulatória privada, na qual o acesso contínuo ao mercado pode ser revogado unilateralmente pelo agente que controla o ecossistema. A ausência de critérios claros, combinada com a aplicação discricionária das regras do iOS, desestimula investimentos, reduz incentivos à inovação e enfraquece a contestabilidade do mercado.

167. A possibilidade de remoção arbitrária – mesmo após longos períodos de operação em conformidade – aumenta substancialmente o risco enfrentado pelos desenvolvedores. Essa dinâmica é agravada pelo controle absoluto exercido pela Apple por meio de seu arcabouço contratual, que lhe permite interferir diretamente no ciclo de vida de qualquer aplicativo⁵¹. Relatos de atrasos em atualizações⁵² e rejeições injustificadas reforçam a natureza discricionária — e potencialmente estratégica — dessas intervenções.

168. Por exemplo, no caso Mercado Livre/Apple, o Conselheiro-Relator Victor Oliveira Fernandes observou que a aplicação arbitrária de regras, em um contexto de dependência

⁵⁰ Vide CADE, Despacho de Instauração do Processo Administrativo nº 08700.009531/2022-04 e concessão de Medida Preventiva (25 de novembro de 2024), SEI nº 1476083.

⁵¹ Vide: COMPETITION & MARKETS AUTHORITY. Mobile ecosystems: market study final report (2022)

⁵² Vide a manifestação do Match Group (SEI nº 1475625) no contexto do Processo Administrativo nº 08700.009531/2022-04.

VERSÃO PÚBLICA ÚNICA

dos desenvolvedores e de fortes efeitos de rede, pode impor desvantagens anticompetitivas a determinadas empresas, beneficiando outras. Também destacou que processos opacos de revisão podem perpetuar essa dependência mesmo antes da conclusão de uma análise completa de mérito⁵³.

169. Além disso, esse nível de controle, combinado com a capacidade da Apple de retaliar⁵⁴, cria um ambiente de intimidação que desencoraja desenvolvedores a contestar ou denunciar a conduta da empresa, diante do risco concreto de represálias comerciais⁵⁵.

170. Em segundo lugar, a conduta da Apple reflete um caso típico de **discriminação anticompetitiva em um mercado de múltiplos lados**. Ao atuar simultaneamente como reguladora do ecossistema e como participante direta do mercado, a Apple possui tanto a capacidade quanto o incentivo para favorecer seus próprios interesses e produtos. Esse tipo de preocupação tem sido reiteradamente identificado em precedentes envolvendo plataformas digitais com função de *gatekeeper*⁵⁶. Nesse contexto, a remoção de aplicativos concorrentes, ou de aplicativos que possam substituir funcionalidades nativas, não apenas elimina rivais diretos, mas também distorce estruturalmente as condições de concorrência.

171. A conduta prejudica a concorrência ao **eleva os custos dos rivais e comprometer a qualidade e a continuidade de seus serviços** por meio do controle de pontos técnicos de acesso. Na medida em que a Apple consegue desabilitar o acesso a nível de conta de um concorrente e interromper funcionalidades incorporadas à operação do aplicativo, ela torna a concorrência pelo mérito mais custosa e menos previsível. O aplicativo concorrente passa a ter de redesenhar seu produto, reconstruir fluxos de *onboarding* e autenticação, absorver interrupções na experiência do usuário e administrar danos reputacionais decorrentes da degradação do serviço, enquanto os próprios serviços da Apple

⁵³ CADE, Voto do Conselheiro Victor Oliveira Fernandes, Recurso Voluntário nº 08700.009932/2024-18 (19 de maio de 2025), parágrafos 315-321.

⁵⁴ CADE, Contrarrazões do Mercado Livre ao Recurso Voluntário nº 08700.009932/2024-18 (23 de dezembro de 2025) SEI 1493454.

⁵⁵ Ver, por exemplo, as investigações e reclamações mencionadas anteriormente envolvendo o tratamento conferido a desenvolvedores e as práticas de aplicação das regras da App Store em múltiplas jurisdições: Caso AT.40437 (*Apple — App Store Practices (music streaming)*); Caso ACM/19/035630 (*Dating-App Providers*); e *United States et al. v. Apple Inc.*, No. 2:24-cv-04055-JXN-LDW (D.N.J.).

⁵⁶ Ver, por exemplo, as decisões de designação no âmbito do DMA mencionadas anteriormente nos Casos DMA.100013, DMA.100025, DMA.100027 e DMA.100047; o *Mobile ecosystems market study*, da *Competition and Markets Authority*; e o *Market study into mobile app stores*, da ACM.

permanecem plenamente integrados ao iOS⁵⁷⁻⁵⁸.

172. Em terceiro lugar, essa conduta produz **efeitos diretos de exclusão**, ao impedir que aplicativos concorrentes permaneçam acessíveis aos usuários do iOS, restringindo a variedade de opções disponíveis no mercado. Trata-se de uma **forma particularmente severa de fechamento de mercado**, uma vez que o canal de distribuição controlado pela Apple é, na prática, indispensável para alcançar usuários dentro do ecossistema iOS.

173. Além dos claros efeitos negativos sobre a concorrência, a Remoção resultou em **danos catastróficos à Rave que aumentam a cada dia** que o aplicativo permanece indisponível no iOS. A conduta da Apple causou (e continua causando) prejuízos concretos e crescentes à Rave enquanto empresa. A sequência de medidas adotadas pela Apple enfraqueceu progressivamente sua posição competitiva, reduziu sua capacidade de crescimento, prejudicou seu relacionamento com usuários existentes, comprometeu a credibilidade do produto, afetou sua monetização e impediu a empresa de avançar para novos modelos de negócios. Em conjunto, esses efeitos atingem os ativos centrais dos quais depende um negócio de plataforma: escala, continuidade, confiança, efeitos de rede e capacidade de converter uma base crescente de usuários em receita estável.

174. Esses efeitos negativos ultrapassam o concorrente diretamente afetado e se traduzem em **danos aos consumidores**. Além dos impactos sobre o mercado, a conduta restringe a escolha dos usuários ao eliminar aplicativos inovadores que, de outro modo, competiriam em qualidade e funcionalidade. Em um ecossistema no qual a App Store constitui o principal (senão o único) ponto de acesso, remoções arbitrárias privam usuários de alternativas relevantes, reduzem a pressão competitiva e aumentam a dependência em relação aos próprios serviços da Apple, resultando em menor qualidade e em redução dos incentivos à inovação.

⁵⁷ A CMA explica que um *gatekeeper* pode favorecer seus próprios produtos ou distorcer a concorrência em mercados a jusante ao conferir-lhes uma vantagem qualitativa não replicável, ou ao elevar os custos de rivais por meio de restrições de acesso a funcionalidades da plataforma. Acrescenta, ainda, que as restrições impostas pela Apple ao acesso a *hardware* e *software* podem beneficiar os próprios serviços da Apple e afetar a concorrência muito além do produto imediatamente envolvido. COMPETITION & MARKETS AUTHORITY. *Mobile ecosystems: market study final report* (2022), parágrafos 6.10-6.14, 6.19-6.20, 6.38-6.41.

⁵⁸ A reclamação do DOJ contra a Apple identifica o mesmo padrão em diversas tecnologias. A teoria central é que a Apple não precisa, em todos os casos, banir integralmente um rival: degradar sua funcionalidade, negar acesso técnico essencial ou dificultar a interoperabilidade pode ser suficiente para enfraquecer a pressão competitiva. Complaint, *United States et al. v. Apple Inc.*, No. 2:24-cv-04055 (D.N.J. Mar. 21, 2024), parágrafos 54-55, 80-90, 100-103, 111-117, 120, 126-131.

VERSÃO PÚBLICA ÚNICA

175. A aplicação discricionária, imprevisível e discriminatória das regras do iOS e da App Store compromete a confiabilidade dos serviços digitais. Remoções ou interrupções abruptas degradam a experiência do usuário e podem levar à perda de acesso ou de funcionalidades. Ao colocar aplicativos rivais em desvantagem competitiva, ao mesmo tempo em que preserva a integração fluida de seus próprios serviços ou de serviços percebidos como parceiros comercialmente relevantes, a Apple prejudica a escolha do consumidor e direciona a demanda para dentro de seu próprio ecossistema, distorcendo, em última instância, o processo competitivo e o bem-estar do consumidor.

6. A NECESSIDADE DE AÇÃO IMEDIATA: PEDIDO DE MEDIDA PREVENTIVA

176. O artigo 84 da Lei de Defesa da Concorrência dispõe que:

"Em qualquer fase do inquérito administrativo para apuração de infrações ou do processo administrativo para imposição de sanções por infrações à ordem econômica, poderá o Conselheiro-Relator ou o Superintendente-Geral, por iniciativa própria ou mediante provocação do Procurador-Chefe do Cade, adotar medida preventiva, quando houver indício ou fundado receio de que o representado, direta ou indiretamente, cause ou possa causar ao mercado lesão irreparável ou de difícil reparação, ou torne ineficaz o resultado final do processo."

177. Dada a disposição da lei, a prática decisória do Cade consolidou um teste de três etapas para justificar tais medidas preventivas: o Cade deve demonstrar (1) uma base *prima facie* para a existência de uma infração (*fumus boni iuris*), (2) urgência, devido ao risco de dano irreparável à concorrência (*periculum in mora*), e (3) que a imposição da medida preventiva não resulta em dano reverso (ausência de *periculum reverso*). As subseções a seguir mostram que todos esses três requisitos (cumulativos) estão satisfeitos e, conseqüentemente, que há fortes fundamentos para impor uma medida preventiva que garanta o retorno do App Rave ao iOS e à App Store.

6.1. O abuso da Apple é cristalino (*fumus boni iuris*)

178. Segundo a SG, *fumus boni iuris* significa que: "No âmbito antitruste, em sede de condutas, a probabilidade do direito consiste na verossimilhança das alegações. É a aparência do bom direito que indica a necessidade de intervenção, desde logo, das autoridades de defesa da concorrência, em razão da presença de indícios de que determinada conduta esteja causando ou possa vir a causar os efeitos anticompetitivos

previstos na legislação antitruste."⁵⁹ A Representante entende, respeitosamente, que esse critério está estabelecido.

179. A Seção 3 desta Representação traz evidências claras de que a Apple detém uma posição dominante em todos os espaços de análise afetados pela Remoção. Essas evidências não são criadas nem produzidas pela Representante, mas derivadas das próprias conclusões do Cade em casos anteriores. A Seção 4 também contém evidências sólidas (incluindo documentação) de que a Remoção foi arbitrária e discriminatória, e que ocorreu devido a uma motivação anticompetitiva da Apple, ou seja, para proteger seu efeito de *lock-in* no iOS e proteger/alavancar sua própria solução nativa contra a pressão competitiva exercida pelo App Rave.

6.2. *Periculum in mora*: cada dia que o App Rave fica fora do iOS as perdas aumentam

180. Em uma decisão recente, a SG enfatizou a necessidade de demonstrar um risco concreto para deferir um pedido de medida preventiva: "(periculum in mora) consiste na iminência da produção de lesão irreparável ou de difícil reparação ao mercado e aos consumidores, de forma a tornar ineficaz o resultado do processo, demandando uma ação estatal imediata. Não se trata de um mero receio, mas é preciso que o autor demonstre uma ameaça concreta."⁶⁰

181. Como pode ser visto na Seção 5 acima, os efeitos negativos decorrentes do abuso da Apple já são amplamente reconhecidos pelo Cade e outras autoridades, tornando a ameaça de tal conduta muito clara. Além dos efeitos negativos evidentes à concorrência, a Remoção obviamente resultou em danos catastróficos à Rave que aumentaram a cada dia desde então. O ônus de demonstrar dano concreto está, portanto, devidamente satisfeito por meio dos elementos desta Representação.

⁵⁹ Inquérito Administrativo nº 08700.001992/2022-21. Nota Técnica nº 10/2022 (SEI 1096158), para. 72.

⁶⁰ Inquérito Administrativo nº 08700.008555/2023-19. Nota Técnica nº 20/2024 (SEI 1366395), para. 55

6.3. A restauração do App Rave no iOS e na App Store apenas restabelece o *status quo* (não há *periculum reverso*)

182. Por fim, a restauração do App Rave no iOS e na App Store é viável e não causa dano à Apple. Na verdade, até a Remoção ilegal em agosto de 2025, o App Rave estava disponível na App Store do iOS desde janeiro de 2015. A restauração do aplicativo à loja apenas restabelece esse *status quo* de longa data, de modo que afirmar que a Apple teria problemas para apenas restituir esse cenário seria contraditório.

183. Além disso, como demonstrado na Seção 4 acima, qualquer alegação da Apple no sentido de que a restauração do App Rave implicaria questões de segurança é falha desde sua concepção. Primeiro, porque as próprias questões de segurança atribuídas ao App Rave são infundadas. Segundo, porque a Apple mantém na App Store aplicativos que têm reclamações verificadas sobre questões de segurança. Isso se trata, na verdade, de um pretexto anticompetitivo para manter um concorrente fora do ecossistema do iOS. Não há razão legal que justifique que o App Rave fique fora da App Store por sequer mais um dia. Portanto, é necessária uma ação rápida e urgente do Cade.

7. CONCLUSÃO E PEDIDOS

184. Esta Representação demonstra, por meio de um registro probatório documentado e convergente, que a Apple cometeu conduta ilícita relacionada ao abuso de sua posição dominante para discriminar concorrentes e prejudicar a concorrência. A conduta descrita nesta Representação não é resultado de uma governança legítima de plataforma, mas sim de uma decisão deliberada e calculada de usar o controle de arquitetura que a Apple detém para prejudicar concorrentes que exercem pressão competitiva sobre a Apple.

185. A conduta não é uma mera disputa contratual suscetível de resolução comercial ordinária. É o exercício do poder monopolista por meio do controle sobre infraestrutura essencial, realizado sem fundamento probatório e com consequências irreversíveis para uma plataforma cuja destruição pela Apple foi deliberada e sistematicamente planejada. Também não se trata de uma disputa entre duas partes privadas cuja resolução interessa apenas aos diretamente envolvidos, pois o que a Apple fez com a Rave pode ser feito novamente (e é efetivamente feito) contra qualquer um dos desenvolvedores de aplicativos rivais.

VERSÃO PÚBLICA ÚNICA

186. A Apple removeu o App Rave — apesar de não haver nenhum incidente de segurança confirmado e da liberação de funcionamento do App Rave concedida pelo próprio investigador da Apple em fevereiro de 2025 — enquanto continuava hospedando plataformas com preocupações de segurança publicamente sabidas e documentadas. Uma empresa genuinamente preocupada com a integridade da plataforma não encerra um aplicativo com ferramentas líderes de moderação de conteúdo enquanto mantém outros aplicativos que são conhecidos como lugares inseguros para os usuários — o motivo competitivo é específico: o App Rave é exatamente o *super app* multiplataforma *middleware* que a Apple identificou como alvo principal.

187. Como detalhado ao longo da Representação, as medidas que a Apple implementou confirmam que seu objetivo era a destruição, não a fiscalização. A designação falsa de "*malware*" foi utilizada pela Apple como estratégia consciente para minar a confiança do consumidor contra um produto dependente da confiança. A invalidação das credenciais de Login no ecossistema iOS (SIWA) afetou 11,4 milhões de usuários em todas as plataformas. O encerramento dos APNs foi projetado para operar de forma invisível — silenciosa, gradual e projetada para garantir que a perda de usuários se tornasse irreversível antes que a Rave pudesse identificar a origem da interrupção. Isso não é uma conduta de uma empresa que cumpre com os termos contratuais que ela mesma impõe — é, na verdade, a conduta de uma empresa que busca garantir que um concorrente não possa sobreviver.

188. Nesse sentido, o caso perante o Cade não é apenas o caso da Rave; é o caso de todo desenvolvedor que opera dentro de um ecossistema cujo *gatekeeper* demonstrou, com precisão e sem consequências, que está disposto a usar o controle de sua própria arquitetura como uma ferramenta de eliminação competitiva.

189. Tendo em vista do exposto acima e conforme o artigo 66, §1, da Lei de Defesa da Concorrência, a Rave respeitosamente requer que esta SG abra uma investigação formal sobre a conduta da Apple, conforme descrito nesta Representação, ao final da qual a Rave tem clareza de que esta autoridade decidirá por aplicar multas e medidas cabíveis para sancionar e corrigir as distorções concorrenciais que as práticas ilegítimas da Apple vêm produzindo no mercado.

190. Além disso, a Rave respeitosamente requer que:

VERSÃO PÚBLICA ÚNICA

(i) Nos termos do Artigo 84 da Lei de Defesa da Concorrência, o Cade conceda o pedido de medida preventiva da Rave para: ordenar que a Apple elimine as disposições constantes na cláusula 2.3.10 das Diretrizes de Revisão da App Store e não mais adote quaisquer outras medidas de efeito semelhante, que impeçam os desenvolvedores de informar os usuários a respeito do funcionamento de seus aplicativos em outros sistemas operacionais, e reinstaure imediata e incondicionalmente o App Rave à App Store e a conta de desenvolvedor da Rave, com todas as avaliações históricas dos usuários, avaliações e credenciais de desenvolvedor restauradas ao seu status anterior à Remoção ilegal — uma medida que, pela operação da própria arquitetura de infraestrutura da Apple, necessariamente implicará:

(i.i) na restauração de toda a funcionalidade de Login com credenciais Apple (SIWA) e e-mail privado de retransmissão para os 835.625 usuários brasileiros afetados no iOS, Android, macOS e Windows;

(i.ii) a reemissão do certificado de ID de Desenvolvedor e do Ticket de Notarização da Rave, restaurando toda a funcionalidade do macOS e removendo todos os avisos de *malware* dos dispositivos brasileiros nos quais essa designação tecnicamente falsa foi exibida; e

(i.iii) a restauração das credenciais de autenticação do serviço Apple Push Notification da Rave, reativando a entrega de notificações push para todos os dispositivos iOS onde o App Rave está instalado;

(ii) A critério da SG/Cade, que medidas preventivas equivalentes sejam estendidas e aproveitadas por qualquer outro desenvolvedor no iOS;

(iii) A Apple seja permanentemente proibida de tratar a Rave de forma menos favorável do que aplicativos que não competem com as ofertas nativas da Apple;

(iv) Esta Representação seja recebida pela SG/Cade como processo administrativo ou, subsidiariamente, como inquérito administrativo, conforme o artigo 69 e o artigo 66, parágrafo 1, da Lei de Defesa da Concorrência, bem como o artigo 135 do RICade;

(v) A Apple seja condenada por cometer infrações contra a ordem econômica, em particular, violação dos artigos 36, I, II e IV e parágrafo 3, incisos III, IV, V e X, combinados com os artigos 37 e 38 da Lei de Defesa da Concorrência;

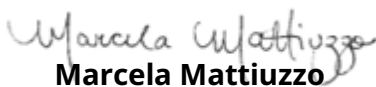
VERSÃO PÚBLICA ÚNICA

(vi) Os documentos anexados como Anexos Confidenciais sejam tratados como CONFIDENCIAIS, conforme o artigo 49, item II e artigo 52, itens IV, VI e XIV do RICade;

Termos em que,

Pede deferimento.

De São Paulo a Brasília, em 7 de maio de 2026



Marcela Mattiuzzo

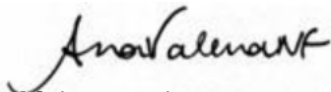
OAB/SP nº 356.208



Matheus Augusto Gomes Barreto

OAB/SP nº 521.676

OAB/RJ nº 224.292



Ana Valéria Nascimento Fernandes

OAB/SP nº 455.932



Clara Duarte Augusto

OAB/SP nº 544.840

LISTA DE ANEXOS

Nº	Descrição
1	CRONOLOGIA DA REMOÇÃO COM EVIDÊNCIAS COMPROBATÓRIAS
2	COMPARAÇÃO ENTRE O APP RAVE E O SHAREPLAY DA APPLE
3	APLICATIVOS AINDA DISPONÍVEIS NA APP STORE DA APPLE
4	O APP RAVE E A PLAY STORE DO GOOGLE
5	EVIDÊNCIAS QUE REFUTAM AS SUPOSTAS JUSTIFICATIVAS DA APPLE PARA A REMOÇÃO
6	DOCUMENTOS DE PESQUISA & DESENVOLVIMENTO DA RAVE SUBMETIDOS À AUTORIDADE FISCAL CANADENSE
7	RECLAMAÇÕES DE USUÁRIOS BRASILEIROS CONTRA A REMOÇÃO