

CD PROJEKT RED - Acuerdo de usuario de GWENT

Última actualización el 25 de abril de 2018

Resumen:

1. Estas son normas legalmente vinculantes para Gwent y los productos o servicios relacionados (a los que se puede acceder desde [aquí](#)).
2. Se te otorga el derecho personal y limitado para jugar a Gwent (pero CD PROJEKT RED es el propietario de Gwent).
3. Existen reglas que establecen lo que puedes o no puedes hacer con Gwent (por ejemplo, no hagas trampas, sé bueno).
4. Dependiendo de dónde residas, existen normas importantes acerca de la responsabilidad y la resolución de litigios (incluyendo el arbitraje obligatorio y la dispensa de juicio con jurado si resides en los Estados Unidos).
5. Nuestra [Política de privacidad](#) detalla la información que recabamos y cómo la protegemos. Nuestras [Directrices para contenido de fans](#) detallan el material que puedes crear en relación con Gwent (por ejemplo, páginas web de comunidades).

Muy bien, ya está. ¡Hola! Somos CD PROJEKT RED, parte de CD PROJEKT S.A., y hacemos videojuegos. Puede que hayas oído hablar de la saga The Witcher, pues esos somos nosotros. Hemos desarrollado Gwent con la ayuda de nuestra empresa asociada GOG (también parte de CD PROJEKT S.A. Capital Group). GOG es la propietaria de la plataforma de distribución GOG.com (hablaremos más de GOG más adelante). Hemos redactado este Acuerdo de usuario de Gwent (o “Acuerdo” para abreviar) para detallar lo que puedes (y no puedes) hacer con Gwent. Lo hemos organizado de la forma más sencilla que legalmente podíamos, incluyendo algunos breves resúmenes en lenguaje informal para ayudarte a comprender lo que significa. Sin embargo, el texto íntegro es lo más importante y es legalmente vinculante.

TEXTO ÍNTEGRO

BREVE RESUMEN

1. ACERCA DE ESTE ACUERDO

1.1 Este Acuerdo representa un contrato legalmente vinculante entre tú y CD PROJEKT S.A., ul. Jagiellońska 74; 03-301, Varsovia, Polonia (en adelante “CD PROJEKT RED”, ya que CD PROJEKT S.A. es la persona jurídica de la que forma parte CD PROJEKT RED). Este Acuerdo se aplica a nuestro videojuego Gwent, a cualquier clave o código del juego que te proporcione acceso a él o a cualquier

Este documento detalla lo que es Gwent y cómo puedes utilizarlo. Hemos incluido un breve resumen en lenguaje informal de estos requisitos para facilitarte su comprensión. Sin embargo, es la versión del texto íntegro la que es legalmente vinculante.

parte de él, a los Artículos Virtuales y a la Moneda Virtual de Gwent (definidos más adelante), torneos y eventos de eSports, además de a todos y cada uno de los productos y servicios relacionados con Gwent, incluyendo, entre otros, gestión de cuentas de usuario, soporte técnico y atención al cliente, además de los foros oficiales, wikis, blogs y servicios de redes sociales (en adelante todo esto se denominará genéricamente "Gwent"). Se te notificará este Acuerdo y será vinculante entre tú y nosotros una vez descargues, instales o utilices Gwent. Si no estás de acuerdo con él, te rogamos que no utilices Gwent.

Este Acuerdo solo se aplica a Gwent. Para consultar las normas legales de todos los demás videojuegos y servicios de CD PROJEKT RED, por favor dirígete [aquí](#). Para dejarlo claro, nuestro [Acuerdo de usuario](#) general NO se aplica a Gwent.

Importante: por favor, asegúrate de leer nuestras [Directrices para contenido de fans](#), otros documentos de orientación a Gwent, las Reglas de Gwent Masters [LINK] y nuestra [Política de privacidad de Gwent](#), pues todos ellos forman parte de este Acuerdo.

Existen otros documentos legales para nuestros otros juegos, además de nuestra Política de privacidad de Gwent (enlaces en el otro lado).

2. INFORMACIÓN ESPECIAL RELATIVA A MENORES

2.1 Si tienes más de 18 años, ¡bienvenido a Gwent! Si tienes entre 16 y 18 años, antes de hacerte extensiva una bienvenida igual de calurosa, por favor, pide a tus padres o tutores que revisen y den su aprobación a este Acuerdo en tu nombre (porque, en ciertos países, las personas menores de una determinada edad no pueden suscribir legalmente contratos como este Acuerdo). Además, ellos deberán supervisar el uso que hagas de Gwent. Gwent dispone de una clasificación por edades, la cual se mostrará cuando adquieras el videojuego. Lamentamos tener que decir que, si eres menor de 16 años, no está permitido que

GWENT es un videojuego para mayores de 16 años. Si todavía no tienes 18 años, necesitas la aprobación de tus padres o tutores para usar Gwent. Ya sabemos que suena un poco absurdo, pero no, no es invención nuestra, es un requisito legal real.

descargues, juegues o accedas de cualquier otro modo a Gwent.

3. UTILIZACIÓN DE GWENT

3.1 Aunque pueda parecer extraño, ya que Gwent es un videojuego al que se puede jugar gratis, necesitamos darte permiso para jugar. Por tanto, te otorgamos una licencia personal, limitada, revocable, no exclusiva, no transferible y no asignable para exhibir, ver, descargar, instalar, jugar y utilizar Gwent en las plataformas o dispositivos autorizados. Esta licencia es únicamente para uso personal (por lo que no puedes entregarla, “venderla”, prestarla, regalarla, asignarla, traspasarla o transferirla de cualquier otro modo a otra persona) y no te concede ningún derecho de propiedad sobre Gwent.

Tienes el derecho personal para jugar a Gwent. Nos encantaría que invitaras a tus amigos a jugar también, pero recuerda que tienen que crear su propia cuenta.

4 ACCESO A LA BETA DE GWENT

4.1 Gwent será publicado en versiones beta cerrada y beta abierta antes de su lanzamiento comercial completo para poner a prueba las características, capacidades y rendimiento del videojuego. En cuanto a las versiones beta:

- Nosotros estableceremos las condiciones y requisitos para que puedas acceder a la beta. Seguiremos nuestro propio criterio a la hora de suministrar y mantener una beta y decidir quién puede utilizarla.
- Solo podrás acceder a la beta cerrada a través de la introducción de un código de acceso (que nosotros te proporcionaremos) en nuestra página web designada (la cual te será notificada).
- Después de registrarte para la beta cerrada, puede que transcurra algún tiempo, que depende del número de personas que estén registrándose, la carga de nuestros servidores y otros aspectos técnicos. Haremos todo lo posible por mantenerte informado.
- Esperamos que puedas acceder a la beta abierta a través de la misma página web o a

Gwent será publicado inicialmente en beta. Las versiones beta no estarán completas y no nos hacemos responsables de lo que pueda ocurrir mientras las utilizas. No temas, no deberían destruir tu ordenador.

Es probable que se produzcan uno o más reinicios de los servidores o los progresos durante las betas. No te preocupes, transferiremos o reemplazaremos tus compras. (Por favor, ten en cuenta que no ofreceremos reembolsos de dinero real).

través de GOG Galaxy. Te haremos saber si algún otro dispositivo o plataforma está disponible para su uso durante el periodo beta y cómo se puede acceder a ellos.

- Las betas serán de duración limitada y nosotros decidiremos cuándo finalizarlas y pasar a la siguiente fase: por ejemplo, beta abierta o lanzamiento comercial completo.

- Entre la beta cerrada y la beta abierta, podremos realizar uno o más reinicios completos de los servidores y los progresos.

Tras el reinicio, es probable que tu cuenta vuelva a su estado original (sujeta a cualquier cambio que podamos realizar como parte de la beta). Cualquier Artículo Virtual o Moneda Virtual (definidos más adelante) que hayas adquirido con anterioridad a dicho reinicio será transferido o reemplazado con un equivalente en Artículos Virtuales o Moneda Virtual, según nuestro criterio. No se harán reembolsos de dinero real en relación con cualquier reinicio.

- Durante el periodo beta, podremos, según nuestro criterio, cambiar, modificar o eliminar características de Gwent como parte del proceso de testeo y para mejorar el juego y prepararlo para su lanzamiento completo.

- Si existen algunos aspectos de la beta de Gwent que queramos mantener en confidencialidad, recibirás información explícita al respecto por nuestra parte. Si se da el caso, mantén la información respecto a las betas de Gwent en confidencialidad, por favor.

- En determinados momentos, podrás ser invitado a participar en un proceso de opinión voluntario. Te estaríamos muy agradecidos si te tomaras un tiempo para compartir tus comentarios con nosotros, pues nos encantaría hacer de Gwent el mejor juego posible.

- El objetivo de que te proporcionemos acceso a las betas es que puedas jugar a algo totalmente nuevo, pero esperamos que

comprendas que todavía no estará completo. Por lo tanto, las betas se ofrecerán “tal cual”, sin ninguna promesa adicional ni ninguna responsabilidad por nuestra parte si el software no está completo, si no funciona completamente o causa problemas. Puede que las betas no contengan todas las características y que los contenidos cambien.

- Queremos que *tú* juegues y disfrutes de Gwent, de modo que no intentes “vender” o transferir tu acceso a una beta, por favor.
- Podremos publicar términos adicionales relacionados con las betas de Gwent. En caso de que esto ocurra, te lo haremos saber de antemano.

5. CUENTAS DE USUARIO

5.1 Se requieren cuentas de usuario. Para poder jugar a Gwent, tendrás que crear una cuenta de usuario para la plataforma que elijas o usar una cuenta existente (si ya dispones de una). Para plataformas en las que se precise un PC, necesitarás utilizar una cuenta GOG y puede que también necesites utilizar el sistema de distribución GOG Galaxy para descargar o jugar al juego (GOG es nuestra empresa asociada). Ten en cuenta que estos servicios de GOG se rigen por sus propios [documentos legales](#) (ya lo sabemos, ¡más lenguaje legal!). GOG es responsable de tu uso de GOG.com y GOG Galaxy y estamos seguros de que podrán ayudarte con cualquier problema o consulta.

5.2 Proteger las cuentas de usuario. Tú eres responsable de proteger tu cuenta de usuario y de las actividades de tu cuenta. En particular, mantén tu contraseña segura. Para proteger Gwent, a los usuarios de Gwent y a CD PROJEKT RED, nos reservamos el derecho, si es realmente necesario, de rechazar cualquier cuenta de usuario si esta infringe de algún modo este Acuerdo de usuario de Gwent u otras normas legales

Necesitarás una cuenta de usuario para jugar a Gwent. Puede que esto incluya usar una cuenta de GOG, proporcionada por GOG, nuestra empresa asociada que nos ayudó a crear Gwent. No temas, estás en buenas manos.

vinculadas con este documento.

6. REQUISITOS MÍNIMOS Y SUPERVISIÓN

6.1 Requisitos mínimos. Gwent tendrá una serie de requisitos mínimos, dependiendo del sistema o dispositivo de tu elección, los cuales te serán notificados. Por favor, asegúrate de cumplir con dichos requisitos antes de descargar el juego. Para jugar en línea a Gwent, también necesitarás acceso a internet (cuya responsabilidad de obtener y mantener será tuya). No existe DRM o protección de copia de ninguna clase en Gwent, pero algunos dispositivos o consolas de algunos fabricantes o plataformas utilizan tecnología de seguridad, lo cual queda fuera de nuestro control.

6.2 Supervisión. Con objeto de evitar el uso de trampas y otros elementos prohibidos en la Sección 9, que puedes consultar más adelante, y para proteger la integridad de Gwent y hacer cumplir este Acuerdo, podremos implementar herramientas de software antitrampas y/o de otro tipo, que se ejecutarán en segundo plano en tu dispositivo o dispositivos y periféricos vinculados cuando utilices Gwent.

7. PARCHES, ACTUALIZACIONES Y CAMBIOS

7.1 Podremos parchear, actualizar o cambiar Gwent con el paso del tiempo (por ejemplo, para añadir o eliminar características, para resolver errores o para equilibrar el juego o ajustar su economía), lo que conllevará actualizaciones obligatorias y/o automáticas (las versiones antiguas pueden llegar a ser inservibles con el paso del tiempo como resultado de ello). Sí, esto al final provocará cambios en los efectos de las cartas, es parte de mantener el juego vivo y fresco. Como parte de estos parches, actualizaciones o

Gwent tendrá una serie de requisitos mínimos dependiendo del dispositivo, sistema o plataforma que utilices.

Para mantener la diversión y la imparcialidad en Gwent, podremos implementar herramientas o software antitrampas.

De vez en cuando, podremos parchear, actualizar o cambiar el funcionamiento de Gwent para conseguir que funcione de forma eficaz y que sea divertido.

cambios, es posible que necesitemos imponer límites o eliminar o restringir el acceso a determinadas características del juego (sin aviso previo ni responsabilidad). Necesitamos estos derechos para conseguir que Gwent funcione de forma eficaz.

8. TITULARIDAD Y DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL

8.1 Titularidad de Gwent. Gwent, incluyendo, entre otros, sus componentes visuales, personajes, historia, objetos, música, gráficos, código informático, interfaz de usuario, apariencia, mecánicas de juego, modos de juego, sonido, vídeo, texto, diseño, bases de datos, datos y todos los demás contenidos, así como todos los Derechos de propiedad intelectual (definidos más adelante) y otros derechos legales y de explotación relacionados con ellos, o bien son de nuestra propiedad, o bien otorgamos la licencia sobre ellos a terceros. En Gwent, todos los derechos están reservados excepto los que hemos detallado en este Acuerdo. No puedes utilizar o explotar ninguna parte de Gwent a excepción de lo detallado en este Acuerdo. No se te transferirá ningún derecho o interés de propiedad ni otros derechos sobre Gwent o sobre cualquiera de sus partes. Gwent y sus Derechos de propiedad intelectual están protegidos por las leyes de derechos de autor, de marca registrada y por otras leyes de propiedad intelectual en todo el mundo.

Gwent es una propiedad cuya licencia y titularidad pertenece a CD PROJEKT RED. Disfrútalo, pero pórtate bien y no causes problemas, por favor.

8.2 Los “Derechos de propiedad intelectual” hacen referencia a todos y cada uno de los derechos de autor, marca registrada, marca de servicio, imagen de marca, nombre de marca, logotipo, fondo de comercio, apresto, comercio, nombres de negocio o dominio, derechos de diseño, derechos de base de datos, patente, derechos de inventos, conocimiento, secretos de comercio e información confidencial, derechos sobre bases de datos, derechos de software

informático, derechos morales, derechos publicitarios, derechos de rendimiento, derechos de sincronización, derechos mecánicos, de publicación, alquiler, préstamo y transmisión y otros derechos de propiedad intelectual y de explotación de carácter similar o correspondiente que puedan subsistir, ahora o en el futuro, en cualquier parte del mundo, en todo caso, ya estén registrados o no o sean registrables o no, incluyendo todas las aplicaciones otorgadas y todas las aplicaciones para el registro, división, continuación, reemisión, renovación, extensión, restablecimiento y restitución relacionadas con cualquiera de los mismos.

8.3 Propiedad de terceros. CD PROJEKT RED respeta los derechos de propiedad intelectual de otros. Si crees que tu obra ha sido transgredida en Gwent o a través de Gwent, por favor, ponte en contacto con nosotros a través de legal@cdprojektred.com.

9. REGLAS PARA EL USO DE GWENT

Para poder jugar a Gwent, te pedimos que cumplas las reglas de CD PROJEKT RED en relación con Gwent, incluyendo, entre otras, las descritas a continuación, salvo que estén específicamente permitidas en nuestras [Directrices para contenido de fans](#), e incluso así, sujetas a nuestro criterio. Por favor, lee estas reglas con atención, puesto que su incumplimiento (sobre todo las relacionadas con utilizar trampas) será considerado una infracción grave de este Acuerdo, que podría conducir a la cancelación o suspensión de tu acceso a Gwent. En casos particularmente graves, nos reservamos el derecho de prohibirte el acceso en un futuro al juego. Estas son las reglas:

Gwent está hecho para tu disfrute personal, úsalo solo para este propósito. No piratees el juego, por favor. Ser amable y simpático con los demás mientras jugamos juntos es lo correcto.

1. Disfrute personal. Utiliza Gwent solo para

tu disfrute personal y no con ningún propósito comercial o político.

2. Acceso restringido. No intentes copiar, alquilar, prestar, arrendar, transmitir, distribuir, publicar o exhibir públicamente Gwent, la Moneda Virtual, los Artículos Virtuales o tu cuenta de usuario o cualquiera de los derechos que te otorga este Acuerdo a otra parte, de ningún modo que no esté expresamente autorizado en este Acuerdo.

3. Uso técnico inapropiado. No modifiques, incorpores, distribuyas, traduzcas, apliques ningún proceso de retroingeniería o intentes obtener o utilizar el código fuente, decompilar o desensamblar Gwent a menos que las leyes aplicables te lo permitan específicamente.

4. Piratear y molestar. No piratees, dañes, molestes, acosos, amenazas o hagas mal uso de Gwent, a otros usuarios de Gwent o a los productos, servicios, miembros de la comunidad y personal de CD PROJEKT RED.

5. Utilizar trampas. No crees, uses, proporciones, y/o distribuyas trucos, *exploits*, software de automatización, robots, *bots*, *mods*, pirateos, *spiders*, programas espía, trampas, secuencias de comandos, *trainers*, herramientas de extracción u otro tipo de software que interactúe con o afecte a Gwent de cualquier modo (incluyendo, sin limitación, cualquier programa no autorizado de terceros que intercepte, emule o redirija cualquier comunicación entre CD PROJEKT RED o sus socios y Gwent y/o cualquier programa no autorizado de terceros que recopile información sobre Gwent leyendo las áreas de memoria utilizadas por Gwent para almacenar información). Te recordamos que utilizar trampas tiene graves consecuencias (consulta la sección 9 más arriba).

6. Uso inapropiado de la cuenta. No compartas, “compres”, “ventas”, transfieras, regales, prestes, robes o hagas un uso inapropiado de las cuentas de usuario o de los códigos y claves de acceso a Gwent

(las cuales son de nuestra propiedad). Si crees que cualquiera de estos casos te ha sucedido a ti, ponte en contacto con atención al cliente a través de playgwent.com/contact-support.

7. Subidas de nivel. No realices servicios para otros en el juego como subidas de nivel, *boosting* o *ladder-climbing*, tanto si es a cambio de un pago de otros (con dinero real o de cualquier otro modo) como si no.

8. No hagas publicidad. No comuniques ni facilites ninguna publicidad o promoción comercial, ni mensajes de correo basura o no solicitados a través de Gwent.

9. Servicios de CD PROJEKT RED. No interrumpas o interfieras maliciosa o deliberadamente los servicios de CD PROJEKT RED, tales como soporte técnico y atención al cliente, ni suplantes a ningún miembro de la plantilla de CD PROJEKT RED.

10. Interferir con los servidores. No interfieras o interrumpas el software de redes ni los servidores de CD PROJEKT RED o de terceros, incluyendo las acciones de tunelización, inserción o infiltración de código, denegación de servicio, modificación o cambio del software utilizando cualquier otro tipo de software junto con el software de CD PROJEKT RED, a través de emulación de protocolo o a través de la creación o la utilización de servidores privados o cualquier otro servicio análogo con respecto a Gwent.

11. Acceso a los servidores. No accedas o intentes acceder a áreas de Gwent o de los servidores de Gwent que no están disponibles para el público.

12. Minería de datos. No interceptes, realices búsquedas y procesamientos de datos o recopiles datos o información de Gwent de cualquier otro modo utilizando software no autorizado de terceros.

13. Cuentas y contenido virtual. Utiliza las cuentas de usuario, los Artículos Virtuales o la Moneda Virtual (definidos más abajo) solo para su propósito previsto.

14. Retransmisiones y eventos. Puedes emitir, presentar en público o retransmitir Gwent u organizar cualquier evento, competición, torneo o liga en relación con Gwent o albergar partidas de Gwent siempre y cuando esté permitido por nuestras [Directrices para contenido de fans](#) (como breve recordatorio: se permiten actividades con fines no comerciales. Consulta el enlace para conocer más detalles).

15. Nombres y marcas registradas. No utilices “CD PROJEKT RED”, “Gwent” u otros nombres de CD PROJEKT RED ni sus logotipos ni marcas registradas para ningún propósito no autorizado.

16. Violación de contenido. Te pedimos que no hagas nada relacionado con Gwent que viole cualquier derecho de autor, marca registrada, patente, secreto comercial, privacidad, publicidad u otros derechos de otros.

17. Código malicioso. No publiques ni subas a la red ningún archivo que contenga código malicioso, incluyendo virus, programas espía, troyanos, gusanos, bombas de tiempo, datos corrompidos intencionadamente, cualquier otro archivo que contenga código malicioso o que pueda de algún modo dañar o interferir con el funcionamiento de Gwent.

18. Restricciones geográficas y regionales. Te pedimos que cumplas con cualquier restricción, requisito o norma geográfica o regional, de idioma o de ubicación aplicable en relación con Gwent.

19. ¡Sé amable! No hagas ni digas nada que sea o pueda ser considerado racista, acosador, xenófobo, sexista, discriminatorio, abusivo, difamatorio u ofensivo o ilegal de cualquier otro modo. Esto se aplica en especial a todas las comunicaciones entre usuarios. Seamos amables entre nosotros, por favor.

10. CONTENIDO DE USUARIO COMPARTIDO Y CONTENIDO DE LA COMUNIDAD

DE GWENT

10.1 Contenido de usuario compartido. Gwent puede concederte la capacidad de compartir contenido *dentro del juego* (por ejemplo, compartir texto, fotos o enlaces con otros usuarios). A esto lo llamaremos "Contenido de usuario compartido". Ten en cuenta que esto es diferente al material que puedes crear usando los recursos de Gwent (consulta nuestra sección "Contenido de fans" para conocer más detalles al respecto). Si compartes Contenido de usuario compartido, lo haces bajo tu responsabilidad y riesgo. Tenemos el derecho, pero no la obligación, de comprobar y eliminar cualquier Contenido de usuario compartido que sea inapropiado o ilegal. Pero que quede claro: no asumimos ninguna responsabilidad ni carga por el Contenido de usuario compartido. Por lo que a nosotros y a ti respecta, tú eres el propietario de cualquier Contenido de usuario compartido que crees, pero necesitamos que nos concedas determinados derechos sobre dicho contenido para que podamos transmitirlo a través de Gwent. Por tanto, cuando proporcionas Contenido de usuario compartido a través de Gwent, nos otorgas una licencia de uso no exclusiva, permanente, irrevocable, válida en todo el mundo, traspasable y libre de derechos de autor para utilizar, modificar, reproducir, crear obras derivadas, distribuir, transmitir, realizar comunicaciones y mostrar o presentar en público tu Contenido de usuario compartido en relación con Gwent.

10.2 Contenido de fans. Por favor, consulta nuestras [Directrices para contenido de fans](#) para ampliar la información acerca de cómo puedes crear contenido de Gwent generado en la comunidad y crear material relacionado con Gwent como dibujos de fans, páginas web o blogs, crear vídeos, retransmisiones o *let's plays* u organizar

Si compartes contenido dentro del juego a través de Gwent (por ejemplo, enviando enlaces), es responsabilidad tuya.

Consulta nuestras Directrices para contenido de fans para saber cómo puedes ayudar a crear cosas usando los recursos de Gwent (como páginas de comunidad o *let's plays*).

eventos o torneos de Gwent.

11. MONEDA VIRTUAL Y ARTÍCULOS VIRTUALES

11.1 Cómo utilizar los Artículos Virtuales y la Moneda Virtual. Gwent te permite adquirir objetos y contenidos digitales virtuales dentro del juego incluyendo, entre otros, paquetes de cartas de Gwent, mejoras estéticas y del juego, campañas y otros contenidos descargables (“Artículos Virtuales”). A nuestra discreción, podrás comprar determinados Artículos Virtuales con “dinero real” y/o con “Minerales” (que puedes conseguir jugando al juego) y/o con “Restos de cartas” (que puedes conseguir a través del sistema de creación de cartas del juego y/o también jugando al juego) (denominaremos “Moneda Virtual” a todos estos elementos en conjunto). Somos el único proveedor y autoridad emisora respecto a los Artículos Virtuales y a la Moneda Virtual y solo pueden utilizarlos los usuarios de Gwent.

11.2 Requisitos de pago. Si compras Artículos Virtuales, estás de acuerdo con el precio, el pago y las políticas de facturación aplicables a ellos, que te serán notificadas en el momento de la adquisición. Tú eres el responsable de asegurar que tienes autorización para utilizar cualquier método de pago elegido, lo que incluye obtener la aprobación del titular de la cuenta, padre o tutor, si procede. Tú eres el responsable de asegurar que esta autorización se mantiene en todo momento. No realices cancelaciones de pago o peticiones de reembolso inapropiadas. Tú eres el responsable de las tasas e impuestos aplicables. Todos los pagos son no reembolsables y no transferibles, excepto los expresamente citados en este Acuerdo.

11.3 Requisitos legales. Los Artículos Virtuales y la Moneda Virtual solo son

Puedes comprar cosas geniales como paquetes de cartas y nuevos contenidos de campaña. Existen algunas normas legales al respecto. Aunque son muy chulas y valiosas dentro del juego, ninguna de estas cosas tiene un “valor monetario real”. Por favor, no intentes comprar o vender este material a otros jugadores.

Existen varias normas relacionadas con la utilización de los objetos y moneda virtuales, que necesitamos establecer para nuestra propia protección y la tuya (consulta el otro lado).

objetos digitales sin valor monetario real ni existencia real y no se pueden “comprar”, “vender”, regalar, transferir o canjear por otros Artículos Virtuales, Moneda Virtual, “dinero real”, bienes, servicios u objetos con valor monetario. Comerciar con Artículos Virtuales o Moneda Virtual está prohibido (a menos que se permita específicamente de otro modo en Gwent). El derecho a utilizar cualquier Artículo Virtual y Moneda Virtual que obtengas está restringido a una licencia limitada, no exclusiva, no asignable, no transferible, no transmisible y revocable para utilizar dichos Artículos Virtuales o Moneda Virtual únicamente para tu entretenimiento personal y un uso no comercial solo en Gwent. No tienes ningún interés en la propiedad o derecho o titularidad sobre ningún Artículo Virtual o Moneda Virtual, que seguirán siendo propiedad de CD PROJEKT RED. CD PROJEKT RED se reserva el derecho de revertir, cambiar, o enmendar las transacciones u otros asuntos relacionados con los Artículos Virtuales y la Moneda Virtual si es necesario para proteger a Gwent o para hacer cumplir este Acuerdo.

11.4 Limitaciones. Con objeto de proteger a Gwent, a los usuarios de Gwent y para impedir el fraude, podremos imponer limitaciones en el uso de Artículos Virtuales y Moneda Virtual (incluyendo límites de transacciones y cantidades de saldo).

11.5 Vencimiento. Los Artículos Virtuales y la Moneda Virtual no vencen, pero nos reservamos el derecho de cambiarlo o enmendarlo si es necesario. No estamos obligados a proporcionarte Artículos Virtuales ni Moneda Virtual.

11.6 Los Artículos Virtuales y la Moneda Virtual pueden cambiar. La existencia de una oferta particular sobre Artículos Virtuales o

Moneda Virtual no representa un compromiso por nuestra parte de mantener o continuar proporcionando Artículos Virtuales o Moneda Virtual o dicha oferta en un futuro. El ámbito, variedad y tipo de Artículos Virtuales y Moneda Virtual que puedes obtener puede cambiar en cualquier momento y tenemos el derecho de gestionar, regular, controlar, modificar o eliminar los Artículos Virtuales o la Moneda Virtual según nuestro criterio si consideramos que cualquiera de estas opciones es necesaria para el funcionamiento normal de Gwent o por otros motivos legítimos, en cuyo caso no tendremos responsabilidad ante ti o ante cualquier otro sobre el ejercicio de dichos derechos. Pondremos todo nuestro empeño en ofrecerte un aviso razonable de cualquiera de estos cambios y en tratar de explicarte los motivos.

11.7

Derechos de reembolso.

Si resides en la Unión Europea:

Sujeto a los términos de cualquier dispositivo o plataforma a través de la cual accedas a Gwent: tienes derecho a retractarte de una compra de Gwent y/o de Artículos Virtuales dentro de los 14 días posteriores a la compra sin esgrimir motivo alguno. Por la presente, declaras conocimiento expreso de que pierdes tu derecho a retractación una vez haya comenzado a llevarse a cabo nuestro servicio y se proporcione acceso desde tu cuenta a los Artículos Virtuales. Aceptas que la provisión de Artículos Virtuales y la realización del servicio comienzan inmediatamente después de que completes tu compra. Por lo tanto, una vez se haya activado el acceso a los Artículos Virtuales en tu cuenta, nosotros habremos cumplido con

nuestra parte del contrato.

Si resides en cualquier otra parte del mundo fuera de la Unión Europea (incluyendo Estados Unidos):

Sujeto a los términos de cualquier dispositivo o plataforma a través de la cual accedas a Gwent: todas las compras son definitivas y no se realizarán reembolsos ni se aceptarán devoluciones.

12. GWENT MASTERS

12.1 Hemos dispuesto unas reglas adicionales (a las cuales denominamos “Reglas Oficiales de Gwent Masters” [LINK]) que se aplican a todos los eventos y torneos de eSports de Gwent, incluyendo, entre otros, Pro Ladder, torneos Open, torneos Challenger, World Masters y torneos de terceros (estos términos vienen definidos en las Reglas Oficiales de Gwent Masters). Si participas en alguno de estos eventos o torneos de eSports de Gwent, tendrás que cumplir las Reglas Oficiales de Gwent Masters, así como este Acuerdo de Usuario.

Hemos dispuesto unas reglas aparte que se aplican a nuestros eventos y torneos de eSports de Gwent y que puedes encontrar aquí: [LINK].

12.2 Como parte de los eventos y torneos de eSports de Gwent, podemos decidir otorgar puntos de corona (definidos en las Reglas Oficiales de Gwent Masters) a los mejores jugadores y a los ganadores de los eventos. Los puntos de corona no tienen valor monetario ni existencia real, y no pueden “comprarse”, “venderse”, regalarse, transferirse ni canjearse por artículos virtuales, moneda virtual, dinero real, bienes, servicios o artículos con valor monetario. CD PROJEKT RED se reserva el derecho a revertir, revocar, descontar, retirar, cambiar o modificar los puntos de corona bajo su criterio, como se detalla en las Reglas Oficiales de Gwent Masters.

12.3 Si existe alguna diferencia entre las Reglas Oficiales de Gwent Masters y el Acuerdo de Usuario de Gwent, la Política de Privacidad o las Preguntas Frecuentes de Gwent Masters, prevalecerán las Reglas Oficiales de Gwent Masters en asuntos relacionados específicamente con Gwent Masters.

13. COMENTARIOS O SUGERENCIAS

13.1 Gwent es un juego inspirado por los comentarios de los jugadores y nos encantaría conocer tu experiencia: solo tienes que ponerte en contacto con nosotros a través de www.playgwent.com/contact-support. Sin embargo, no seríamos un buen departamento legal si no incluyéramos un descargo de responsabilidad, ¿verdad? Por favor, cuando nos escribas, recuerda que podremos decidir no utilizar o no aceptar las sugerencias de los jugadores y si, de algún modo, incorporamos una sugerencia al juego, no estamos obligados bajo ningún concepto a compensarte económicamente (o de ninguna otra manera).

Es bueno que nos envíes comentarios y sugerencias sobre Gwent. ¡Gracias! Sin embargo, no te sientas decepcionado si no los usamos o no te recompensamos por ello. Eso no significa que no te lo agradezcamos.

14. CONTENIDO Y SERVICIOS EXTERNOS DE TERCEROS

14.1 Es posible que recibas enlaces por nuestra parte a páginas web o contenidos de terceros a través de Gwent. También puedes acceder a Gwent desde distintas plataformas y dispositivos. Utilizarlos es elección tuya: no podemos prometerte que funcionarán, qué aspecto tendrán o si son gratuitos. Nuestras plataformas o dispositivos asociados pueden estar sujetos a sus propios términos legales, cuya conformidad con ellos es responsabilidad exclusivamente tuya. Puede que también te ofrezcan características complementarias para Gwent (tales como monederos digitales). Una vez más, esto es un asunto entre tú y ellos exclusivamente.

Si haces clic en un enlace que te saca de nuestro pequeño reino, no podremos seguir cuidando de ti. Tus dispositivos, tu responsabilidad.

15. GARANTÍAS Y RESPONSABILIDAD

15.1 Nuestras garantías. Garantizamos que: (i) tenemos el derecho de suscribir este Acuerdo y de otorgarte la licencia de uso de Gwent en la sección 3; (ii) tomaremos las medidas razonables acerca de Gwent y del uso que hagas de él y (iii) pondremos el empeño razonable para cumplir con las leyes aplicables a la hora de llevar a cabo nuestras obligaciones para contigo al amparo de este Acuerdo.

15.2 Tus expresiones y garantías. Tú expresas y garantizas que tienes el pleno poder y la capacidad de suscribir este Acuerdo y que cumplirás con sus términos enteramente. También expresas y garantizas que cualquier Contenido de usuario compartido que transmitas a través de Gwent no infringirá los derechos de propiedad intelectual de terceros. Además, expresas y garantizas que no utilizarás ni contribuirás a utilizar Contenido de usuario compartido que sea ilegal, agravatorio, difamatorio, obsceno, invasivo de la privacidad de otra persona, amenazante, acosador, abusivo, incitador al odio o racista.

15.3 Limitación de responsabilidad

Esta sección no se aplica si resides en la Unión Europea o en países cuyas leyes prohíban específicamente las siguientes limitaciones de responsabilidad, pero sí se aplica si resides en los Estados Unidos.

(i) NUESTROS DESCARGOS DE RESPONSABILIDAD. A excepción de lo que hemos descrito en otras partes de este acuerdo, CD PROJEKT RED y sus afiliados, socios y licenciantes descargan la responsabilidad de cualquier garantía o expresión implícita o explícita en relación

Hacemos promesas vinculantes (llamadas “garantías”) sobre Gwent: por ejemplo, que tomaremos las medidas razonables acerca de tu uso de Gwent. También explicamos un poco más en detalle de qué manera somos legalmente responsables entre nosotros.

Si resides fuera de la Unión Europea: no somos responsables ante ti de cómo funciona Gwent y no te haremos promesas vinculantes sobre ello por lo general. También limitamos nuestra responsabilidad hacia ti y te pedimos que nos “indemnicés” (lo que significa que nos compenses económicamente) si incumples el Acuerdo.

Estas disposiciones no se aplican si resides en la Unión Europea o en otros países pertinentes.

con Gwent. Esto incluye, sin limitación, cualquier alegación de: (i) negligencia; O

(ii) ausencia de calidad, comercialización o adecuación suficientes; o

(iii) la existencia de algún fallo o error; o (iv) la violación de cualquier derecho de propiedad intelectual de terceros. GWENT se proporciona "tal cual" y "SUJETO A DISPONIBILIDAD", sin garantías o expresiones de ningún tipo, explícitas o implícitas. Denegamos todas las garantías, explícitas o implícitas, que se puedan aplicar a Gwent hasta el máximo permitido por las leyes aplicables, incluyendo, sin limitación: garantías implícitas sobre titularidad, no violación, comercialización, calidad suficiente, adecuación a un propósito particular, cualquier garantía que pueda surgir durante el transcurso de la transacción, del desempeño o del uso del cliente, ausencia de virus o errores O DEFECTOS, y/o cualquier garantía referente a la exactitud, LEGALIDAD, veracidad o calidad de cualquier contenido o información contenida en Gwent. No garantizamos que Gwent sea ininterrumpido o libre de errores, que los defectos vayan a ser corregidos o QUE EL JUEGO ESTÉ libre de virus u otros componentes que puedan ser dañinos.

(II) NUESTRA LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD. CD PROJEKT RED, sus afiliados, socios y licenciantes no serán responsables, hasta el máximo permitido por las leyes aplicables, de ninguna pérdida, daño o perjuicio de ningún tipo que pueda surgir por el uso o la imposibilidad de uso o "pérdida" relacionados con Gwent. CD PROJEKT RED, sus afiliados, socios y licenciantes no serán responsables de daño indirecto, consiguiente, fortuito, especial, punitivo o ejemplar o de ningún otro daño que pueda surgir o esté conectado con EL MISMO. Esto incluye el hecho de que sufras un daño porque no puedas usar GWENT (ya

sea de forma temporal o permanente). Nada de lo detallado anteriormente se verá afectado de ningún modo incluso si CD PROJEKT RED o sus afiliados, socios o licenciantes son culpables (ya sea por negligencia, incumplimiento de contrato, incumplimiento de garantía o responsabilidad no culposa) e incluso si tú o nosotros hemos sido advertidos de la posibilidad de tales daños.

(III) NUESTROS LÍMITES MÁXIMOS DE RESPONSABILIDAD. HASTA EL MÁXIMO PERMITIDO POR LAS LEYES APLICABLES, EN NINGÚN CASO NUESTRA RESPONSABILIDAD TOTAL HACIA TI EN RELACIÓN CON GWENT O CON ESTE ACUERDO EXCEDERÁ DE UNA CANTIDAD IGUAL A LA CANTIDAD QUE NOS HAYAS PAGADO DE HECHO (SI SE HA PAGADO ALGUNA) EN RELACIÓN CON LOS ASUNTOS SUBYACENTES DE CUALQUIER RECLAMACIÓN.

(IV) TU INDEMNIZACIÓN A NOSOTROS. Aceptas indemnizarnos y exonerarnos en demanda a CD PROJEKT RED, sus afiliados, licenciantes y socios de cualquier responsabilidad, reclamación y gasto, incluyendo costas legales, en relación con: (1) cualquier incumplimiento supuesto o real de este Acuerdo; (2) el uso de Gwent por tu parte o por parte de cualquier persona en tu nombre; (3) LA VIOLACIÓN DE DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL O DE OTRA PROPIEDAD DE CD PROJEKT RED; y/o (4) TU CONTENIDO DE USUARIO COMPARTIDO. Si recibimos una reclamación contra nosotros, COOPERARÁS POR COMPLETO CON NOSOTROS Y nos reservamos el derecho de encargarnos de su defensa. NO RESOLVERÁS NINGUNA DE DICHAS RECLAMACIONES SIN NUESTRO CONSENTIMIENTO ESCRITO POR ADELANTADO.

(V) MANDATO JUDICIAL. ACEPTAS QUE

CUALQUIER PÉRDIDA, DAÑO O PERJUICIO QUE SUFRAS NO ES IRREPARABLE NI DEMASIADO IMPORTANTE, y que otros remedios serán adecuados, de modo que no tendrás derecho A NINGÚN DESAGRAVIO POR MANDATO JUDICIAL NI A CUALQUIER OTRO DESAGRAVIO EQUIVALENTE CONTRA NOSOTROS.

(VI) Residentes en California. Si resides en el estado de California, tienes derecho a conocer la siguiente información sobre derechos del consumidor: puedes ponerte en contacto con la Unidad de Asistencia sobre Quejas de la División de Servicios al Consumidor del Departamento de Asuntos de Consumo mediante correo ordinario a la dirección 400 R St., Suite 1080, Sacramento, California, 95814, o por teléfono en el 916.445.1254. Los residentes en California aceptan expresamente su renuncia a las disposiciones del Código Civil de California, Sección 1542, que especifica: “Una renuncia general no se extiende a reclamaciones que el acreedor desconoce y no sospecha que existan a su favor en el momento de ejecutar la renuncia, que si fueran de su conocimiento deberían haber afectado materialmente a su acuerdo con el deudor”.

16. CANCELACIÓN

16.1 Tus derechos de cancelación. Puedes cancelar este Acuerdo dejando de utilizar Gwent de forma permanente en cualquier momento. La cancelación no afectará a los derechos u obligaciones ya existentes por nuestra parte o por la tuya.

16.2 Nuestros derechos de cancelación. Podemos cancelar o suspender tu acceso a Gwent si incumples significativamente este Acuerdo, lo que incluye, entre otros, el incumplimiento de este Acuerdo de forma grave y/o que pueda causar perjuicio real a Gwent, a los usuarios de Gwent, a CD

Puedes cancelar este Acuerdo dejando de jugar a Gwent para siempre.

Si incumples de forma grave este Acuerdo, puedes perder el acceso a Gwent (de forma temporal o definitiva).

En la poco probable situación de que tengamos que interrumpir el funcionamiento de Gwent, trataremos de darte aviso con antelación.

PROJEKT RED o a otros asuntos regulados en este Acuerdo. En particular, se aplica a las reglas de Gwent que especificamos en la sección 9, ya mencionada (por ejemplo, no hacer trampas ni hacer mal uso de la cuenta). Si cancelamos o suspendemos tu cuenta de este modo, trataremos razonablemente de ponernos en contacto contigo para explicarte por qué lo hemos hecho y qué puedes hacer (si puedes hacer algo) al respecto. La cancelación o suspensión implicará que pierdas el acceso a los Artículos Virtuales y a la Moneda Virtual. Si cancelamos o suspendemos tu cuenta al amparo de esta sección, no tendremos ninguna obligación o responsabilidad contigo en absoluto.

16.3 Cese de funcionamiento de Gwent. Es poco probable, pero si nos vemos obligados a dejar de proporcionar acceso a Gwent de forma permanente (no a causa de ningún incumplimiento por tu parte), trataremos de darte aviso al menos con ciento veinte (120) días de antelación publicando una nota en cdprojektred.com. En este caso, no tendremos ninguna obligación ni responsabilidad futura hacia ti (esto no afecta a cualquier obligación o responsabilidad ya existente).

17. FUERZA MAYOR

17.1 Ninguna de las partes será responsable para con la otra respecto al desempeño, no desempeño o retraso, completo o en parte, debido a causas de fuerza mayor.

“Fuerza mayor” hace referencia a cualquier causa que impida que una de las partes desempeñe cualquiera o todas sus obligaciones que surja de o sea atribuible a acciones, acontecimientos, omisiones o accidentes más allá del control razonable de la parte impedida, incluyendo huelgas, cierres patronales u otros litigios industriales

Si suceden acontecimientos imprevistos más allá de tu control o el nuestro (guerras, terremotos, inundaciones, ataques de extraterrestres, Godzilla, etc.; vale, los dos últimos eran de broma), ninguna de las dos partes será responsable para con la otra respecto a ninguna obligación que no pueda ser desempeñada.

(además de cualquier litigio que involucre a la mano de obra de la parte impedida), accidentes nucleares o catástrofes naturales, guerras o actividad terrorista, disturbios, desorden público, daño malicioso (excluyendo el daño malicioso que involucre a los empleados de la parte afectada o a sus subcontratistas), el cumplimiento de cualquier ley o decreto, regla, regulación o directriz gubernamental, medidas de protesta laboral de empleados de cualquier suministrador de energía eléctrica, fallas de instalaciones técnicas, pirateo, denegación de servicio u otros ataques informáticos, implementación de virus informáticos, *malware* o tecnologías similares, incendios, inundaciones o tormentas, o impagos de proveedores o subcontratistas.

18. LEGISLACIÓN APLICABLE

18.1 Si resides en la Unión Europea y en cualquier otro lugar del mundo (pero no en los Estados Unidos):

Tú y nosotros aceptamos que el uso que hagas de Gwent, este Acuerdo y cualquier problema que surja de ellos estarán regulados y serán interpretados de acuerdo con las leyes de Polonia y que cualquier litigio al respecto estará sujeto exclusivamente a la jurisdicción de los tribunales de Polonia. En cualquier reclamación legal al amparo de este Acuerdo, la parte ganadora tendrá derecho a reclamar sus costas legales y gastos.

Si resides en los Estados Unidos:

En la medida en que no estén cubiertos por el lenguaje de la Resolución de Litigios y Arbitraje, que se encuentra en la siguiente sección, tú y nosotros aceptamos que el uso que hagas de Gwent, este Acuerdo y

Todas las cuestiones legales, quejas o reclamaciones respecto a este Acuerdo estarán reguladas por las leyes de Polonia y bajo su jurisdicción para los usuarios de todo el mundo excepto los usuarios residentes en los Estados Unidos, que se encuentran bajo la jurisdicción y las leyes de California.

cualquier problema que surja de ellos, se considerarán suscritos en Los Ángeles, California y estarán regulados y serán interpretados de acuerdo con las leyes del estado de California, Estados Unidos (y, si procede, las leyes federales estadounidenses) independientemente de la elección de legislaciones. Cualquier reclamación legal por tu parte contra CD PROJEKT RED, en la medida en que no esté cubierta por el lenguaje de la Resolución de Litigios y Arbitraje, que se encuentra en la siguiente sección, se realizará exclusivamente en un tribunal estatal o federal ubicado en Los Ángeles, California, el cual tendrá jurisdicción en razón de la materia respecto al litigio entre tú y nosotros y, por tanto, ambas partes consentimos la jurisdicción exclusiva de dichos tribunales. Además, tú renuncias a cualquier derecho a la hora de argumentar que los tribunales estatales y federales de Los Ángeles, California son escenarios inapropiados. En cualquier reclamación legal al amparo de este Acuerdo, la parte ganadora tendrá derecho a reclamar sus costas legales y gastos.

19. RESOLUCIÓN DE LITIGIOS Y ARBITRAJE VINCULANTE

19.1 Si tienes algún problema o asunto que quieras tratar con nosotros, esperamos poder resolverlo rápida y amistosamente a través de www.playgwent.com/contact-support. Sin embargo, hemos de admitir que, en ocasiones, pueden existir litigios legales que no se resuelven tan fácilmente. En esta sección te explicaremos qué ocurre si existe un litigio legal.

19.2 Resolución de litigios de forma informal:

Tú y nosotros aceptamos hacer un esfuerzo razonable y de buena fe para resolver cualquier disputa entre nosotros de forma informal. Por regla general, sugerimos que la

Si tienes algún problema o asunto que quieras tratar, puedes visitar <http://www.cdprojekt.com/support>.

Esperamos poder resolver cualquier reclamación a través de la resolución de litigios de forma informal.

Si no podemos resolver un litigio contigo de forma informal, esto es lo que sucede a continuación.

IMPORTANTE: Si resides en los Estados Unidos, esta sección implica, para ti y para nosotros, someternos a un arbitraje

duración de esta resolución de litigios alcance como máximo 30 días, a menos que existan circunstancias excepcionales. Si no se resuelve durante este periodo, los siguientes pasos dependen de dónde residas. Si resides en la Unión Europea, tienes derecho a enviar una queja a través de la Plataforma de Resolución de litigios en línea gestionada por la Comisión Europea, de la que puedes conocer más detalles en ec.europa.eu/consumers/odr/.

obligatorio ante cualquier litigio que exista entre nosotros.

Si resides en los Estados Unidos o el resto del mundo (pero no en la Unión Europea), tú y nosotros acordamos no presentar demandas colectivas o acciones legales colectivas similares contra la otra parte. Resolveremos los litigios legales entre nosotros a través del proceso descrito anteriormente.

(1) Sigüentes pasos en la resolución de litigios: si resides en la Unión Europea o en cualquier otro lugar del mundo (pero no en los Estados Unidos):

Tú y nosotros tenemos el derecho legal a iniciar reclamaciones legales contra la otra parte si lo consideramos necesario. Si presentas una reclamación contra CD PROJEKT RED, debes enviarla a: "Equipo legal, CD Projekt SA, ul. Jagiellońska 74; 03-301, Varsovia, Polonia" con una copia a legal@cdprojektred.com.

(2) Sigüentes pasos en la resolución de litigios: si resides en los Estados Unidos: Arbitraje:

Tú y nosotros aceptamos resolver todos los litigios y reclamaciones que existan entre nosotros a través de un arbitraje vinculante individual. Esto incluye, sin limitación, cualquier reclamación que surja de este Acuerdo, cualquier parte de la relación entre tú y nosotros o tu uso de Gwent u otros juegos y servicios de CD PROJEKT RED. Esta sección se aplica tanto si el litigio o la reclamación están basados en contrato, agravio, estatuto, fraude, competencia desleal, falsedad intencionada o cualquier

otra doctrina legal.

(Algunas notas aclaratorias por nuestra parte: "arbitraje" es un proceso de resolución de litigios consensuado en el que ambas partes presentan su caso a un árbitro neutral (no a un juez ni a un jurado). El arbitraje es menos formal que los pleitos en los tribunales y está sujeto a leyes menos formales (de las que hablaremos más adelante). Solo para que nos quede claro: al escoger el arbitraje, tú y nosotros estamos renunciando al derecho de que se instruya cualquier litigio entre nosotros en un tribunal ante un juez y/o un jurado. Tú y CD PROJEKT RED aceptamos que cualquier reclamación que surja de o esté relacionada con Gwent debe realizarse en el periodo de un (1) año posterior a la fecha del objeto de dicha reclamación; de otro modo, dicha reclamación será desestimada definitivamente. Aceptas que las disposiciones de este párrafo sobrevivirán a cualquier cancelación de tu cuenta o de Gwent.

Cómo iniciar un arbitraje:

Si cualquiera de nosotros quiere iniciar un arbitraje, tendrá que enviar a la otra parte un aviso por escrito estableciendo el motivo de la reclamación y la reparación que la parte iniciadora pide a la otra parte. Una copia impresa de este Acuerdo y de cualquier aviso publicado de forma electrónica será admisible en la misma medida y sujeto a las mismas condiciones que otra documentación comercial y registros originalmente generados y mantenidos en versión impresa. Si nos envías un aviso, por favor, hazlo a través de correo ordinario y de correo electrónico. Tú o CD PROJEKT RED podemos solicitar un arbitraje ante cualquier local razonable de la

Asociación Americana de Arbitraje (AAA) dentro de los Estados Unidos que nos sea conveniente.

Las reglas del arbitraje:

La Ley Federal de Arbitraje de los Estados Unidos se aplica a esta sección. El arbitraje estará regulado por las Reglas de Arbitraje Comercial de la Asociación Americana de Arbitraje (“AAA”) y, donde sea de aplicación, por los Procedimientos Suplementarios para Litigios Relacionados con el Consumidor, modificados por este Acuerdo (<http://www.adr.org>). El árbitro estará obligado por este Acuerdo.

El arbitraje será llevado a cabo por un solo árbitro con una experiencia significativa en la resolución de litigios de propiedad intelectual y contratos comerciales, que será seleccionado de la lista adecuada de árbitros de la AAA. La determinación sobre si el litigio está sujeto a arbitraje estará regulada por la Ley Federal de Arbitraje y será determinado por un árbitro y no un tribunal. La AAA administrará el arbitraje y se desarrollará en lengua inglesa. Puede llevarse a cabo mediante la presentación de documentos, por vía telefónica o en persona en un local elegido de mutuo acuerdo. La vista del arbitraje dará comienzo dentro de los treinta (30) días siguientes a la designación del árbitro, a menos que se acuerde lo contrario por tu parte y la de CD PROJEKT RED. La AAA solo tendrá el poder de arbitrar el litigio entre tú y nosotros y no en relación con otras personas al amparo de este arbitraje en particular. La resolución sobre el laudo dictado por el árbitro podrá ser emitida por cualquier tribunal competente o se podrá recurrir a cualquier tribunal para una aceptación judicial del laudo o la orden de ejecución, según el caso.

Si solicitas 10 000 dólares estadounidenses o menos, CD PROJEKT RED acepta reintegrarte los gastos administrativos y tu parte de las costas del arbitraje (pero sin incluir costas de abogados o de peritos), incluyendo tu parte de la compensación al árbitro, a la finalización del arbitraje, a menos que el árbitro decida que tus reclamaciones no tienen fundamento o que tus costes no son razonables. CD PROJEKT RED acepta no solicitar sus costas legales o gastos en el arbitraje a menos que el árbitro determine que tus reclamaciones no tienen fundamento o que tus costes no son razonables. Si solicitas más de 10 000 dólares estadounidenses, las costas del arbitraje, incluyendo la compensación al árbitro, serán divididas a partes iguales entre tú y CD PROJEKT RED de acuerdo con las Reglas de Arbitraje Comercial de la AAA y los Procedimientos Suplementarios para Litigios Relacionados con el Consumidor de la AAA, si procede.

A qué no se aplican las secciones sobre resolución de litigios y arbitraje:

Los requisitos de la resolución de litigios y arbitraje no se aplican a las reclamaciones o litigios presentados, tanto por tu parte como por la nuestra, relacionados con la violación de derechos de propiedad intelectual o reclamaciones por uso no autorizado, piratería, hurto o apropiación indebida.

Esta sección no te impide exponer tu litigio en cualquier agencia gubernamental federal, estatal o local que pueda, si la ley lo permite, solicitarnos un desagravio en tu nombre.

Renuncia a reparaciones por acciones colectivas:

Hasta el máximo permitido por las leyes nacionales o estatales aplicables, tú y nosotros acordamos no presentar o no participar bajo ninguna circunstancia en una acción colectiva o representativa, una acción general con representante legal o un arbitraje colectivo. Esto significa que, hasta el máximo que permita la ley, (1) no se unirá un arbitraje con ningún otro; (2) no existe ningún derecho o autoridad para ningún litigio que sea objeto de arbitraje en forma de acción colectiva o que utilice procedimientos de acción colectiva; y (3) no existe ningún derecho o autoridad para ningún litigio presentado en calidad de presunto representante en nombre del público en general o de cualquier otra persona.

Si el acuerdo en esta sección de no presentar ni participar en una acción colectiva o representativa, una acción general con representante legal o un arbitraje colectivo fuera declarado ilegal o no aplicable, tú y CD PROJEKT RED acordamos que no será divisible: esta sección al completo será declarada no aplicable y, por tanto, cualquier reclamación o litigio será resuelto en los tribunales.

20. OTROS ASPECTOS LEGALES

20.1 Si cualquier parte de este Acuerdo es declarada no aplicable legalmente, esto no afectará a ninguna otra parte de él.

20.2 Este Acuerdo regula nuestra relación contigo (y viceversa). No crea derechos para nadie más.

Esta sección establece unas cuantas reglas adicionales, que esperamos se expliquen por sí mismas, acerca de cómo funciona este Acuerdo legalmente. Por ejemplo:

Este Acuerdo es solo entre nosotros y tú.

Pueden solicitarnos que cumplamos con las peticiones de las autoridades competentes.

20.3 Por favor, recuerda que estamos sujetos a diferentes leyes y que pueden solicitarnos que cumplamos con las autoridades competentes u otros requerimientos legales, incluyendo controles de importación y exportación.

20.4 Tú y nosotros acordamos que la Convención de las Naciones Unidas sobre los Contratos de Compraventa Internacional de Mercaderías no se aplica a Gwent ni a este Acuerdo.

20.5 Podemos asignar, subcontratar o transferir este Acuerdo a un tercero o a otro miembro de nuestro grupo si lo consideramos necesario para el respaldo de Gwent, como parte de cualquier reorganización o fusión o por otros motivos empresariales. Si esto sucede, te lo notificaremos.

20.6 Ningún incumplimiento o retraso por nuestra parte o por la tuya de ejercer cualquier derecho o reparación estipulado al amparo de este Acuerdo o de la ley constituirá una renuncia a dichos derechos o reparaciones ni a ningunos otros, ni excluirá o restringirá un futuro ejercicio de los mismos o cualesquiera otros derechos o reparaciones. Ningún ejercicio único o parcial de tales derechos o reparaciones por nuestra parte o por la tuya constituirá una renuncia o restricción a un futuro ejercicio de los mismos o cualesquiera otros derechos o reparaciones.

20.7 Este Acuerdo no crea ninguna relación exclusiva entre nosotros ni ninguna asociación, empresa conjunta, empleo o agencia.

21. CAMBIOS EN ESTE ACUERDO

21.1 Podemos cambiar este Acuerdo si consideramos que es necesario, por ejemplo, por motivos legales o para reflejar cambios en Gwent. Si esto ocurre, publicaremos en la red el Acuerdo modificado y haremos todos los esfuerzos razonables por hacértelo saber (por ejemplo, enviándote un aviso en el juego y pidiéndote que aceptes los cambios).

21.2 Una vez hayamos modificado el Acuerdo, será legalmente vinculante 30 días después de publicarlo en la red. Durante ese periodo, estamos a tu disposición para que te pongas en contacto con nosotros a través de legal@cdprojektred.com si tienes preguntas específicas acerca de los cambios.

21.3 Si no estás de acuerdo con los cambios (tanto si nos has escrito como si no), por desgracia, tendremos que pedirte que dejes de utilizar Gwent. Lamentamos tener que decir esto, pero esperamos que comprendas que, para que Gwent funcione correctamente, es necesario que todas las personas lo utilicen bajo las mismas reglas, en lugar de establecer distintas reglas para distintos usuarios. Es por eso que te instamos a que te pongas en contacto con nosotros si tienes alguna duda o algún problema.

Podemos cambiar este Acuerdo, pero si lo hacemos, publicaremos en la red la versión cambiada y lo normal es que entre en vigor un tiempo razonable después.

Si tienes alguna pregunta en relación con los cambios, puedes ponerte en contacto con nosotros a través de legal@cdprojektred.com.