

CD PROJEKT RED - Contrat de licence utilisateur de GWENT

Dernière mise à jour le 29 août 2017

Présentation :

1. Ce document contient les règles vous engageant juridiquement concernant Gwent et les produits/services associés (accessibles [ici](#)).
2. Nous vous accordons un droit limité et personnel de jouer à Gwent (mais CD PROJEKT RED est propriétaire de Gwent).
3. Il existe des règles concernant ce que vous pouvez ou ne pouvez pas faire avec Gwent (exemples : être gentil, ne pas tricher).
4. En fonction de votre lieu de résidence, il existe des règles importantes concernant les responsabilités et la résolution des différends (y compris l'arbitrage obligatoire et la renonciation à un procès devant un jury si vous résidez aux États-Unis).
5. Notre [Politique de confidentialité](#) explique quelles informations nous recueillons et comment nous les protégeons. Notre [Guide pour le contenu des fans](#) explique ce que vous pouvez créer en rapport avec Gwent (exemples : dessins de fan, sites communautaires).

Voilà, c'est tout. Bonjour ! Nous sommes CD PROJEKT RED, filiale de CD PROJEKT S.A., et nous créons des jeux. Si vous avez entendu parler de la série The Witcher, c'est notre œuvre. Nous avons développé Gwent avec l'aide de notre société sœur de confiance GOG (qui fait aussi partie de CD PROJEKT S.A.). GOG détient la plateforme de distribution de jeux GOG.com (nous reviendrons sur GOG plus tard). Nous avons créé ce Contrat de licence utilisateur de Gwent (ou « Contrat » pour abrégé) afin de vous expliquer ce que vous pouvez (et ne pouvez pas) faire avec Gwent. Nous l'avons rédigé de manière aussi simple que nous le permet la loi, en ajoutant de brefs résumés informels pour vous aider à en comprendre le sens. Cependant, la formulation du texte intégral est plus importante et contraignante juridiquement.

TEXTE INTÉGRAL

RÉSUMÉ

1. À PROPOS DE CE CONTRAT

1.1 Ce Contrat est un contrat juridiquement contraignant conclu entre vous et CD PROJEKT S.A., sise à ul. Jagiellońska 74, 03-301 Varsovie, Pologne. Nous serons désignés ci-après par « CD PROJEKT RED », car CD PROJEKT S.A. est l'entité juridique dont fait partie CD PROJEKT RED. Ce Contrat vaut pour notre jeu vidéo Gwent, tout code ou toute clé de jeu vous donnant accès à tout ou partie du jeu, les Produits virtuels et la Monnaie virtuelle (définis ci-dessous) de Gwent, les tournois et événements d'e-sport, ainsi que tous les produits officiels et services associés à Gwent, ce qui comprend (mais sans s'y limiter) les comptes d'utilisateur, l'assistance client et l'assistance technique fournies par nous ou les forums officiels, les wikis, les blogs et les réseaux sociaux (le terme « Gwent » englobera toutes ces choses). Ce Contrat vous sera communiqué et nous engagera vous et nous une fois que vous aurez téléchargé, installé ou commencé à utiliser Gwent. Si vous n'acceptez pas les termes de ce Contrat, veuillez ne pas utiliser Gwent.

Ce Contrat ne vaut que pour Gwent. Pour connaître les règles légales en vigueur pour les autres jeux et services de CD PROJEKT RED, consultez le [lien suivant](#). Pour que les choses soient claires, notre [Contrat de licence utilisateur](#) général ne s'applique PAS à Gwent.

Important : veuillez à lire également notre [Guide pour le contenu des fans](#), d'autres conseil pour Gwent, les [Règles du Gwent Masters](#) et notre , qui font partie de ce Contrat.

Ce document explique ce qu'est Gwent et comment vous pouvez l'utiliser. Nous avons ajouté un bref résumé informel de ces règles pour vous faciliter la vie. Cependant, seule la version intégrale est juridiquement contraignante.

Il existe d'autres documents légaux pour nos autres jeux, en plus de notre politique de confidentialité pour Gwent (liens ci-contre).

2. NOTE SPÉCIALE CONCERNANT LES ENFANTS

2.1 Si vous avez plus de 18 ans, bienvenue dans Gwent ! Si vous avez entre 13 et 18 ans (ou tout autre âge correspondant à la majorité dans votre pays), avant de vous accueillir tout aussi chaleureusement, nous vous prions de demander à un de vos parents ou votre tuteur de lire et d'approuver ce Contrat pour vous (car, dans certains pays, les personnes en dessous d'un certain âge ne peuvent pas légalement conclure d'accord comme ce Contrat), et de superviser votre utilisation de Gwent. Gwent possède une classification d'âge, qui s'affichera lorsque vous achèterez le jeu. Nous avons le regret de vous dire que si vous avez moins de 13 ans, vous n'avez pas l'autorisation de télécharger Gwent, d'y jouer ou d'y accéder.

Si vous avez moins de 18 ans, il vous faut l'accord de vos parents ou de votre tuteur pour utiliser Gwent. Nous savons que ça peut sembler absurde, mais il s'agit d'une obligation légale et non d'une lubie de notre part.

3. UTILISATION DE GWENT

3.1 Même si cela peut sembler étrange, vu que Gwent est un jeu gratuit, nous devons vous donner l'autorisation d'y jouer ! C'est pourquoi nous vous accordons une licence personnelle, limitée, révocable, non exclusive, non transférable et non cessible pour afficher, voir, télécharger, installer et utiliser Gwent et y jouer sur les plateformes et appareils autorisés. Cette licence est destinée à votre usage personnel uniquement (vous ne pouvez donc pas la donner, la « vendre », la louer, l'offrir, la céder, créer une sous-licence, ou la transférer à quelqu'un d'autre) et ne vous confère aucun droit de propriété sur Gwent.

Vous avez le droit personnel de jouer à Gwent. Nous adorerions que vous invitiez vos amis à jouer également, mais n'oubliez pas qu'ils doivent créer leur propre compte !

4. ACCÈS À LA BÊTA DE GWENT

4.1 Gwent sera diffusé en versions Bêta fermée et Bêta ouverte avant sa sortie commerciale afin de tester les fonctionnalités, les capacités et les performances du jeu. Pour les versions Bêtas :

- Nous définirons les conditions et les obligations pour accéder à la Bêta. Fournir une version Bêta, en assurer la maintenance, et choisir qui pourra l'utiliser sera laissé à notre discrétion.
- Vous ne pourrez accéder à la Bêta fermée qu'en saisissant un code d'accès (que nous vous fournirons) sur notre page Internet prévue à cet effet (et que nous vous indiquerons).
- Après votre inscription à la Bêta fermée, il se peut que vous deviez attendre un certain temps, en fonction du nombre de personnes s'inscrivant, de la charge sur nos serveurs et d'autres aspects techniques. Nous ferons le maximum pour vous tenir informé(e) !
- Nous pensons que vous pourrez accéder à la Bêta ouverte depuis la même page Internet ou par

l'intermédiaire de GOG Galaxy. Nous vous informerons si d'autres plateformes ou appareils s'ajoutent à la liste de ceux pouvant être utilisés durant la période de Bêta et vous expliquerons comment y accéder.

- Les Bêtas auront une durée limitée ; nous déciderons quand elles s'achèveront pour passer à la phase suivante, c'est-à-dire la Bêta ouverte ou la sortie commerciale.
- Entre la Bêta fermée et la Bêta ouverte, il est possible que nous procédions à une ou plusieurs réinitialisations complètes de la progression ou des serveurs. Après toute réinitialisation, votre compte d'utilisateur reviendra probablement à son état initial (en fonction des modifications que nous pourrions apporter dans le cadre de la Bêta). Les Produits virtuels ou la Monnaie virtuelle (définis ci-dessous) que vous aurez achetés avant la réinitialisation seront, à notre discrétion, transférés ou remboursés par l'équivalent en Produits virtuels ou Monnaie virtuelle. Aucun remboursement en argent réel ne sera effectué suite à une réinitialisation.
- Durant la période de Bêta, nous pouvons, à notre discrétion, changer, modifier ou supprimer des fonctionnalités de Gwent dans le cadre du processus de test et d'amélioration du jeu pour préparer sa sortie commerciale.
- S'il y a certains éléments de la Bêta de Gwent que nous souhaitons garder confidentiels, nous vous en informerons explicitement. Le cas échéant, veuillez garder ces informations sur les Bêtas de Gwent confidentielles.
- À certains moments, vous pouvez être invité(e) à participer à un processus volontaire de commentaires. Nous apprécierions énormément que vous preniez le temps de nous communiquer votre avis, car nous souhaitons faire de Gwent le meilleur jeu possible.
- En vous donnant accès à la Bêta, notre but est de vous permettre de jouer à quelque chose de totalement nouveau, mais il faut vous attendre à ce que le jeu ne soit pas encore achevé. C'est pourquoi les Bêtas seront fournies « en l'état », sans promesse d'aucune sorte de notre part et sans que notre responsabilité puisse être engagée si le logiciel est inachevé, ne fonctionne pas parfaitement ou cause des problèmes. Les Bêtas peuvent ne pas contenir toutes les fonctionnalités et leur contenu est susceptible d'être modifié.
- Nous souhaitons que vous jouiez à Gwent et que vous l'appréciez, alors ne tentez pas de « vendre » ou de transférer votre accès à une Bêta.
- Nous pouvons établir des règles supplémentaires concernant les Bêtas de Gwent. Le cas échéant, nous vous en informerons par avance.

Gwent sortira d'abord en version Bêta. Les Bêtas ne seront pas complètes et nous ne pourrions être tenus pour responsables de ce qui arrivera durant leur utilisation. N'ayez crainte, elles ne devraient pas faire exploser votre ordinateur !

Il y aura probablement une ou plusieurs réinitialisations de la progression ou des serveurs durant les Bêtas. N'ayez crainte, nous transférerons ou remplacerons vos achats ! (Veuillez noter que nous n'effectuerons aucun remboursement en argent réel.)

5. COMPTES D'UTILISATEUR

5.1 Comptes d'utilisateur requis. Afin de jouer à Gwent, vous devrez créer un compte d'utilisateur sur la plateforme de votre choix ou utiliser un compte existant (si vous en possédez un). Sur certaines plateformes dont le PC, vous devrez utiliser un compte GOG et pourriez aussi avoir besoin d'utiliser le système de distribution GOG Galaxy pour télécharger le jeu et y jouer. (GOG est notre société sœur.) N'oubliez pas que ces services GOG disposent de leurs propres [documents légaux](#) (encore d'autres formulations légales interminables, on compatit !). GOG est responsable de votre utilisation de GOG.com et de GOG Galaxy et pourra sûrement vous aider en cas de problème ou de

question.

5.2 Protection des comptes d'utilisateur. Vous êtes responsable de la protection de votre compte d'utilisateur et des activités de votre compte. Veuillez tout particulièrement à protéger votre mot de passe ! Afin de protéger Gwent, les utilisateurs de Gwent et CD PROJEKT RED, nous nous réservons le droit en cas d'absolue nécessité de rejeter tout compte d'utilisateur qui enfreindrait ce Contrat de licence utilisateur de Gwent ou toute autre règle légale vers lequel ce document fournirait un lien.

Vous aurez besoin d'un compte d'utilisateur pour jouer à Gwent. Cela peut inclure un compte GOG, fourni par GOG, notre société sœur qui nous a aidés à créer Gwent. N'ayez crainte, vous êtes entre de bonnes mains !

6. CONFIGURATION MINIMUM REQUISE ET MONITORING

6.1 Configuration minimum requise. Gwent aura une configuration minimum requise dépendant du système ou de l'appareil de votre choix, et celle-ci vous sera communiquée. Assurez-vous de disposer de cette configuration avant de télécharger le jeu ! Pour jouer à Gwent en ligne, vous aurez également besoin d'une connexion à Internet (qu'il vous appartiendra de vous procurer et de conserver). Gwent ne contient aucun DRM ou système de protection anti-copie, mais certaines plateformes et certains fabricants de consoles ou d'autres appareils utilisent des technologies de sécurité, qui échappent à notre contrôle.

6.2 Monitoring. Pour empêcher la triche et d'autres choses interdites par l'article 9 ci-dessous, ainsi que pour préserver l'intégrité de Gwent et faire appliquer ce Contrat, il se peut que nous déployions des outils ou logiciels anti-triche s'exécutant en arrière-plan sur votre appareil ou les périphériques et appareils associés lorsque vous utilisez Gwent.

Gwent aura une configuration minimum requise dépendant de l'appareil, du système ou de la plateforme que vous utilisez.

Pour préserver le côté ludique et l'équité dans Gwent, nous pouvons être amenés à implémenter un logiciel ou un outil anti-triche.

7. CORRECTIFS, MISES À JOUR ET MODIFICATIONS

7.1 Nous pouvons être amenés à corriger, mettre à jour ou modifier Gwent au fil du temps (par exemple pour ajouter ou supprimer des fonctionnalités, résoudre des bugs logiciels, équilibrer le jeu ou ajuster son économie), ce qui entraînera des mises à jour automatiques et/ou obligatoires. Par conséquent, des versions mises à jour plus anciennes pourraient devenir inutilisables avec le temps. Oui, certaines cartes pourraient se voir affaiblies. C'est une nécessité pour préserver le plaisir de jeu. Dans le cadre de ces correctifs, mises à jour ou modifications, nous pouvons avoir à imposer des limites pour certaines fonctionnalités du jeu, ou supprimer/restreindre l'accès à ces fonctionnalités, sans que nous ayons à vous en informer et sans que notre responsabilité soit engagée. Nous devons avoir ces droits pour assurer le bon fonctionnement de Gwent.

De temps à autre, nous pouvons corriger, mettre à jour ou modifier le fonctionnement de Gwent afin de garantir son bon fonctionnement et de préserver son côté ludique !

8. PROPRIÉTÉ ET DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

8.1 Propriété de Gwent. Gwent, y compris (mais sans s'y limiter) ses éléments visuels, ses personnages, son histoire, ses objets, sa musique, ses graphismes, son code informatique, son

interface utilisateur, son aspect et son comportement, ses mécaniques de jeu, sa jouabilité, ses sons, ses vidéos, son texte, sa disposition, ses bases de données, ses données, ainsi que tout autre contenu, tous les droits de propriété intellectuelle (définis ci-dessous) et les autres droits d'exploitation et légaux associés, nous appartiennent ou sont exploités avec des licences concédées par des tiers. Tous les droits dans Gwent sont réservés, à l'exception des cas décrits dans ce Contrat. Vous ne pouvez pas utiliser ou exploiter tout ou partie de Gwent, à l'exception des cas décrits dans ce Contrat. Aucun droit de propriété, intérêt ou tout autre droit ne vous est transféré concernant tout ou partie de Gwent. Gwent et ses droits de propriété intellectuelle sont protégés par les lois sur les copyrights et les marques commerciales, ainsi que par d'autres lois relatives à la propriété intellectuelle dans le monde.

8.2 L'expression « droits de propriété intellectuelle » désigne l'ensemble des copyrights, marques commerciales, marques de services, présentations commerciales, noms de marques, logos, fonds commerciaux, emballages, commerces, noms de domaine ou d'entreprise, droits de conception, droits de bases de données, brevets, droits d'invention, savoir-faire, secrets commerciaux et informations confidentielles, droits de logiciels informatiques, droits moraux, droits de publicité, droits de représentation, droits de synchronisation, droits mécaniques, droits d'édition, droits de location, prêt et transmission, et autres droits de propriété intellectuelle et d'exploitation d'une nature similaire ou correspondante pouvant subsister aujourd'hui ou à l'avenir dans toute partie du monde, qu'ils soient dans tous les cas déposés, non déposés, déposables ou non déposables en incluant toutes les demandes acceptées et toutes les demandes d'enregistrement, de division, de continuation, de renouvellement, de prolongation de la durée, de restauration et de réversion des mêmes éléments.

8.3 Propriété de tiers. CD PROJEKT RED respecte les droits de propriété intellectuelle des autres. Si vous pensez que Gwent porte atteinte directement ou indirectement à votre travail, veuillez nous contacter à : legal@cdprojektred.com.

Gwent est la propriété entière ou sous licence de CD PROJEKT RED. Amusez-vous bien, mais comportez-vous bien et ne causez pas de problèmes.

9. RÈGLES D'UTILISATIONS DE GWENT

Afin que vous puissiez jouer à Gwent, nous vous demandons de respecter les règles de CD PROJEKT RED concernant Gwent, y compris (mais sans s'y limiter) les règles suivantes sauf dans les cas autorisés par notre [Guide pour le contenu des fans](#), mais là encore à notre seule discrétion. Veuillez lire attentivement ces règles, car leur non-respect (particulièrement celles relatives à la triche) sera considéré comme une violation grave de ce Contrat, ce qui pourrait entraîner l'annulation ou la suspension de votre accès à Gwent. Dans les cas les plus graves, nous nous réservons le droit de vous interdire tout accès futur au jeu. Voici les règles :

1. Divertissement personnel. Utilisez Gwent uniquement pour votre divertissement personnel et non à des fins politiques ou commerciales.
2. Accès limité. Ne tentez pas de copier, publier ou présenter publiquement, ni de vendre, prêter, louer, louer à bail ou distribuer à un tiers, Gwent, la Monnaie virtuelle, les Produits virtuels, votre compte d'utilisateur ou tout autre droit vous étant accordé par le présent Contrat (ou d'octroyer une sous-licence pour ceux-ci) de façon non autorisée expressément dans le présent Contrat.
3. Mauvaise utilisation technique. Veuillez ne pas modifier, fusionner, distribuer, traduire, décompiler ou désassembler Gwent (ni tenter d'obtenir ou utiliser son code source) sauf si la loi

applicable vous y autorise expressément.

4. Piratage/agressivité. Veuillez ne pas pirater ou faire un mauvais usage de Gwent et des autres produits, jeux ou services de CD PROJEKT RED, ni pirater, blesser, ennuyer, harceler ou menacer les autres utilisateurs de Gwent ou les employés et les membres de la communauté de CD PROJEKT RED.

5. Triche. Veuillez ne pas créer, utiliser, mettre à disposition et/ou distribuer de systèmes de triche, d'exploitation de bugs, de logiciels d'automatisation, de robots, de bots, de mods, de hacks, de spiders, de spywares, de scripts, de trainers, d'outils d'extraction ou d'autres logiciels interagissant avec Gwent ou l'affectant de quelque façon que ce soit (y compris, sans s'y limiter, tout programme tiers non autorisé interceptant, émulant ou redirigeant toute communication entre CD PROJEKT RED ou ses partenaires et Gwent, et/ou tout programme tiers non autorisé collectant des informations sur Gwent en lisant des zones de la mémoire utilisées par Gwent pour stocker des informations). Nous vous rappelons que tricher a des conséquences graves (voir l'article 9 ci-dessus).

6. Mauvaise utilisation du compte. Veuillez ne pas partager, « acheter », « vendre », transférer, offrir, prêter, voler ou détourner des comptes d'utilisateur ou des codes/clés d'accès à Gwent, ceux-ci nous appartenant tous. Si vous pensez avoir subi quelque chose de la sorte, contactez l'assistance clientèle sur : playgwent.com/fr/contact-support.

7. Power-levelling (augmentation de niveau). Ne rendez pas service à d'autres personnes dans le jeu, par exemple en augmentant leur niveau ou en les faisant grimper dans le classement, gratuitement ou contre rémunération (en argent ou autre).

8. Pas de publicité. Ne diffusez pas de publicité commerciale, de promotion, de spams ou de messages non sollicités à travers Gwent et n'en facilitez pas la diffusion.

9. Services de CD PROJEKT RED. N'interrompez pas ou ne perturbez pas délibérément ou de manière malveillante les services de CD PROJEKT, comme l'assistance technique ou l'assistance clientèle, et ne vous faites pas passer pour un(e) employé(e) de CD PROJEKT RED.

10. Perturbation des serveurs. Ne perturbez pas ou n'interrompez pas les serveurs ou les logiciels réseau de CD PROJEKT RED ou de tiers, y compris par tunnel, injection ou insertion de code, déni de service, modification ou altération du logiciel, utilisation de tout autre logiciel similaire de pair avec le logiciel de CD PROJEKT RED, émulation de protocole, ou encore par création ou utilisation de serveurs privés ou de tout autre service analogue en jouant à Gwent.

11. Accès aux serveurs. N'accédez pas ou ne tentez pas d'accéder à des zones de Gwent ou des serveurs de Gwent n'ayant pas été mis à la disposition du public.

12. Data mining (exploration de données). Ne tentez pas d'intercepter, d'explorer ou de recueillir des données ou des informations de Gwent à l'aide de logiciels tiers non autorisés.

13. Comptes et contenu virtuel. N'utilisez les comptes d'utilisateur, les Produits virtuels ou la Monnaie virtuelle (définis ci-dessous) que dans le but prévu.

14. Diffusions/événements. Vous pouvez diffuser Gwent, le présenter en public ou en flux direct, organiser tout événement, compétition, tournoi ou ligue lié à Gwent, ou héberger des parties de Gwent tant que cela est autorisé par notre [Guide pour le contenu des fans](#), qui, nous vous le rappelons, autorise les activités non commerciales (voir le lien pour en savoir plus).

15. Noms/marques commerciales. N'utilisez pas « CD PROJEKT RED », « Gwent » ou d'autres noms, logos ou marques commerciales de CD PROJEKT RED à des fins non autorisées.

16. Contrefaçon. Nous vous demandons de ne pas avoir d'activité liée à Gwent ne respectant pas un copyright, une marque commerciale, un brevet, un secret commercial, la vie privée, la publicité ou tout autre droit d'un tiers.

17. Code malveillant. Veuillez ne pas poster ou envoyer tout fichier contenant du code malveillant, y compris un virus, un spyware, un cheval de Troie, un vers, une bombe logique, des données corrompues volontairement, ou tout autre fichier contenant du code malveillant ou de nature à

endommager Gwent ou perturber son fonctionnement.

18. Restrictions géographiques/régionales. Nous vous demandons de respecter les règles, obligations ou restrictions géographiques ou régionales applicables, basées sur la localisation ou la langue, en rapport avec Gwent.

19. Faites preuve de gentillesse ! Abstenez-vous de tout acte ou propos qui soit ou puisse être considéré comme du racisme, du harcèlement, de la xénophobie, du sexisme, de la discrimination, de la grossièreté, de la diffamation, ou ayant un caractère offensant ou illégal. Ceci vaut tout particulièrement pour les communications entre utilisateurs. Soyez sympas entre vous, s'il vous plaît !

Gwent est destiné à votre divertissement personnel. Veuillez l'utiliser uniquement dans ce but. Veuillez ne pas pirater le jeu. La gentillesse et l'amabilité sont essentielles pour jouer ensemble !

10. CONTENU PARTAGÉ D'UTILISATEUR ET CONTENU DE GWENT DE LA COMMUNAUTÉ

10.1 Contenu partagé d'utilisateur. Gwent peut vous donner la possibilité de partager du contenu dans le jeu (exemple : partage de texte, photos ou liens avec les utilisateurs). Nous désignerons cela par « Contenu partagé d'utilisateur ». Notez que cela diffère des choses que vous pouvez créer à l'aide des ressources de Gwent (voir l'article « Contenu des fans » pour en savoir plus à ce sujet). Si vous partagez bel et bien du Contenu partagé d'utilisateur, sachez que ce sera à vos risques et périls et que vous en assumerez l'entière responsabilité. Nous avons le droit (mais pas l'obligation) de vérifier et supprimer tout Contenu partagé d'utilisateur jugé inapproprié ou illégal. Mais pour que les choses soient claires : notre responsabilité ne pourra être engagée en rapport avec du Contenu partagé d'utilisateur. En ce qui nous concerne, vous êtes propriétaire du Contenu partagé d'utilisateur que vous créez, mais il faut que vous nous donniez certains droits dessus pour que nous puissions le transmettre à travers Gwent. Lorsque vous mettez du Contenu partagé d'utilisateur à disposition à travers Gwent, vous nous octroyez donc une licence non exclusive, perpétuelle, irrévocable, mondiale, sans redevance et pouvant donner lieu à l'octroi d'une sous-licence pour nous permettre de l'utiliser en lien avec Gwent de différentes façons : modification, reproduction, création d'œuvres dérivées, distribution, transmission, communication et présentation publique.

10.2 Contenu des fans. Veuillez consulter notre [Guide pour le contenu des fans](#) afin de savoir comment créer du contenu de Gwent généré par la communauté et faire des choses en rapport avec Gwent comme réaliser des dessins de fan, des sites Internet ou des blogs, créer des vidéos, des flux ou des Let's Play, ou organiser des tournois et des événements.

Si vous partagez du contenu dans Gwent (en envoyant des liens, par exemple), vous en assumerez la responsabilité.

Consultez notre guide pour le contenu des fans afin de savoir comment participer à la création de choses super cool (comme des sites communautaires ou des Let's Play) en utilisant les ressources de Gwent.

11. MONNAIE ET PRODUITS VIRTUELS

11.1 Comment utiliser les Produits virtuels et la Monnaie virtuelle. Gwent vous permet d'acheter du contenu et des objets numériques virtuels dans le jeu comprenant (mais sans s'y limiter) des packs de cartes de Gwent, des améliorations cosmétiques et de jeu, des campagnes et d'autres contenus téléchargeables, que nous désignerons par « Produits virtuels ». Vous pouvez si vous le souhaitez acheter certains Produits virtuels avec de l'argent « réel » ou des monnaies virtuelles comme du

« minerai » (à gagner en jouant au jeu), des « fragments de cartes » (à gagner grâce au système d'artisanat de Gwent et/ou en jouant au jeu) et/ou de la « poudre de météorite » (à acheter avec de l'argent « réel » et/ou à gagner en terminant certaines activités dans le jeu). Nous désignerons tout cela par « Monnaie virtuelle ». Nous sommes l'unique fournisseur et autorité émettrice de Produits virtuels et de Monnaie virtuelle, et seuls les utilisateurs de Gwent peuvent s'en servir.

11.2 Obligations de paiement. Si vous achetez des Produits virtuels et/ou de la Monnaie virtuelle, vous acceptez les politiques de facturation, de paiement et d'établissement des prix qui leur sont applicables, et qui vous sont communiquées au moment de l'achat. Il vous appartient de vous assurer que vous avez l'autorisation d'utiliser le moyen de paiement choisi, notamment en obtenant l'accord d'un parent, de votre tuteur ou du titulaire du compte si nécessaire. Il vous appartient de vous assurer que cette autorisation soit maintenue à tout moment. N'effectuez pas de demandes de remboursement inappropriées. Vous êtes redevable des frais et des taxes applicables. Tous les paiements sont non remboursables et non transférables, sauf disposition contraire expresse dans le présent Contrat.

11.3 Obligations légales. Les Produits virtuels et la Monnaie virtuelle sont des objets numériques sans valeur monétaire ni existence réelle, qui ne peuvent pas être « achetés », « vendus », offerts, transférés ou échangés, que ce soit ou non contre d'autres Produits virtuels, de la Monnaie virtuelle, de l'argent « réel », des produits, des services ou des biens ayant une valeur monétaire. Le commerce des Produits virtuels ou de la Monnaie virtuelle est interdit (sauf autorisation particulière de notre part dans Gwent). Le droit à utiliser la Monnaie virtuelle et les Produits virtuels que vous obtenez se limite à une licence limitée, non exclusive, non cessible, non transférable, révocable et ne pouvant donner lieu à l'octroi d'une sous-licence pour utiliser lesdits Produits virtuels et ladite Monnaie virtuelle exclusivement pour votre divertissement personnel et une utilisation non commerciale uniquement dans Gwent. Vous n'avez aucun titre, droit ou intérêt de propriété sur les Produits virtuels ou la Monnaie virtuelle, qui restent la propriété de CD PROJEKT RED. CD PROJEKT RED se réserve le droit de modifier, changer ou annuler les transactions de Monnaie virtuelle, de Produits virtuels ou d'autres choses, si nécessaire, pour protéger Gwent ou faire exécuter ce Contrat.

11.4 Limites. Afin de protéger Gwent, ainsi que les utilisateurs de Gwent, et pour empêcher la fraude, nous pouvons imposer des limites à l'utilisation des Produits virtuels et de la Monnaie virtuelle (y compris des limites de transactions et des valeurs de solde).

11.5 Expiration. Les Produits virtuels et la Monnaie virtuelle n'ont pas de date d'expiration, mais nous nous réservons le droit de modifier ou amender cela si nécessaire. Nous n'avons pas l'obligation de vous fournir des Produits virtuels ou de la Monnaie virtuelle.

11.6 Monnaie et Produits virtuels susceptibles d'être modifiés. L'existence d'une offre particulière de Produits virtuels ou de Monnaie virtuelle ne nous engage pas à poursuivre la création des Produits virtuels ou de la Monnaie virtuelle ou à maintenir la disponibilité de cette offre dans le futur. L'étendue, la variété et le type de Produits virtuels et de Monnaie virtuelle que vous pouvez obtenir peuvent évoluer à tout moment et nous avons le droit de gérer, réguler, contrôler, modifier ou supprimer la Monnaie virtuelle ou les Produits virtuels à notre seule discrétion, si nous l'estimons nécessaire, pour continuer à exploiter Gwent ou pour d'autres raisons légitimes, auquel cas le fait d'exercer ces droits n'engagera pas notre responsabilité vis-à-vis de vous ou de quiconque. Dans la mesure du possible, nous nous efforcerons de vous avertir de ces modifications et de les justifier dans un délai raisonnable.

11.7

Droits à remboursement.

Si vous êtes résident(e) de l'Union européenne :

Suivant les conditions de toute plateforme ou tout appareil applicable par l'intermédiaire duquel vous accédez à Gwent : vous avez le droit de vous rétracter dans un délai de 14 jours après un achat de Gwent, de Monnaie virtuelle et/ou de Produits virtuels, sans avoir à indiquer de motif. Par les présentes, vous reconnaissez expressément perdre votre droit de rétractation si l'exécution du service commence et que votre compte reçoit l'accès aux Produits virtuels et/ou à la Monnaie virtuelle. Vous acceptez que la fourniture des Produits virtuels et/ou de la Monnaie virtuelle et que l'exécution du service commencent immédiatement après la conclusion de votre achat. C'est pourquoi, une fois l'accès aux Produits virtuels et/ou à la Monnaie virtuelle activé sur votre compte, nous aurons entièrement rempli notre contrat.

Si vous êtes résident(e) d'un pays hors de l'Union européenne (y compris les États-Unis) :

Suivant les conditions de toute plateforme ou tout appareil applicable par l'intermédiaire duquel vous accédez à Gwent : tout achat est définitif et aucun remboursement ou retour ne sera possible.

Vous pouvez acheter des choses super cool comme des packs de cartes et du nouveau contenu de campagne. Leur achat est soumis à des règles légales. Même si ces choses sont très précieuses et valorisantes dans le jeu, aucune n'a de valeur monétaire « réelle ». N'essayez pas d'acheter ou de vendre ces choses à d'autres joueurs !

Différentes règles régissent l'utilisation de la monnaie et des objets virtuels. Nous sommes obligés de les appliquer pour notre protection et la vôtre (voir ci-contre).

12. GWENT MASTERS

12.1 Nous avons préparé une série de règles supplémentaires (que nous appelons les « [Règlement officiel du Gwent Masters](#) ») qui s'appliquent à tous les événements et tournois d'e-sport de Gwent, y compris (mais sans s'y limiter) la Pro Ladder, les tournois Open, Challenger, World Masters et les tournois tiers. Tous ces termes sont définis dans le Règlement officiel du Gwent Masters. Si vous participez à l'un de ces tournois ou événements d'e-sport de Gwent, vous devrez respecter non seulement le Règlement officiel du Gwent Masters, mais aussi ce Contrat de licence utilisateur.

12.2 Dans le cadre des tournois et événements d'e-sport de Gwent, nous pouvons décider d'attribuer des points de couronne (définis dans le Règlement officiel du Gwent Masters) aux meilleurs joueurs et aux vainqueurs des événements. Les points de couronne n'ont pas de valeur monétaire ni d'existence réelle, et ne peuvent pas être « achetés », « vendus », offerts, transférés ou échangés, que ce soit ou non contre des Produits virtuels, de la Monnaie virtuelle, de l'argent « réel », des produits, des services ou des biens ayant une valeur monétaire. CD PROJEKT RED se réserve le droit d'annuler, de révoquer, de déduire, de soustraire, de changer ou de modifier les points de couronne à sa seule discrétion, comme expliqué dans le Règlement officiel du Gwent Masters.

12.3 En cas de différence entre le Règlement officiel du Gwent Masters et le Contrat de licence utilisateur de Gwent, la Politique de confidentialité ou la FAQ du Gwent Masters, le Règlement officiel du Gwent Masters prévaudront pour tout ce qui concerne le Gwent Masters.

Nous avons préparé une série de règles distinctes s'appliquant à nos tournois et événements d'e-sport de Gwent. Vous pouvez les consulter [ici](#).

13. COMMENTAIRES OU SUGGESTIONS

13.1 Gwent est un jeu inspiré par les commentaires des joueurs, et nous serions ravis d'avoir un retour d'expérience de votre part. Vous n'avez qu'à nous contacter sur : www.playgwent.com/fr/contact-support. Cependant, nous ne serions pas un service juridique si nous n'ajoutions pas une mention légale, n'est-ce pas ? Lorsque vous nous écrivez, n'oubliez pas que nous pouvons choisir de ne pas utiliser ou accepter les suggestions des joueurs, et que si nous intégrons une suggestion dans le jeu, cela ne nous engagera aucunement à vous dédommager financièrement (ou de toute autre façon).

N'hésitez pas à nous envoyer vos commentaires et vos suggestions à propos de Gwent. Merci d'avance ! Cependant, ne soyez pas déçu(e) si nous n'en tenons pas compte ou si vous n'êtes pas récompensé(e) pour cela. Cela ne signifie pas pour autant que nous n'apprécions pas le geste.

14. SERVICES EXTERNES ET CONTENU TIERS

14.1 Nous pouvons vous fournir des liens vers du contenu ou des sites Internet tiers à travers Gwent. Vous pouvez aussi accéder à Gwent par le biais de différents appareils et plateformes. Libre à vous de les utiliser. Nous ne pouvons pas vous apporter de garanties quant à leur fonctionnement, leur apparence ou leur gratuité. Les plateformes/appareils de nos partenaires peuvent être régis par leurs propres conditions légales et il vous incombe entièrement de vous y conformer. Ils peuvent également proposer des fonctionnalités complémentaires pour Gwent (comme des porte-monnaies numériques), qui ne concernent là encore que vous et eux.

Si vous cliquez sur un lien vous menant en dehors de notre petit royaume, nous ne pourrions plus veiller sur vous. Vous utilisez vos appareils, à vous d'en assumer la responsabilité.

15. GARANTIES ET RESPONSABILITÉ

15.1 Nos garanties. Nous garantissons que : (i) nous avons le droit de conclure ce Contrat et de vous accorder la licence d'utilisation de Gwent mentionnée à l'article 3 ; (ii) nous serons raisonnablement vigilants quant à votre utilisation de Gwent ; et (iii) nous nous efforcerons, dans la mesure du raisonnable, de respecter les lois applicables en remplissant nos obligations vis-à-vis de vous prévues dans le présent Contrat.

15.2 Vos déclarations et garanties. Vous déclarez et garantissez que vous avez tout pouvoir et la capacité de conclure ce Contrat et que vous en respecterez intégralement les conditions. Vous déclarez et garantissez également que tout Contenu partagé d'utilisateur, que vous transmettez par le biais de Gwent ne portera pas atteinte aux droits de propriété intellectuelle d'un tiers. Vous déclarez et garantissez par ailleurs que vous n'utiliserez pas ou ne soumettrez pas de Contenu partagé d'utilisateur ne respectant pas la vie privée d'un tiers, pouvant constituer un harcèlement ou ayant un caractère illégal, délictuel, diffamatoire, obscène, menaçant, grossier, haineux ou raciste.

15.3 Limitation de responsabilité

Cet article ne s'applique pas à vous si vous êtes résident(e) de l'Union européenne ou d'un pays dont les lois interdisent expressément les limitations de responsabilité suivantes, mais il s'applique à vous si vous êtes résident(e) des États-Unis.

(i) NOS CLAUSES DE NON-RESPONSABILITÉ. Sauf indication contraire ailleurs dans le présent Contrat, CD PROJEKT RED et ses filiales, partenaires et concédants de licence excluent toute affirmation ou garantie explicite ou implicite concernant Gwent. Cela comprend sans limitation toute allégation de : (i) négligence ; OU

(ii) manque de qualité satisfaisante, qualité marchande ou adéquation à l'usage ; ou

(iii) l'existence de défauts ou d'erreurs ; ou (iv) une atteinte aux droits de propriété intellectuelle d'un tiers. GWENT vous EST fourni par ailleurs « en l'état » et « TEL QUE DISPONIBLE » sans garantie ni affirmation explicite ou implicite d'aucune sorte. Dans toute la mesure permise par la loi applicable, nous excluons toute garantie, explicite ou implicite, pouvant s'appliquer à Gwent, y compris mais sans s'y limiter : toute garantie implicite de titre, de non-violation de droits, de qualité marchande, de qualité satisfaisante, d'adéquation à un usage particulier, toute garantie pouvant découler de transactions, de modalités d'exécution ou de pratiques commerciales, l'absence de virus, d'erreurs OU DE DÉFAUTS, et/ou toute garantie quant à la précision, la LÉGALITÉ, la fiabilité ou la qualité de tout contenu ou toute information faisant partie de Gwent. Nous ne garantissons pas que Gwent fonctionnera sans interruption ou sans erreur, que les défauts seront corrigés ou QUE LE JEU SERA exempt de virus ou d'autres composants néfastes.

(II) NOTRE LIMITATION DE RESPONSABILITÉ. Dans toute la mesure permise par la loi applicable, CD PROJEKT RED, ses filiales, ses partenaires et ses concédants de licence ne pourront être tenus pour responsables de toute perte, tout dommage ou tout préjudice quelconques résultant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utilisation de Gwent ou d'une « perte » liée à Gwent. CD PROJEKT RED, ses filiales, ses partenaires et ses concédants de licence ne pourront être tenus pour responsables de tout dommage indirect, consécutif, accessoire, spécial, punitif ou exemplaire ou de tout autre dommage découlant des MÊMES CAUSES ou lui étant lié. Cela comprend les dommages que vous subiriez en raison de l'impossibilité (temporaire ou permanente) pour vous d'utiliser GWENT. Rien de ce qui précède ne sera affecté en aucune façon même si CD PROJEKT RED ou ses filiales, ses partenaires ou ses concédants de licence sont fautifs (par négligence, rupture de contrat, non-respect des garanties ou stricte responsabilité) et même si les parties (vous ou nous) ont été informées de la possibilité de tels dommages.

(III) NOTRE PLAFOND DE RESPONSABILITÉ. DANS TOUTE LA MESURE PERMISE PAR LA LOI APPLICABLE, EN AUCUN CAS NOTRE RESPONSABILITÉ FINANCIÈRE TOTALE VIS-À-VIS DE VOUS EN LIEN AVEC GWENT OU CE CONTRAT NE POURRA DÉPASSER LE MONTANT QUE VOUS NOUS AUREZ RÉELLEMENT VERSÉ (LE CAS ÉCHÉANT) EN RAPPORT AVEC LES QUESTIONS SOUS-JACENTES À VOTRE RÉCLAMATION.

(IV) VOS INDEMNITÉS À NOTRE ÉGARD. Vous acceptez d'indemniser et de dégager CD PROJEKT RED, ses filiales, ses concédants de licence et ses partenaires de toute responsabilité, réclamation et dépense, y compris les frais juridiques, en lien avec : (1) toute rupture réelle ou prétendue de ce Contrat ; (2) l'utilisation de Gwent par vous ou toute personne agissant en votre nom ; (3) UNE ATTEINTE AUX DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE OU À TOUTE AUTRE PROPRIÉTÉ DE CD PROJEKT RED ; et/ou (4) VOTRE CONTENU PARTAGÉ D'UTILISATEUR. Si des réclamations sont déposées contre nous, VOUS COOPÉREREZ PLEINEMENT AVEC NOUS ET nous nous réservons le droit de nous charger de la défense de la partie incriminée. VOUS NE RÉGLEREZ AUCUNE DE CES

RÉCLAMATIONS SANS NOTRE ACCORD ÉCRIT PRÉALABLE.

(V) MESURES PROVISOIRES ET CONSERVATOIRES. VOUS CONVENEZ QUE LES PERTES, DOMMAGES OU PRÉJUDICES SUBIS PAR VOUS NE SONT PAS IRRÉPARABLES OU SUFFISANTS, et que d'autres recours seront adaptés, si bien que vous n'avez pas droit À DES MESURES PROVISOIRES ET CONSERVATOIRES OU TOUT AUTRE RECOURS EN EQUITY CONTRE NOUS.

(VI) Résidents de Californie. Si vous résidez dans l'État de Californie, nous devons vous fournir les informations particulières suivantes concernant les droits des consommateurs : vous pouvez contacter la Complaint Assistance Unit de la Division of Consumer Services au Department of Consumer Affairs par courrier au 400 R St., Suite 1080, Sacramento, Californie, 95814, ou par téléphone au 916.445.1254. Les résidents de Californie acceptent expressément de renoncer à l'article 1542 du Code civil de Californie, qui stipule : « Une renonciation globale ne s'étend pas aux réclamations dont le créancier ignore l'existence ou dont il ne soupçonne pas l'existence en sa faveur au moment de l'exécution de la renonciation, et qui, si elles avaient été portées à sa connaissance, auraient eu une incidence importante sur son accord avec le débiteur. »

Nous prenons des engagements (désignés sous le terme de « garanties ») à propos de Gwent. Par exemple, nous serons raisonnablement vigilants quant à votre utilisation de Gwent. Nous expliquons aussi un peu mieux nos responsabilités légales réciproques.

Si vous résidez en dehors de l'Union européenne : Nous ne sommes pas responsables vis-à-vis de vous du fonctionnement de Gwent et nous ne vous faisons aucune promesse juridiquement contraignante à ce sujet. Nous limitons également notre responsabilité vis-à-vis de vous et vous demandons de nous « indemniser » (en nous dédommageant financièrement, pour résumer) si vous rompez ce Contrat.

Ces clauses ne s'appliquent pas si vous vivez en Union européenne ou dans d'autres pays concernés.

16. RÉSILIATION

16.1 Vos droits de résiliation. Vous pouvez résilier ce Contrat à tout moment en cessant d'utiliser Gwent de manière permanente. La résiliation n'affectera pas vos droits déjà existants ou nos obligations vis-à-vis de vous.

16.2 Nos droits de résiliation. Nous pouvons annuler ou suspendre votre accès à Gwent si vous enfreignez gravement les dispositions de ce Contrat, ce qui comprend mais sans s'y limiter une rupture de ce Contrat de nature grave et/ou pouvant nuire sérieusement à Gwent, aux utilisateurs de Gwent, à CD PROJEKT RED ou à d'autres éléments encadrés par ce Contrat. Plus particulièrement, cela s'applique aux règles de Gwent précisées à l'article 9 ci-dessus (interdiction de tricher ou de faire un mauvais usage du compte, par exemple). Si nous annulons ou suspendons votre compte de cette façon, nous tenterons, dans la mesure du raisonnable, de vous contacter afin de vous expliquer les raisons de notre action et ce que vous pouvez faire (le cas échéant) en conséquence. L'annulation ou la suspension vous privera de l'accès aux Produits virtuels et à la Monnaie virtuelle. Si nous annulons ou suspendons votre compte conformément à cet article, nous n'aurons aucune obligation ni aucune responsabilité vis-à-vis de vous.

16.3 Arrêt de Gwent. Cela semble très improbable, mais si nous devons cesser de fournir accès à Gwent de manière permanente (et non pas à cause d'une rupture de contrat de votre part), nous

tenterons de vous en avertir au moins cent vingt (120) jours à l'avance en postant un message sur cdprojektred.com. Le cas échéant, nous n'aurons aucune obligation ou responsabilité future vis-à-vis de vous, mais cela n'affectera pas nos obligations ou responsabilités préexistantes.

Vous pouvez résilier ce Contrat en cessant simplement de jouer à Gwent définitivement.

Si vous enfreignez gravement les dispositions de ce Contrat, vous pouvez perdre l'accès à Gwent (temporairement ou de manière permanente).

Dans le cas très improbable où nous devrions cesser l'exploitation de Gwent, nous tenterons de vous prévenir à l'avance.

17. FORCE MAJEURE

17.1 Aucun d'entre nous ne sera responsable vis-à-vis de l'autre concernant l'exécution, la non-exécution ou un retard, partiel ou total, imputable à un cas de force majeure.

L'expression « force majeure » désigne toute cause empêchant une partie de remplir tout ou partie de ses obligations et qui résulte de ou est imputable à différentes choses : actes, événements, omissions ou accidents échappant au contrôle raisonnable de la partie ainsi empêchée de remplir ses obligations et comprenant les grèves, les lock-outs ou les autres conflits du travail (autres que les conflits impliquant le personnel de la partie ainsi empêchée de remplir ses obligations) ; accident nucléaire ou catastrophes naturelles ; guerre ou attentat ; émeute ; troubles civils ; actes de vandalisme (à l'exception des détériorations impliquant les employés de la partie affectée ou de ses sous-traitants) ; respect d'une règle, réglementation, instruction ou injonction juridique ou gouvernementale ; action syndicale des employés d'un fournisseur d'électricité ; défaillance d'installations techniques ; piratage, déni de service ou autre attaque informatique ; déploiement de virus, malware ou autre technologie similaire ; incendie, inondation ou tempête ; ou défaillance d'un fournisseur ou d'un sous-traitant.

En cas d'événements imprévus échappant à votre contrôle ou le nôtre (guerre, séisme, inondation, attaque extraterrestre, Godzilla, etc. - d'accord, les deux derniers, c'est pour rire), aucun d'entre nous ne sera responsable vis-à-vis de l'autre pour la non-exécution de ses obligations.

18. DROIT APPLICABLE

18.1 Si vous êtes résident(e) de l'Union européenne ou d'un autre pays dans le monde (en dehors des États-Unis) :

Nous convenons mutuellement que votre utilisation de Gwent, le présent Contrat et tous les problèmes en découlant seront régis et interprétés selon les lois polonaises et que tout différend relatif au présent Contrat relèvera exclusivement de la compétence des tribunaux polonais. Pour toute réclamation fondée en droit relevant du présent Contrat, la partie perdante sera condamnée aux dépens.

Si vous êtes résident(e) des États-Unis :

Dans les cas non couverts par la clause d'arbitrage et de résolution des différends ci-dessous, nous convenons mutuellement que votre utilisation de Gwent et ce Contrat seront régis et interprétés selon les lois de l'État de Californie (et, le cas échéant, les lois fédérales des États-Unis) et que tout

différend en découlant relèvera de la compétence des tribunaux de Los Angeles, en Californie, quels que soient les principes de droit choisis. Toute réclamation fondée en droit de votre part contre CD PROJEKT RED, dans les cas non couverts par la clause d'arbitrage et de résolution des différends ci-dessous, sera portée exclusivement devant une cour fédérale ou d'État située à Los Angeles, en Californie, ayant compétence pour juger le différend entre nous, et nous acceptons donc mutuellement la compétence exclusive de ces cours. Par ailleurs, vous renoncez au droit de contester la compétence territoriale des cours fédérales ou d'État de Los Angeles, en Californie. Pour toute réclamation fondée en droit relevant du présent Contrat, la partie perdante sera condamnée aux dépens.

Pour tout problème juridique, plainte ou réclamation relevant de ce Contrat, la loi applicable et les tribunaux compétents sont ceux de Californie pour les utilisateurs résidant aux États-Unis et ceux de Pologne pour tous les autres utilisateurs.

19. RÉOLUTION DES DIFFÉRENDS ET ARBITRAGE EXÉCUTOIRE

19.1 En cas d'inquiétude ou de problème avec nous, nous espérons pouvoir vous apporter une solution rapide et amiable par l'intermédiaire de : www.playgwent.com/fr/contact-support. Cependant, nous reconnaissons qu'il peut y avoir occasionnellement des différends juridiques plus difficiles à résoudre. Nous vous expliquons dans cet article ce qui arrive en cas de différend juridique.

19.2 Procédure informelle de résolution des différends :

Nous acceptons mutuellement de faire des efforts raisonnables et de bonne foi pour résoudre tout différend entre nous de manière informelle. Généralement, nous suggérons que cette période de résolution des différends dure 30 jours sauf en cas de circonstances exceptionnelles. Si le différend n'est pas résolu durant cette période, les étapes suivantes dépendent de votre pays de résidence. Si vous êtes résident(e) de l'Union européenne, vous pouvez déposer une plainte par l'intermédiaire de la plateforme Online Dispute Resolution gérée par la Commission européenne. Vous trouverez des détails à son sujet sur : ec.europa.eu/consumers/odr/.

(1) Étapes suivantes de la procédure de résolution des différends : si vous vivez en Union européenne ou dans un autre pays du monde (en dehors des États-Unis) :

Nous avons mutuellement le droit légal de porter une réclamation fondée en droit l'un contre l'autre si nous l'estimons nécessaire. Si vous portez une réclamation à l'encontre de CD PROJEKT RED, adressez-la à « Legal Team, CD Projekt SA, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Varsovie, Pologne » et faites-en parvenir une copie à : legal@cdprojektred.com.

(2) Étapes suivantes de la procédure de résolution des différends : si vous vivez aux États-Unis :

Arbitrage :

Nous convenons mutuellement de régler tout différend entre nous ou toute réclamation au moyen d'un arbitrage exécutoire individuel. Cela comprend sans s'y limiter toute réclamation relevant du présent Contrat, de toute partie de la relation entre nous ou de votre utilisation de Gwent ou d'autres jeux et services de CD PROJEKT RED. Cet article s'applique que le différend ou la réclamation soit fondé sur un contrat, un délit civil, un texte de loi, une fraude, une concurrence déloyale, une fausse déclaration ou tout autre doctrine juridique.

(Notes d'explication : un « arbitrage » est une procédure de résolution des différends dans laquelle

les deux parties plaident leur cause devant un arbitre neutre (n'étant ni juge ni juré). Un arbitrage est moins formel qu'une action judiciaire et comporte moins de règles formelles (ce dont nous parlerons ci-dessous). Pour que les choses soient claires entre nous : en choisissant l'arbitrage, nous renonçons mutuellement au droit de porter notre différend devant un juge et/ou un jury au tribunal. Vous et CD PROJEKT RED convenez que toute réclamation liée à Gwent doit être déposée au plus tard un (1) an après les faits la justifiant ; autrement, cette réclamation sera définitivement prescrite. Vous acceptez que les dispositions de cet alinéa perdurent après la résiliation de votre compte ou la fin de Gwent.

Procédure pour lancer un arbitrage :

Si l'un de nous souhaite lancer un arbitrage, il doit envoyer à l'autre partie une notification écrite précisant sur quoi est fondée sa réclamation et la réparation qu'il exige de l'autre partie. Une version imprimée de ce Contrat et de toute notification fournie par voie électronique sera recevable de la même manière et soumise aux mêmes conditions que tout autre document commercial ou d'archive initialement produit et conservé sous forme imprimée. Si vous nous adressez une notification, veuillez le faire par courrier et par e-mail. Vous ou CD PROJEKT RED pouvez demander un arbitrage à tout endroit où est présente l'AAA aux États-Unis, dans la mesure du raisonnable, selon ce qui vous convient le mieux.

Règles de l'arbitrage :

L'Acte d'arbitrage fédéral (Federal Arbitration Act) des États-Unis s'applique à cet article. L'arbitrage sera régi par les Règles d'arbitrage commercial (Commercial Arbitration Rules) de l'Association d'arbitrage américaine (American Arbitration Association ou « AAA ») et, le cas échéant, par les Procédures supplémentaires relatives aux différends des consommateurs (Supplementary Procedures for Consumer Related Disputes) de l'AAA, suivant les modifications du présent Contrat (<http://www.adr.org>). L'arbitre sera lié par le présent Contrat.

L'arbitrage sera effectué par un seul arbitre, ayant une longue expérience dans la résolution des différends liés à la propriété intellectuelle et aux contrats commerciaux, qui sera sélectionné dans la liste appropriée des arbitres de l'AAA. Il reviendra à un arbitre, plutôt qu'à une cour, de déterminer si un différend peut être soumis à un arbitrage, en s'appuyant sur l'Acte d'arbitrage fédéral. L'AAA assurera la gestion de l'arbitrage, qui s'effectuera en anglais. Il peut être mené par la transmission de documents, par téléphone ou en personne à un endroit convenu. L'audience d'arbitrage doit commencer dans les trente (30) jours suivant la nomination de l'arbitre, sauf accord contraire entre vous et CD PROJEKT RED. L'AAA n'aura pouvoir que pour arbitrer le différend entre vous et nous, sans rattacher d'autre personne à cet arbitrage précis. La sentence arbitrale peut être enregistrée auprès d'un tribunal compétent ou une demande peut être faite auprès d'un tribunal compétent pour obtenir l'acceptation judiciaire de la sentence arbitrale et une ordonnance d'exécution, selon le cas.

Si vous réclamez jusqu'à 10 000 \$ US, CD PROJEKT RED accepte de rembourser vos frais de dépôt et votre part des frais d'arbitrage (hormis les frais d'avocat ou d'expertise), y compris votre part de l'indemnisation de l'arbitre, à la fin de l'arbitrage, sauf si l'arbitre décide que votre réclamation n'est pas fondée ou que vos frais sont déraisonnables. CD PROJEKT RED accepte de ne pas demander le remboursement de ses frais juridiques ou ses frais d'arbitrage, sauf si l'arbitre décide que votre réclamation n'est pas fondée ou que vos frais sont déraisonnables. Si vous réclamez plus de 10 000 \$ US, les frais d'arbitrage, y compris l'indemnisation de l'arbitre, seront divisés entre vous et CD PROJEKT RED selon les Règles d'arbitrage commercial de l'AAA et les Procédures supplémentaires relatives aux différends des consommateurs de l'AAA, le cas échéant.

Exclusions d'application des articles sur l'arbitrage et la résolution des différends :

Les conditions d'arbitrage et de résolution des différends ne s'appliquent pas aux réclamations ou aux différends dont vous ou nous sommes à l'origine s'ils sont liés à des réclamations pour atteinte aux droits de propriété intellectuelle ou à des réclamations pour utilisation non autorisée, piratage, vol ou détournement.

Cet article ne vous interdit pas de porter votre différend devant toute agence gouvernementale locale, fédérale ou d'État qui peut, si la loi l'y autorise, demander réparation en votre nom auprès de nous.

Renonciation aux recours collectifs :

Dans toute la mesure permise par la loi nationale ou d'État applicable, nous convenons mutuellement de ne pas lancer d'action collective, de recours collectif, d'action menée par le procureur général ou d'arbitrage collectif, ou d'y prendre part, quelles que soient les circonstances. Cela signifie que, dans toute la mesure permise par la loi, (1) aucun arbitrage ne sera regroupé avec un autre ; (2) il n'existe aucun droit ou pouvoir permettant l'arbitrage d'un différend sous la forme d'un recours collectif ou permettant l'utilisation de procédures de recours collectif ; et (3) il n'existe aucun droit ou pouvoir permettant à une personne disant représenter la collectivité ou toute autre personne de soumettre un différend.

Si l'accord énoncé dans cet article de ne pas lancer d'action collective, de recours collectif, d'action menée par le procureur général ou d'arbitrage collectif, ou d'y prendre part, est jugé illégal ou inapplicable, CD PROJEKT RED et vous convenez qu'il ne sera pas facultatif : cet article entier sera jugé inapplicable et toute réclamation ou tout différend se réglera donc devant un tribunal.

En cas d'inquiétude ou de problème, vous pouvez consulter l'assistance sur :

<http://www.cdprojekt.com>. Nous espérons pouvoir régler avec vous toute réclamation grâce à une procédure informelle de résolution des différends.

Si nous ne parvenons pas à résoudre un différend avec vous de manière informelle, voici ce qui se passera ensuite.

IMPORTANT : si vous vivez aux États-Unis, cet article implique que nous acceptons mutuellement un arbitrage exécutoire pour tout différend nous opposant.

Si vous vivez aux États-Unis ou ailleurs dans le monde (mais pas en Union européenne), nous convenons mutuellement de ne pas lancer de recours collectif ou toute autre action légale collective similaire l'un contre l'autre. Nous réglerons les différends juridiques entre nous en suivant la procédure décrite ci-dessus.

20. AUTRES CLAUSES LÉGALES

20.1 S'il est déclaré qu'une partie du présent Contrat n'a pas de valeur légale, cela n'affectera pas les autres parties dudit Contrat.

20.2 Ce Contrat régit notre relation avec vous (et inversement). Il ne crée aucun droit pour toute

autre personne.

20.3 N'oubliez pas que nous sommes soumis à différentes lois et que nous pouvons être contraints de nous conformer aux obligations légales ou aux demandes des autorités, et notamment aux contrôles douaniers.

20.4 Nous convenons mutuellement que la Convention des Nations Unies concernant les contrats de vente internationale de marchandises ne s'applique pas à Gwent ou à ce Contrat.

20.5 Nous pouvons céder, sous-traiter ou transférer ce Contrat à un tiers ou un autre membre de notre groupe si nécessaire pour assurer le fonctionnement de Gwent, dans le cadre de toute réorganisation ou fusion ou pour d'autres raisons commerciales. Nous vous en informerons le cas échéant.

20.6 Une défaillance ou un retard de notre part ou la vôtre dans l'exercice d'un droit ou d'un recours relevant de ce Contrat ou de la loi ne saurait constituer une renonciation à ce droit ou recours, ou tout autre, ni exclure ou restreindre l'exercice futur de ce droit ou recours, ou de tout autre. L'exercice même partiel de ce droit ou recours par nous ou vous ne saurait exclure ou restreindre l'exercice futur de ce droit ou recours, ou de tout autre.

20.7 Ce Contrat ne crée aucune relation exclusive entre nous ni aucune relation de partenariat, coentreprise, emploi ou concession.

Cet article définit quelques autres règles, que nous espérons assez explicites, concernant le fonctionnement légal de ce Contrat. Exemple :

Ce Contrat est conclu exclusivement entre vous et nous.

Nous pouvons être contraints de répondre aux demandes des autorités.

21. MODIFICATIONS DE CE CONTRAT

21.1 Nous pouvons modifier ce Contrat si nous le jugeons nécessaire, par exemple pour des raisons légales ou pour refléter des modifications dans Gwent. Le cas échéant, le Contrat modifié sera mis à disposition en ligne et nous déploierons des efforts raisonnables pour vous en informer (par exemple en affichant un message dans le jeu et en vous demandant d'accepter les modifications).

21.2 Après toute modification de ce Contrat, il vous engagera juridiquement 30 jours après sa mise en ligne. Durant cette période, vous pouvez écrire à legal@cdprojektred.com pour toute question relative à ces modifications.

21.3 Si vous n'approuvez pas ces modifications (que vous nous contactiez ou non par e-mail), nous devons malheureusement vous demander de cesser toute utilisation de Gwent. Nous sommes navrés de devoir vous dire ça, mais vous comprendrez sûrement que pour le bon fonctionnement de Gwent, il est indispensable que les mêmes règles s'appliquent à tous ses utilisateurs. C'est pourquoi nous vous encourageons à prendre contact avec nous en cas de questions ou d'inquiétudes.

Nous pouvons modifier ce Contrat, mais dans ce cas, nous mettrons la version modifiée en ligne et celle-ci prendra normalement effet dans un délai raisonnable.

Pour toute question concernant ces modifications, vous pouvez écrire à : legal@cdprojektred.com.