

CD PROJEKT RED - GWENT Accordo di utilizzo

Ultimo aggiornamento: 25 aprile 2018

Introduzione:

1. Queste sono regole legalmente vincolanti per Gwent e i relativi prodotti o servizi (accessibili [qui](#)).
2. All'utente viene concessa una licenza personale e limitata che gli permette di giocare a Gwent (ma CD PROJEKT RED resta proprietaria di Gwent).
3. Alcune regole stabiliscono cosa l'utente può o non può fare con Gwent (come non imbrogliare o comportarsi correttamente).
4. In base al paese di residenza dell'utente, possono applicarsi normative diverse in materia di responsabilità legale e risoluzione delle dispute (come l'arbitrato obbligatorio o il processo davanti a una giuria negli USA).
5. La nostra [Informativa sulla privacy](#) definisce quali dati raccogliamo e come li proteggiamo. Le nostre [Linee guida per i contenuti dei fan](#) spiegano cosa possono fare gli utenti con Gwent (ad esempio, fan art o siti di community).

Bene, e questa è fatta. Ciao! Noi siamo CD PROJEKT RED, parte di CD PROJEKT S.A., e realizziamo giochi. Probabilmente ci conoscete per la serie di The Witcher. Abbiamo sviluppato Gwent con l'aiuto di una consociata, GOG (anch'essa parte di CD PROJEKT S.A. Capital Group). GOG possiede la piattaforma di distribuzione di videogiochi GOG.com (maggiori informazioni di seguito). Abbiamo redatto questo Accordo di utilizzo, o più brevemente "Accordo", per spiegare cosa potete e non potete fare con Gwent. L'abbiamo scritto nel modo più semplice possibile, corredandolo di alcuni riassunti che ne chiariscano il significato. Tuttavia solo il testo completo ha valore legale.

TESTO COMPLETO

RIASSUNTO

1. L'ACCORDO DI UTILIZZO

1.1 Il presente Accordo è un contratto legalmente vincolante tra l'utente e CD PROJEKT S.A., ul. Jagiellońska 74, 03-301, Warsaw, Poland, (da qui in avanti "CD PROJEKT RED", parte di CD PROJEKT S.A.). Questo Accordo ha validità in relazione al videogioco Gwent e a qualsiasi codice o seriale che permetta l'accesso al gioco completo o a sue parti nonché agli oggetti virtuali e alla valuta virtuale (come definiti di seguito), agli eventi e ai tornei eSport di

Questo documento spiega che cos'è Gwent e come si può usare. Abbiamo inserito un breve riassunto dei contenuti principali per facilitare la comprensione del testo, ma solo il testo completo ha valore legale.

Esistono documenti legali separati per gli altri nostri giochi, oltre all'Informativa sulla privacy di Gwent (disponibile al link indicato).

Gwent, oltre a tutti i prodotti ufficiali e ai servizi relativi a Gwent, il che comprende (a titolo meramente esemplificativo) account degli utenti, supporto clienti e supporto tecnico da noi forniti, forum ufficiali, wiki, blog e servizi di social media (da qui in avanti ci riferiremo a questo complesso di servizi e prodotti con il nome di "Gwent"). L'utente riceve notifica dell'Accordo che diventa vincolante per entrambe le parti nel momento in cui l'utente stesso scarica, installa o usa Gwent. Non è consentito usare Gwent se non si accetta il contenuto dell'Accordo.

Questo Accordo si applica solo a Gwent, mentre le politiche legali che si applicano agli altri giochi e servizi di CD PROJEKT RED si trovano [qui](#). Le nostre [Condizioni di utilizzo](#) NON si applicano a Gwent.

Importante: gli utenti sono invitati a prendere visione anche delle nostre [Linee guida per i contenuti dei fan](#) di Gwent, del [Regolamento dei Gwent Masters](#) e della nostra [Informativa sulla privacy di Gwent](#), che costituiscono parte di quest'Accordo.

2. NOTA SUI MINORI

2.1 Se l'utente ha già compiuto 18 anni, è liberamente ammesso a Gwent nel rispetto di questo Accordo. Altrimenti, se ha un'età compresa fra i 16 e i 18 anni, prima di poter accedere a Gwent è necessario che il genitore o chi ne fa le veci abbia letto e approvato questo Accordo. In alcuni paesi infatti i minori non possono accettare legalmente testi come questo Accordo e anche l'uso di Gwent deve avvenire sotto supervisione. L'età minima consentita per l'uso di Gwent è indicata chiaramente al momento dell'acquisizione e pertanto chi ha meno di 16 anni non può scaricare, giocare o accedere in qualsiasi modo a Gwent.

3. USARE GWENT

3.1 Anche se può sembrare strano dal momento che Gwent è un gioco a cui si può accedere in via gratuita, dobbiamo fornire

GWENT è un videogioco riservato agli utenti che hanno almeno 16 anni di età. Se non avete compiuto i 18 anni, dovete avere il permesso dei vostri genitori o del vostro tutore legale per usare Gwent. Può sembrare sciocco, ma è quello che prevede la legge.

Come utenti, avete il diritto personale di giocare a Gwent. Ci fa piacere che vogliate invitare i vostri amici a giocare, ma

agli utenti il permesso di giocare. Pertanto, garantiamo all'utente una licenza personale, limitata, revocabile, non esclusiva, non trasferibile e non assegnabile che gli consente di visualizzare, scaricare, installare, usare e giocare a Gwent sulle piattaforme e sui dispositivi autorizzati. Tale licenza è da considerarsi esclusivamente per uso personale, dunque non può essere regalata, venduta, trasferita, ceduta, assegnata, distribuita o passata in alcun modo ad altri e non garantisce nessun diritto di proprietà su Gwent.

4. ACCESSO ALLA BETA DI GWENT

4.1 Gwent verrà rilasciato nelle versioni di beta chiusa e di beta aperta prima dell'uscita ufficiale allo scopo di testarne funzionalità, capacità e prestazioni. Per le versioni beta:

- Stabiliremo condizioni e prerequisiti per l'accesso alla beta. Spetta unicamente a noi la scelta di offrire e mantenere una beta e di decidere chi può accedervi.
- L'utente potrà accedere alla beta chiusa solo inserendo un codice di accesso da noi fornito tramite la pagina web che abbiamo creato allo scopo, dopo averne ricevuto notifica.
- Al termine della procedura di registrazione alla beta chiusa, potrebbe esserci un tempo di attesa dovuto al numero di persone che si stanno registrando, ai server e ad altre questioni tecniche. Faremo il possibile per tenere aggiornati gli utenti.
- Gli utenti della beta aperta potranno accedere dalla stessa pagina web oppure da GOG Galaxy. Invieremo opportune notifiche nel caso in cui altre piattaforme o dispositivi diventassero utilizzabili durante la fase beta, comunicando le relative modalità di accesso.
- Le fasi beta hanno durata limitata e spetta a noi decidere quando concluderle per passare alla fase successiva, ovvero prima alla beta aperta e poi alla versione ufficiale.
- Tra la beta chiusa e la beta aperta potremmo dover eseguire uno o più ripristini dei server e dei progressi di gioco. Dopo un

ricordate che ogni giocatore deve possedere un proprio account!

Gwent uscirà prima in beta. Le versioni beta non sono complete e non siamo responsabili per eventuali problemi derivati dal loro uso. Ma state tranquilli, non vi esploderà il computer!

Probabilmente i server e i progressi di gioco verranno ripristinati una o più volte durante le beta. In tal caso trasferiremo e sostituiremo eventuali oggetti o contenuti acquistati (tuttavia non rimborseremo il denaro reale speso).

ripristino, l'account dell'utente verrà riportato con tutta probabilità allo stato iniziale per effetto delle modifiche che apportheremo alla beta stessa. Eventuali oggetti virtuali o valuta virtuale (come definiti di seguito) acquistati prima del ripristino verranno trasferiti o rimborsati con oggetti virtuali o valuta virtuale di pari valore. Non rimborseremo il denaro reale speso.

- Durante la fase di beta potremmo decidere di cambiare, modificare o rimuovere a nostra discrezione alcune funzionalità di Gwent nel contesto del testing e del miglioramento del gioco in vista della versione ufficiale.
- Se vogliamo che alcuni aspetti della beta di Gwent restino riservati, gli utenti saranno informati a riguardo. Gli utenti sono tenuti a mantenere confidenziali le informazioni su Gwent qualora ciò venisse loro richiesto.
- Gli utenti potrebbero essere invitati a lasciare un feedback. Si tratta di una libera scelta, ma saremmo lieti di conoscere l'opinione dei nostri giocatori in modo da rendere Gwent sempre migliore.
- Con l'accesso alla versione beta, offriamo agli utenti la possibilità di esplorare un gioco nuovo, ma ci teniamo a sottolineare che non sarà ancora completo. Pertanto non garantiamo il corretto funzionamento delle versioni beta e non siamo responsabili di eventuali problemi. Le beta potrebbero inoltre non includere tutte le funzionalità e il loro contenuto potrebbe essere modificato.
- Il nostro scopo è che i giocatori si divertano con Gwent, ma ricordiamo che è vietato vendere o trasferire il proprio codice di accesso alla beta.
- Potremmo inserire nuove condizioni in relazione alle beta di Gwent. In tal caso, gli utenti riceveranno una notifica preventiva.

5. ACCOUNT DEGLI UTENTI

5.1 È necessario possedere un account. Per poter giocare a Gwent gli utenti devono creare un proprio account per la piattaforma di gioco prescelta o usare il proprio account già esistente. Per alcune piattaforme, come

Occorre creare un account per giocare a Gwent, che in alcuni casi potrebbe richiedere la creazione di un account GOG, gestito dalla nostra consociata GOG che ha collaborato alla realizzazione di Gwent.

ad esempio il PC, potrebbe essere necessario utilizzare un account GOG e il sistema di distribuzione GOG Galaxy per scaricare o giocare a Gwent (GOG è una nostra consociata). I servizi offerti da GOG sono regolamentati dalle [normative legali](#) di GOG. GOG è responsabile del funzionamento di GOG.com e GOG Galaxy e vi fornirà assistenza in caso di problemi o dubbi a riguardo.

Tranquilli, siete in buone mani!

5.2 Protezione degli account degli utenti. Gli utenti sono responsabili della protezione del proprio account e delle proprie attività; in particolare, della sicurezza della propria password. Per tutelare Gwent, gli utenti di Gwent e CD PROJEKT RED, ci riserviamo il diritto, qualora necessario, di disattivare qualsiasi account che non rispetti il contenuto del presente Accordo o delle politiche a esso collegate.

6. REQUISITI MINIMI E MONITORAGGIO

6.1 Requisiti minimi. Gwent prevede alcuni requisiti minimi di sistema in base alla piattaforma o al dispositivo utilizzato per giocare di cui gli utenti saranno informati preventivamente. È consigliabile verificare tali requisiti prima di scaricare il gioco. Per giocare a Gwent online, gli utenti devono anche avere accesso a Internet (non siamo responsabili del buon funzionamento della loro connessione a Internet). Non esistono DRM o protezioni anti-copia in Gwent, ma non siamo responsabili per la presenza di tecnologie di protezione e sicurezza sulla piattaforma o sul dispositivo in uso.

Gwent prevede alcuni requisiti minimi di sistema in base alla piattaforma o al dispositivo utilizzato per giocare.

Per garantire che Gwent sia divertente ed equo, potremmo dover ricorrere a sistemi o software che impediscano di imbrogliare.

6.2 Monitoraggio. Per prevenire imbrogli o altre azioni vietate elencate alla sezione 9 qui di seguito, per proteggere l'integrità di Gwent e per garantire il rispetto del presente Accordo, potremmo ricorrere a sistemi o software che impediscano di imbrogliare e che pertanto saranno in esecuzione in background sulla piattaforma o sul dispositivo utilizzato per giocare a Gwent.

7. PATCH, AGGIORNAMENTI E MODIFICHE

7.1 Occasionalmente, potremmo distribuire patch o applicare aggiornamenti o modifiche a Gwent (ad esempio, per aggiungere o rimuovere funzionalità, per risolvere problemi o riequilibrare il gioco), il che comporterà aggiornamenti obbligatori e/o automatici (le versioni non aggiornate di conseguenza potrebbero diventare inutilizzabili). Ad esempio, alcune carte potrebbero essere depotenziate per mantenere vivo il gioco. Patch, aggiornamenti e modifiche potrebbero imporre limiti ad alcune funzionalità del gioco o ridurre/eliminare l'accesso a esse, senza necessità di notifica. Ci riserviamo questi diritti per il mantenimento ottimale di Gwent.

Di quando in quando potremmo distribuire patch o applicare aggiornamenti o modifiche per migliorare il funzionamento di Gwent.

8. DIRITTI DI PROPRIETÀ E PROPRIETÀ INTELLETTUALE

8.1 Proprietà di Gwent. Gwent, inclusi (a titolo meramente esemplificativo) personaggi, storia, oggetti, musica, grafica, codice informatico, interfaccia utente, estetica, ambientazione, meccaniche di gioco, modalità di gioco, audio, video, testi, layout, database, dati e qualsiasi altro contenuto, e i relativi diritti di proprietà intellettuale (definiti di seguito), diritti legali e diritti di sfruttamento, sono di proprietà di CD PROJEKT RED o utilizzati su licenza di terze parti. Tutti i diritti di Gwent sono riservati con l'eccezione di quanto stabilito dal presente Accordo. Gli utenti non possono utilizzare o sfruttare in alcun modo Gwent con l'eccezione di quanto stabilito dal presente Accordo. Nessun diritto di proprietà o altro diritto su Gwent o sulle sue parti viene trasferito agli utenti. Gwent e i suoi diritti di proprietà intellettuale sono protetti da copyright, tutelati da marchio commerciale e dalle leggi sulla tutela della proprietà intellettuale in tutto il mondo.

Gwent è una proprietà di CD PROJEKT RED (escluse le parti fornite su licenza). Chiediamo a tutti i giocatori di comportarsi correttamente.

8.2 "Diritti di proprietà intellettuale" è l'espressione che definisce tutti i contenuti coperti da copyright, i marchi commerciali, i marchi di servizio, l'aspetto, le denominazioni commerciali, i loghi, le

attività, i domini, i nomi commerciali, i progetti, i diritti delle banche dati, i brevetti, i diritti sulle invenzioni, il know-how, i segreti commerciali, le informazioni confidenziali, i diritti sul software, i diritti morali, i diritti d'immagine, i diritti di esecuzione, i diritti di sincronizzazione, i diritti meccanici, i diritti di pubblicazione, i diritti di prestito e noleggio, i diritti di trasmissione e ogni altro diritto di sfruttamento di proprietà intellettuali o di personaggi già esistenti o di prossima introduzione, che siano registrati o meno, registrabili o meno, e in qualsiasi fase della richiesta di registrazione, estensione, divisione, continuazione, rinnovo, ripristino e reversibilità dei diritti stessi.

8.3 Proprietà di terze parti. CD PROJEKT RED rispetta i diritti di proprietà intellettuale altrui. Se un utente ritiene che i suoi diritti intellettuali siano stati violati all'interno di Gwent o per mezzo di esso, può contattarci all'indirizzo email legal@cdprojektred.com.

9. REGOLE PER L'USO DI GWENT

Per poter giocare a Gwent, gli utenti devono rispettare le regole di CD PROJEKT RED che riguardano Gwent, comprese (a titolo esemplificativo) le seguenti regole, TRANNE per le azioni esplicitamente permesse dalle nostre [Linee guida per i contenuti dei fan](#), ma anche in questo caso a nostra discrezione assoluta. Gli utenti sono tenuti a leggere attentamente le seguenti regole, dal momento che una mancata osservanza delle stesse, in particolare per quanto riguarda gli imbrogli, rappresenta una violazione materiale del presente Accordo, che può comportare la cancellazione o la sospensione dell'accesso a Gwent. Nei casi più gravi ci riserviamo il diritto di vietare definitivamente l'accesso al gioco. Di seguito sono elencate le regole:

1. Divertimento personale. Gwent può essere utilizzato solo per divertimento personale e non a scopi commerciali o politici.

Gwent è stato ideato per il vostro divertimento, perciò usatelo per giocare e non violatelo in alcun modo. Vi chiediamo anche di essere gentili e corretti con gli altri giocatori.

2. Accesso regolamentato. È vietato copiare, noleggiare, vendere, prestare, affittare, concedere in sublicenza, distribuire, pubblicare o mostrare in pubblico Gwent, valuta virtuale, oggetti virtuali, account e tutto ciò che è coperto da questo Accordo a terzi in modalità non espressamente autorizzate dal presente Accordo.

3. Violazioni tecniche. È vietato modificare, integrare, distribuire, tradurre, analizzare tramite reverse engineering, tentare di ricavare il codice sorgente, decompilare o decodificare Gwent a meno di casi previsti esplicitamente per legge.

4. Violazioni/Molestie. È vietato, ove applicabile, violare, danneggiare, molestare, minacciare o abusare di Gwent, utenti di Gwent e prodotti, giochi, servizi, membri della community e dipendenti di CD PROJEKT RED.

5. Imbrogliare. È vietato sviluppare, usare, rendere disponibili e/o diffondere cheat, exploit, software, robot, bot, mod, hack, spider, spyware, script, trainer, strumenti di decompilazione o qualsiasi altro software che interagisca con Gwent o lo alteri in qualsiasi modo (il che comprende, a titolo meramente esemplificativo, programmi di terze parti non autorizzati che intercettino, emulino o ridirigano comunicazioni fra CD PROJEKT RED o suoi partner e Gwent e/o programmi di terze parti non autorizzati che raccolgano informazioni su Gwent accedendo a aree di memoria utilizzate da Gwent per conservare dati). Ricordiamo agli utenti che le conseguenze per questo tipo di pratiche scorrette sono gravi (si veda la sezione 9).

6. Uso improprio di account. È vietato condividere, acquistare, vendere, trasferire, regalare, prestare, rubare o appropriarsi illecitamente di account di utenti o di codici di accesso di Gwent, che sono di nostra proprietà. Gli utenti che temono di aver subito una violazione possono contattare il nostro supporto clienti:

<https://www.playgwent.com/it/contact->

[support](#).

7. Potenzamenti impropri. È vietato offrire servizi all'interno del gioco allo scopo di potenziare altri giocatori o aiutarli a salire di livello o in classifica, che si riceva in cambio un pagamento o meno.

8. Nessuna pubblicità. È vietato farsi pubblicità o agevolare promozioni commerciali di qualunque tipo, attraverso comunicazioni, spam e messaggi non richiesti via Gwent.

9. Servizi di CD PROJEKT RED. È vietato interrompere o interferire con i servizi offerti da CD PROJEKT RED (come supporto clienti e supporto tecnico) o fingersi dipendenti di CD PROJEKT RED.

10. Interferire con i server. È vietato disturbare o interferire con i software o i server di CD PROJEKT RED o di terze parti mediante tunneling, iniezione di codice, negazione di servizi, modifiche al software, utilizzo di altri software insieme al software di CD PROJEKT RED, attraverso emulazione di protocolli o creazione o utilizzo di server privati o servizi analoghi in relazione a Gwent.

11. Accesso ai server. È vietato accedere o tentare di accedere ad aree di Gwent o dei server di Gwent che non sono accessibili al pubblico.

12. Data mining. È vietato intercettare, raccogliere o copiare dati da Gwent utilizzando software di terze parti non autorizzati.

13. Account e contenuti virtuali. Account, oggetti virtuali o valuta virtuale (come definiti di seguito) vanno utilizzati unicamente per i fini previsti da Gwent.

14. Trasmissioni ed eventi. È consentito trasmettere, anche in streaming, o pubblicare partite a Gwent, e organizzare eventi, gare, tornei o leghe di Gwent e ospitare partite a Gwent nel rispetto delle nostre [Linee guida per i contenuti dei fan](#) (che permettono solo attività non commerciali; si rimanda al link per maggiori dettagli).

15. Nomi/Marchi commerciali. È vietato usare nomi, logo o marchi commerciali di CD PROJEKT RED, Gwent o altri prodotti di CD PROJEKT RED per usi non autorizzati.

16. Violazione di contenuti. È vietato infrangere in qualsiasi modo e in relazione a Gwent copyright, marchi commerciali, brevetti, segreti commerciali, privacy o altri diritti altrui.

17. Codice dannoso. È vietato pubblicare o caricare file che contengano codice dannoso, virus, spyware, trojan, worm, time bomb, dati intenzionalmente corrotti o altri tipi di codice che possano danneggiare o interferire con il funzionamento di Gwent.

18. Restrizioni geografiche e regionali. Chiediamo ai nostri utenti di rispettare le restrizioni geografiche e regionali, su base linguistica o nazionale, e le relative norme e requisiti in relazione a Gwent.

19. Condotta. È vietato fare o dire cose che potrebbero essere considerate razziste, sessiste, xenofobe, discriminatorie, lesive dei diritti altrui, diffamatorie o in qualsiasi modo offensive o illegali. Questa regola è rivolta in special modo alle comunicazioni fra utenti. Siate gentili con gli altri, per favore!

10. CONTENUTI CONDIVISI DA UTENTI E COMMUNITY DI GWENT

10.1 Contenuti condivisi tra utenti. Gwent permette di condividere contenuti con altri utenti all'interno del gioco, come testi, foto o link, definiti "Contenuti condivisi tra utenti". Si tratta di contenuti ben distinti rispetto a quelli ispirati a Gwent (per i quali rimandiamo alla sezione "Contenuti dei fan"). Chi condivide contenuti se ne assume i rischi e le responsabilità derivanti. Abbiamo il diritto, ma non l'obbligo, di controllare e rimuovere Contenuti condivisi fra utenti inappropriati o illegali, ma non ci assumiamo alcuna responsabilità per tali contenuti. I Contenuti condivisi tra utenti restano di proprietà di chi li crea, ma chiediamo agli utenti di cederci alcuni diritti per permetterne la condivisione attraverso Gwent. Pertanto, nel momento in cui gli utenti rendono disponibili Contenuti

La responsabilità dei contenuti condivisi all'interno di Gwent (ad esempio, dell'invio di link) è degli utenti che li condividono.

Leggete le nostre Linee guida per sapere cosa potete fare ispirandovi a Gwent (come siti della community o trasmissione di partite in streaming).

condivisi fra utenti attraverso Gwent, ci viene concessa una licenza non esclusiva, permanente, irrevocabile, mondiale, cedibile ed esente dai diritti d'autore di usare, modificare, riprodurre, creare opere derivate, distribuire, trasmettere, comunicare e mostrare pubblicamente i Contenuti condivisi tra utenti in relazione a Gwent.

10.2 Contenuti dei fan. Rimandiamo gli utenti alle nostre [Linee guida per i contenuti dei fan](#) per maggiori informazioni su quali contenuti si possono creare all'interno della community di Gwent e in generale su fan art, siti, blog, video, streaming, eventi e tornei.

11. VALUTA VIRTUALE E OGGETTI VIRTUALI

11.1 Come usare oggetti virtuali e valuta virtuale. Gwent permette di acquistare oggetti digitali virtuali all'interno del gioco e contenuti come pacchetti di carte di Gwent, personalizzazioni, potenziamenti, campagne e altri contenuti scaricabili ("Oggetti virtuali"). A nostra discrezione, gli utenti possono acquistare alcuni oggetti virtuali spendendo denaro reale e/o valute virtuali (come, ad esempio, le "pepite", che si ottengono giocando), oppure componenti di carte, che si ottengono attraverso un sistema di produzione interno al gioco oppure giocando, oppure ancora "polvere meteorica", acquistabile con denaro reale e/o ottenibile completando determinate attività nel gioco (queste ultime tre valute verranno denominate da qui in poi "valuta virtuale"). Solo noi possiamo offrire ed elargire oggetti virtuali e valuta virtuale, il cui uso è riservato agli utenti di Gwent.

11.2 Pagamento. Gli utenti che acquistano oggetti virtuali e/o valuta virtuale devono aderire alle normative in materia di prezzo, pagamento e fatturazione, come indicato al momento dell'acquisto. L'utente deve disporre dell'autorizzazione per poter

Il gioco permette di acquistare pacchetti di carte, nuove campagne e altri contenuti, ma ricordiamo a tutti che si tratta di oggetti che hanno un valore economico solo all'interno del gioco: non si possono comprare o vendere ad altri giocatori!

Valuta virtuale e Oggetti virtuali sono regolamentati da alcune norme che servono a tutelare sia noi sia voi giocatori (vedi testo completo).

utilizzare il metodo di pagamento selezionato o dell'approvazione di eventuali intestatari del conto (ad esempio, genitori o tutori legali) ove necessario, e tali condizioni devono mantenere validità per tutta la durata effettiva della transazione. L'utente deve altresì evitare di attivare procedure di richiesta di rimborso inappropriate ed è responsabile del pagamento di tasse o commissioni qualora siano applicabili. Tutti i pagamenti sono non rimborsabili e non trasferibili salvo quando espressamente indicato nel presente Accordo.

11.3 Requisiti legali. Oggetti virtuali e valuta virtuale sono beni digitali che non hanno valore economico nel mondo reale e che non possono essere acquistati, venduti, regalati, trasferiti o riscattati in cambio di altri oggetti virtuali, di valuta virtuale, di denaro reale, di beni, di servizi o di oggetti di valore monetario. La compravendita di oggetti virtuali e valuta virtuale è vietata (a meno che non sia espressamente permessa all'interno di Gwent in casi specifici). Il diritto degli utenti a utilizzare oggetti virtuali e valuta virtuale è limitato, non esclusivo, non assegnabile, non trasferibile, non distribuibile e revocabile e finalizzato solo all'intrattenimento personale e ad un uso non commerciale unicamente all'interno di Gwent. Gli utenti non hanno diritti o titoli di proprietà su oggetti virtuali e valuta virtuale, che restano di proprietà di CD PROJEKT RED. CD PROJEKT RED si riserva il diritto di annullare o modificare le transazioni di oggetti virtuali e valuta virtuale se necessario per la tutela di Gwent o in ottemperanza al presente Accordo.

11.4 Limiti. Per la tutela di Gwent e degli utenti di Gwent e per impedire frodi, possiamo imporre limiti all'uso di oggetti virtuali e valuta virtuale (tra cui limiti massimi di numero e ammontare totale delle transazioni).

11.5 Scadenza. Oggetti virtuali e valuta virtuale non scadono, ma ci riserviamo il diritto di modificare questa clausola in caso di necessità. Non siamo altresì tenuti a elargire oggetti virtuali o valuta virtuale ai giocatori.

11.6 Modifiche a oggetti virtuali e valuta virtuale. Eventuali offerte di oggetti virtuali e valuta virtuale non sono da intendersi come vincolanti in relazione alle modalità delle offerte di oggetti virtuali e valuta virtuale. Finalità, varietà e tipologia degli oggetti virtuali e della valuta virtuale disponibili agli utenti possono cambiare nel tempo e ci riserviamo il diritto di cambiare, regolare, controllare, modificare o rimuovere oggetti virtuali e valuta virtuale a nostra discrezione se lo riteniamo necessario per la gestione di Gwent o per altre ragioni legittime, diritto che possiamo esercitare senza alcuna responsabilità nei confronti né degli utenti né di nessun altro. Cercheremo di notificare in anticipo tali cambiamenti e di spiegarne le ragioni.

11.7

Rimborsi.

Per i residenti nell'Unione Europea:

Gli utenti sono soggetti alle condizioni della piattaforma o del dispositivo usato per accedere a Gwent: hanno dunque il diritto di richiedere il rimborso di qualsiasi acquisto effettuato all'interno di Gwent, di valute virtuali e/o di oggetti virtuali entro 14 giorni dall'acquisto senza necessità di motivare la richiesta. Tuttavia, l'utente accetta esplicitamente di rinunciare al proprio diritto di rimborso nel momento in cui ha inizio la fornitura del servizio da parte nostra e in cui l'account ottiene l'accesso agli oggetti virtuali e/o a valute virtuali. L'utente accetta inoltre che la fornitura di oggetti virtuali e/o di valute virtuale e la fornitura del servizio iniziano nel momento in cui viene

completato l'acquisto. Pertanto, una volta che gli oggetti virtuali e/o le valute virtuali sono resi disponibili all'account dell'utente, il contratto è da considerarsi portato a termine da parte nostra.

Per i residenti di altri paesi al di fuori dell'Unione Europea (compresi gli Stati Uniti d'America):

Gli utenti sono soggetti alle condizioni della piattaforma o del dispositivo usato per accedere a Gwent: tutti gli acquisti sono definitivi e non rimborsabili.

12. GWENT MASTERS

12.1 Abbiamo preparato una serie di regole aggiuntive (intitolate "[Regolamento ufficiale dei Gwent Masters](#)") che si applicano a tutti i tornei ed eventi eSport di Gwent, inclusi (a titolo esemplificativo) Pro Ladder, tornei Open, tornei Challenger, World Masters e tornei di terze parti (i cui dettagli sono definiti nel regolamento ufficiale dei Gwent Masters). Se l'utente partecipa a questi tornei ed eventi eSport di Gwent, deve attenersi al Regolamento ufficiale dei Gwent Masters, in aggiunta al presente Accordo di utilizzo.

12.2 Nell'ambito di tornei ed eventi eSport di Gwent, possiamo decidere di assegnare Crown Points (i cui dettagli sono definiti nel Regolamento ufficiale dei Gwent Masters) ai giocatori migliori e ai vincitori dell'evento. I Crown Points non hanno valore in termini di valuta reale e di esistenza nel mondo reale e non possono essere "acquistati", "venduti", regalati, trasferiti o riscattati in cambio di beni virtuali, valuta virtuale, soldi, beni, servizi oppure oggetti di valore monetario "reali". CD PROJEKT RED si riserva il diritto di rimuovere, revocare, detrarre, ritirare o modificare i Crown Points a propria discrezione, come indicato nel Regolamento ufficiale dei Gwent Masters.

12.3 In caso di discrepanze tra il

Abbiamo preparato una serie di regole dedicate che si applicano a tornei ed eventi eSport di Gwent. Sono consultabili [qui](#).

Regolamento ufficiale dei Gwent Masters e il presente Accordo di utilizzo, l'Informativa sulla privacy o le Domande e risposte sui Gwent Masters, il Regolamento ufficiale dei Gwent Masters è da considerarsi prioritario in merito alle questioni relative ai Gwent Masters.

13. FEEDBACK E SUGGERIMENTI

13.1 Gwent è un gioco che fin dalle origini è stato ispirato dal feedback dei giocatori, perciò esortiamo gli utenti a darci la loro opinione contattandoci attraverso la pagina Internet playgwent.com/it/contact-support. Tuttavia, dobbiamo inserire anche in merito una limitazione di responsabilità: non siamo costretti a utilizzare o accettare i suggerimenti dei giocatori ma, qualora lo facessimo, non avremmo nessun debito né obbligo di alcun genere nei confronti degli utenti.

14. CONTENUTI DI TERZE PARTI E SERVIZI ESTERNI

14.1 Gli utenti possono ricevere link a siti o contenuti di terze parti all'interno di Gwent e possono accedere da piattaforme e dispositivi diversi. La responsabilità per tutto questo è dell'utente, dal momento che non possiamo garantire il buon funzionamento o la gratuità dei servizi esterni. I nostri partner, così come le varie piattaforme e i vari dispositivi, hanno condizioni di utilizzo proprie, che spetta agli utenti rispettare. Alcune terze parti potrebbero offrire funzionalità complementari a Gwent, come portafogli per valuta virtuale: ribadiamo che si tratta di una relazione fra le terze parti e gli utenti, che non ci vede coinvolti in nessun modo.

15. GARANZIA E RESPONSABILITÀ

15.1 Le nostre garanzie. CD PROJEKT RED dichiara: (i) di avere il pieno diritto di sottoscrivere questo Accordo e di garantire la licenza di utilizzare Gwent di cui alla sezione 3; (ii) di prendersi cura nei limiti del ragionevole di come gli utenti fanno uso di Gwent e (iii) di impegnarsi nel rispetto delle leggi vigenti per ottemperare agli obblighi previsti in questo Accordo nei confronti degli

Inviateci feedback e opinioni su Gwent! Non restateci male però se non raccogliamo i vostri suggerimenti o se non vi ricompensiamo per averli inviati. Questo non vuol dire che non li apprezziamo.

Se cliccate su un link che vi porta fuori da Gwent, non possiamo tutelarvi. La responsabilità è vostra.

Garantiamo alcune cose riguardo a Gwent, come il fatto che ci prendiamo cura di come lo usate. Qui viene anche spiegato in che modo siamo legalmente e reciprocamente responsabili.

Solo per gli utenti che risiedono al di fuori dell'Unione Europea: non siamo responsabili verso gli utenti del funzionamento di Gwent

utenti.

15.2 Garanzie degli utenti. L'utente firmatario dichiara di avere il pieno diritto di sottoscrivere questo Accordo e di impegnarsi a rispettarne gli obblighi derivanti. Inoltre, l'utente firmatario garantisce che i Contenuti condivisi fra utenti da esso trasmessi attraverso Gwent non infrangeranno i diritti di proprietà intellettuale di terze parti, e che non farà uso e non diffonderà Contenuti condivisi fra utenti che siano illegali, offensivi, diffamatori, osceni, invasivi della privacy altrui, minacciosi, molesti, abusivi, di odio o razzisti.

15.3 Limitazione di responsabilità

Questa sezione non si applica ai residenti dell'Unione Europea o di paesi le cui leggi proibiscono tali limitazioni di responsabilità, ma si applicano ai residenti degli Stati Uniti d'America.

(i) LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ. Con l'eccezione di quanto altrove stabilito dal presente accordo, CD PROJEKT RED e le sue consociate, partner e distributrici su licenza dichiarano la propria limitazione di responsabilità riguardo ad altre garanzie implicite o esplicite in relazione a Gwent. Questo comprende, a titolo meramente esemplificativo, accuse di: (i) negligenza; o (ii) qualità insufficiente del prodotto per il suo uso, commercio o idoneità; o (iii) presenza di errori o difetti; o (iv) violazione della proprietà intellettuale di terze parti. GWENT VIENE FORNITO "COSÌ COM'È", senza garanzie di qualsiasi genere, implicite o esplicite. In ottemperanza alle leggi vigenti, limitiamo la nostra responsabilità in relazione ma non limitatamente a: garanzie implicite di titolarità, assenza di violazioni, qualità del prodotto per il suo uso, commercio o idoneità, qualsiasi garanzia derivante dall'utilizzo del prodotto stesso, assenza di

e non forniamo nessuna garanzia legalmente vincolante a riguardo. Limitiamo anche la nostra responsabilità verso gli utenti e chiediamo loro di indennizzarci, ovvero di risarcirci, qualora infrangano il presente Accordo.

Queste disposizioni non si applicano a chi risiede nell'Unione Europea o in altri paesi che non consentono l'applicazione di tali limitazioni.

virus o errori/DIFETTI e/o garanzie di accuratezza, LEGALITÀ, affidabilità o qualità dei contenuti o delle informazioni all'interno di Gwent. Non garantiamo il funzionamento costante e privo di errori, né che gli errori verranno corretti, NÉ CHE GWENT SARÀ privo di virus o altre componenti dannose.

(II) ALTRE LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ. In ottemperanza alle leggi vigenti, CD PROJEKT RED, le sue consociate, partner e distributrici su licenza non sono responsabili per perdite, danneggiamenti o danni causati dall'uso, o dall'impossibilità di usare, o dalla perdita di contenuti di Gwent. CD PROJEKT RED, le sue consociate, partner e distributrici su licenza non sono responsabili per danni indiretti, conseguenti, incidentali, speciali, punitivi o esemplari e di qualsiasi altro tipo derivanti da Gwent o connessi AD ESSO, inclusi danni derivati dall'impossibilità di giocare a GWENT, sia temporaneamente che permanentemente. Questo anche nel caso in cui CD PROJEKT RED, le sue consociate, partner e distributrici su licenza siano responsabili (per negligenza, violazione di contratto o violazione di garanzia) e/o a conoscenza del possibile verificarsi di tali danni.

(III) LIMITAZIONI ECONOMICHE DELLA RESPONSABILITÀ. IN OTTEMPERANZA ALLE LEGGI VIGENTI, IN NESSUN CASO LA NOSTRA RESPONSABILITÀ ECONOMICA VERSO L'UTENTE IN RELAZIONE A GWENT O AL PRESENTE ACCORDO PUÒ ECCEDERE LA SOMMA EVENTUALMENTE PAGATA DALL'UTENTE IN RELAZIONE ALL'OGGETTO DELLA CONTESTAZIONE.

(IV) INDENNITÀ. L'utente accetta di indennizzare e di sollevare CD PROJEKT RED e le sue consociate, partner e distributrici su licenza da ogni accusa o spesa, legale o meno, in relazione a: (1) violazione reale o presunta del presente Accordo; (2) uso di Gwent da parte dell'utente o di terze parti in

sua vece; (3) VIOLAZIONE DEI DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE O DI ALTRI DIRITTI DI PROPRIETÀ DI CD PROJEKT RED; e/o (4) CONDIVISIONE DI CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE. In caso di accuse nei nostri confronti, L'UTENTE SI IMPEGNA A COOPERARE PIENAMENTE CON CD PROJEKT RED, che si riserva il diritto di assumere la difesa legale contro tali accuse. L'UTENTE NON POTRÀ ALTRESÌ ACCETTARE ALCUN ACCORDO IN RELAZIONE A TALI ACCUSE SENZA IL NOSTRO PRELIMINARE CONSENSO SCRITTO.

(V) PROVVEDIMENTI INGIUNTIVI. L'UTENTE DICHIARA CHE NESSUNA PERDITA O DANNO SUBITO È IRREPARABILE e che dunque sono accettabili rimedi giuridici e che rinuncia A PROVVEDIMENTI INGIUNTIVI O RIMEDI GIURIDICI NEI NOSTRI CONFRONTI.

(VI) Residenti dello stato della California. I residenti dello stato della California hanno diritto a specifiche informazioni sui diritti dei consumatori e possono dunque contattare la Complaint Assistance Unit of the Division of Consumer Services of the Department of Consumer Affairs via posta all'indirizzo 400 R St., Suite 1080, Sacramento, California, 95814, o telefonicamente al numero 916.445.1254. I residenti dello stato della California rinunciano al California Civil Code Sec. 1542, che stabilisce che "una rinuncia generale non si estende alle pretese che il creditore non conosce o di cui non sospetta l'esistenza a proprio favore al momento della prestazione della rinuncia, che se da questi conosciute devono avere influenzato effettivamente il suo accordo con il debitore".

16. RISOLUZIONE DEL CONTRATTO

16.1 Risoluzione da parte dell'utente. Per scogliere il vincolo contrattuale del presente Accordo, l'utente deve smettere definitivamente di giocare a Gwent. La risoluzione del contratto non ha nessun effetto su diritti e obblighi già in essere per ambo le parti.

Per terminare questo Accordo basta smettere definitivamente di giocare a Gwent.

Se un utente viola questo Accordo, può perdere il diritto di accedere a Gwent temporaneamente o definitivamente.

16.2 Risoluzione da parte nostra. Se un utente viola il presente Accordo, possiamo annullare o sospendere il suo accesso a Gwent, particolarmente nel caso di violazioni gravi e/o che possano danneggiare Gwent, gli utenti di Gwent, CD PROJEKT RED o altre parti coperte dal presente Accordo. In particolare, questo si applica alle violazioni delle regole di Gwent riportate nella sezione 9: ad esempio, a imbrogli o usi impropri dell'account. Qualora decidessimo di annullare o sospendere l'account di un utente, cercheremo di contattarlo per spiegare quali sono le nostre motivazioni e come può eventualmente rimediare. Annullamento e sospensione comportano la perdita dell'accesso a oggetti virtuali o valuta virtuale. Non abbiamo obblighi né responsabilità verso gli utenti a seguito di un annullamento o sospensione di account nel rispetto della presente sezione.

16.3 Interruzione di Gwent. Nella remota eventualità di dover interrompere il servizio di Gwent permanentemente, cercheremo di notificare la cessazione delle attività con almeno 120 giorni di anticipo mediante pubblicazione sul sito cdprojektred.com. In tal caso, non avremo obblighi né responsabilità nei confronti degli utenti, eccezion fatta per obblighi e responsabilità già in essere.

17. FORZA MAGGIORE

17.1 Nessuna delle parti è responsabile di eventuali mancanze o ritardi dovuti a cause di forza maggiore.

Per "forza maggiore" si intende qualsiasi evento che impedisca a una o a entrambe le parti di tenere fede ai propri obblighi totalmente o in parte e che si manifesti in qualità o quantità non prevedibili usando dell'ordinaria diligenza, come scioperi o dispute industriali (a parte dispute che riguardino i dipendenti diretti delle parti), incidenti nucleari, cataclismi, guerre, atti

Nella remota eventualità di essere costretti a dover chiudere Gwent, vi avvertiremo in anticipo.

Nel caso di eventi imprevedibili e al di fuori del nostro controllo (guerre, terremoti, inondazioni, attacchi alieni, Godzilla... OK, le ultime due sono solo battute), nessuno è responsabile di eventuali mancanze, né noi né voi.

terroristici, rivolte, sommosse, danni intenzionali (a parte danni che coinvolgano i dipendenti diretti delle parti o di loro subappaltatori), rispetto di leggi o ordinanze, regole, regolamenti o direttive del governo, azioni industriali dei dipendenti di fornitori di energia elettrica, malfunzionamento di strutture tecniche, violazioni, assenza di servizio o altri attacchi informatici, virus, malware o tecnologie similari, incendi, alluvioni, tempeste o fallimento di fornitori o subappaltatori.

18. LEGGI VIGENTI

18.1 Per i residenti dell'Unione Europea e di altri paesi del mondo con l'eccezione degli Stati Uniti d'America:

Entrambe le parti (CD PROJEKT RED e l'utente firmatario) accettano l'uso di Gwent da parte dell'utente firmatario e il contenuto di questo Accordo. Qualsiasi disputa derivante da esso verrà risolta secondo le leggi della Polonia e sotto l'esclusiva autorità dei tribunali della Polonia. In caso di citazioni in tribunale legate a questo Accordo, la parte che vince la causa è tenuta al pagamento delle spese legali.

Per i residenti negli Stati Uniti d'America:

Per quanto esula dalla sezione Risoluzione delle dispute e arbitrati qui di seguito, entrambe le parti (CD PROJEKT RED e l'utente firmatario) accettano l'uso di Gwent da parte dell'utente firmatario e il contenuto di questo Accordo e qualsiasi disputa derivante da esso verrà sottoposta al tribunale di Los Angeles, California, e risolta secondo le leggi dello Stato della California, Stati Uniti d'America, e dalle leggi federali degli Stati Uniti d'America, qualora applicabili, rinunciando alla scelta di disposizioni di leggi alternative. Per quanto esula dalla sezione Risoluzione delle dispute e arbitrati qui di seguito, qualsiasi disputa che veda un utente citare in giudizio CD PROJEKT RED verrà sottoposta al tribunale

Per qualsiasi dubbio, obiezione o disputa inerente al contenuto di questo Accordo, vale il quadro legislativo delle leggi polacche per gli utenti di tutto il mondo tranne che per i residenti degli USA, nel qual caso si applica il quadro legislativo della California.

statale o federale di Los Angeles, California, che ha giurisdizione in materia e al cui giudizio entrambe le parti si rimettono. L'utente non potrà sostenere l'illegittimità della giurisdizione del tribunale statale o federale di Los Angeles, California. In caso di citazioni in tribunale legate a questo Accordo, la parte che vince la causa è tenuta al pagamento delle spese legali.

19. RISOLUZIONE DELLE DISPUTE E ARBITRATI

19.1 In caso di dubbi e domande, siamo pronti a rispondere in maniera rapida e a tentare una risoluzione amichevole con gli utenti che ci contatteranno attraverso la pagina Internet playgwent.com/it/contact-support. Tuttavia, in alcuni casi potrebbero verificarsi dispute legali di risoluzione complessa e in questa sezione viene illustrato cosa succede in caso di disputa legale.

19.2 Risoluzione informale delle dispute: Entrambe le parti (CD PROJEKT RED e l'utente firmatario) si impegnano a cercare di risolvere in maniera informale qualsiasi disputa. Normalmente suggeriamo di tentare una risoluzione amichevole per un tempo di trenta giorni, a meno di casi eccezionali. Se in questo lasso di tempo non fosse possibile risolvere la disputa, il passo successivo dipende dal paese di residenza dell'utente. Se questi risiede nell'Unione Europea, può decidere di inviare un reclamo attraverso la Online Dispute Resolution Platform gestita dalla Commissione Europea (per maggiori informazioni a riguardo, rimandiamo alla pagina Internet ec.europa.eu/consumers/odr/).

(1) Passi successivi nella risoluzione delle dispute per i residenti nell'Unione Europea o in altri paesi (esclusi gli Stati Uniti d'America):

Ad entrambe le parti (CD PROJEKT RED e l'utente firmatario) è riservato il diritto di intentare un'azione legale contro la parte

In caso di dubbi o domande potete visitare la pagina <http://www.cdprojekt.com/support>. Speriamo di poter risolvere ogni disputa in maniera informale.

Se non si arriva a una soluzione informale, qui viene spiegato che cosa succede.

IMPORTANTE: per i residenti negli USA questa sezione vincola sia noi sia voi a un arbitrato obbligatorio in caso di dispute.

Per i residenti negli USA e in altri paesi al di fuori dell'Unione Europea, entrambe le parti si impegnano a non dare inizio a class action o altre azioni legali collettive contro l'altra parte. Le dispute legali verranno risolte come descritto sopra.

avversa qualora lo ritenessero necessario. Per intentare un'azione legale contro CD PROJEKT RED occorre inviare comunicazione scritta a Legal Team, CD Projekt SA, ul. Jagiellońska 74; 03-301, Warsaw, Poland, e inviarne copia via email all'indirizzo legal@cdprojektred.com.

(2) Passi successivi nella risoluzione delle dispute per i residenti negli Stati Uniti d'America:

Arbitrato:

Entrambe le parti (CD PROJEKT RED e l'utente firmatario) accettano di risolvere qualsiasi disputa per mezzo di un arbitrato vincolante. Questo comprende (a titolo meramente esemplificativo) eventuali dispute derivanti dal presente Accordo, dalla relazione fra CD PROJEKT RED e gli utenti o dall'uso di Gwent o di altri giochi e servizi di CD PROJEKT RED. Questa sezione si applica nei casi in cui la disputa concerna contratti, illeciti, statuti, frodi, concorrenza sleale, diffamazione o qualsiasi altra dottrina legale.

(Nota introduttiva: per "arbitrato" si intende la risoluzione consensuale di una disputa in cui entrambe le parti presentano il loro caso davanti a una parte neutrale facente funzione di arbitro della contesa, senza ricorso a procedimento giudiziario. L'arbitrato è una forma di risoluzione meno formale della causa in tribunale e segue regole più semplici, come vedremo in seguito. Ribadiamo che, scegliendo l'arbitrato, entrambe le parti coinvolte nell'Accordo rinunciano a portare il caso davanti a una corte di tribunale, ovvero davanti a un giudice e/o a una giuria.) L'utente firmatario e CD PROJEKT RED accettano la condizione che ogni disputa derivante da Gwent deve iniziare entro un anno dall'insorgenza del fatto, pena l'annullamento della disputa. Inoltre le norme contenute in questo paragrafo valgono anche oltre la chiusura dell'account

dell'utente o della chiusura di Gwent.

Come iniziare un arbitrato:
Se una delle due parti vuole dare inizio a un arbitrato, deve informare l'altra parte inviando una notifica scritta che ne indichi le ragioni e le richieste. La copia stampata del presente Accordo e di qualsiasi altra notifica inviata in formato elettronico ha validità, è ammissibile ed è soggetta alle stesse condizioni di qualsiasi altro documento redatto soltanto in forma cartacea. Chiediamo agli utenti di inviare la notifica sia via posta convenzionale sia via posta elettronica. L'utente firmatario e CD PROJEKT RED possono fissare l'arbitrato in qualsiasi centro dell'American Arbitration Association degli Stati Uniti d'America in base alle preferenze del firmatario.

Regole dell'arbitrato:
Questa sezione segue l'US Federal Arbitration Act. L'arbitrato deve avvenire secondo le Commercial Arbitration Rules della American Arbitration Association ("AAA") e, dove applicabile, secondo le Supplementary Procedures for Consumer-Related Disputes della AAA, modificate dal presente Accordo (<http://www.adr.org>). Questo Accordo vincola l'arbitrato.

A decidere l'esito dell'arbitrato sarà una sola persona con l'esperienza necessaria per risolvere dispute in materia di proprietà intellettuale e contratti commerciali, nominata all'interno della lista degli arbitri dell'AAA. Il Federal Arbitration Act stabilisce se una disputa è soggetta ad arbitrato e non a una corte di tribunale. L'AAA amministra l'arbitrato, che sarà condotto in lingua inglese. L'arbitrato può essere condotto attraverso l'invio di documenti, per telefono o di persona in una località stabilita di comune accordo. L'udienza comincerà entro 30 (trenta) giorni dalla nomina dell'arbitro, salvo diverso accordo fra l'utente firmatario e CD PROJEKT RED. L'AAA ha il potere di dirimere la disputa solo tra le parti

firmatarie, ma non in relazione a terze parti. Il giudizio verrà comunicato a un qualsiasi tribunale avente giurisdizione e potrà esserne richiesta l'applicazione da parte del tribunale stesso o dalle autorità, ove necessario.

Se la richiesta dell'utente firmatario consiste in un ammontare pari o inferiore a 10.000 (diecimila) USD, CD PROJEKT RED acconsente a rimborsare le spese e i costi dell'arbitrato al termine dello stesso (con l'esclusione delle spese sostenute per avvocati o esperti), oltre alla compensazione stessa, a meno che attraverso l'arbitrato non si determini l'insussistenza della disputa o nel caso in cui i costi siano irragionevoli. CD PROJEKT RED accetta di non richiedere compensazione per le spese legali a meno che attraverso l'arbitrato non si determini l'insussistenza della disputa o nel caso in cui i costi siano irragionevoli. Se le richieste ammontano a una cifra superiore ai 10.000 (diecimila) USD, i costi dell'arbitrato verranno suddivisi tra l'utente firmatario e CD PROJEKT RED, secondo quanto stabilito dalle AAA Commercial Arbitration Rules e dalle Supplementary Procedures for Consumer-Related Disputes della AAA, se applicabili.

A cosa non si applicano le sezioni su risoluzione delle dispute e arbitrati: Le norme relative a risoluzione delle dispute e arbitrati non si applicano alle dispute iniziate da CD PROJEKT RED o dagli utenti in relazione a violazione di diritti di proprietà intellettuale o di uso non autorizzato, pirateria, furto o appropriazione indebita.

Questa sezione non impedisce di portare la disputa all'attenzione delle agenzie governative federali, statali o locali se la legge lo consente e per richiedere compensazioni.

Azioni legali collettive:
Nei limiti di quanto previsto dalle leggi

nazionali o statali, entrambe le parti si impegnano a non dare inizio e a non prendere parte in nessun caso a una class action o azione legale collettiva. Questo vuol dire che, nel rispetto delle leggi vigenti, (1) gli arbitrati non possono essere collegati fra loro; (2) nessuna disputa può essere risolta attraverso class action o usando procedure di class action; e (3) nessuna disputa può essere rappresentativa degli interessi del pubblico o di altre persone.

Se la sezione dell'Accordo in cui si stabilisce di non dare inizio o prendere parte a class action o ad azioni legali collettive dovesse essere ritenuta illegale o non applicabile, l'utente firmatario e CD PROJEKT RED accettano di non separarla dal resto: in tal caso qualsiasi disputa dovrà essere portata davanti a un tribunale.

20. VARIE

20.1 Se una parte del presente Accordo viene ritenuta legalmente non applicabile, questo non inficia la validità del resto del testo.

20.2 Questo Accordo regola i rapporti tra CD PROJEKT RED e gli utenti. Non ne derivano diritti per terze parti.

20.3 Siamo soggetti alle leggi vigenti e potremmo dover ottemperare a richieste di legge, inclusi controlli su esportazioni e importazioni.

20.4 CD PROJEKT RED e l'utente firmatario accettano la condizione che la UN Convention on Contracts for the International Sale of Goods non si applica a Gwent o al presente Accordo.

20.5 Possiamo subappaltare o trasferire il presente Accordo a terze parti o consociate qualora fosse necessario per la tutela di Gwent nel contesto di una riorganizzazione o fusione per ragioni aziendali. Gli utenti riceveranno notifica di tale eventuale

Questa sezione stabilisce alcune norme aggiuntive dal contenuto autoesplicativo che regolano il funzionamento di questo Accordo. Ad esempio:

Questo Accordo è solo fra noi e voi.

Dobbiamo ottemperare alle richieste di legge.

cambiamento.

20.6 Il ritardo nella rilevazione di violazioni al presente Accordo non solleva nessuna delle due parti dalla responsabilità e non preclude il diritto a perseguire tali violazioni e a richiedere compensazione per esse. Il ricorso in caso di una violazione non preclude altresì il diritto di effettuare successivi ricorsi per la medesima violazione o per altre e la richiesta di relativa compensazione.

20.7 Questo Accordo non stabilisce un rapporto esclusivo tra le parti né alcun tipo di partenariato, impresa comune, assunzione o associazione.

21. MODIFICHE ALL'ACCORDO

21.1 Se lo reputiamo necessario, possiamo modificare il presente Accordo, ad esempio per ragioni legali o per riflettere cambiamenti nei servizi che offriamo. In tal caso pubblicheremo online il nuovo testo e faremo il possibile per informare gli utenti (ad esempio, inviando una notifica al lancio del gioco e chiedendo di accettare le modifiche).

21.2 Il nuovo Accordo entrerà in vigore trenta giorni dopo la sua pubblicazione online. Nel frattempo saremo a disposizione per fornire qualsiasi chiarimento in relazione alle modifiche all'indirizzo email legal@cdprojektred.com.

21.3 Gli utenti che non intendono accettare le modifiche, anche se ci inviano una email a riguardo, devono cessare di usare Gwent. Ci dispiace, ma i nostri servizi comportano la condivisione di regole comuni per il loro corretto funzionamento. Per questo motivo esortiamo gli utenti a contattarci in caso di dubbi o domande.

Possiamo modificare quest'Accordo ma in tal caso dobbiamo pubblicarlo online ed entrerà in vigore dopo un ragionevole lasso di tempo.

Se hai domande sulle modifiche, puoi contattarci all'indirizzo email legal@cdprojektred.com.