

CD PROJEKT RED - GWENT Acordo de Usuário

Última atualização em 25 de abril de 2018

Visão geral:

1. Estas são regras legalmente vinculantes para Gwent e produtos/serviços relacionados (acessíveis [aqui](#)).
2. Você recebe o direito pessoal e limitado para jogar Gwent (mas a CD PROJEKT RED é a proprietária de Gwent).
3. Estas são regras relativas ao que você pode ou não fazer com Gwent (ex.: não trapacear, ser legal).
4. Dependendo de onde você reside, há regras importantes relativas à responsabilização e resolução de conflitos (incluindo arbitragem obrigatória e dispensa de julgamento por júri se você residir nos EUA).
5. A nossa [Política de Privacidade](#) explica quais são as informações que coletamos e como as protegemos. As nossas [Diretrizes de Conteúdo de Fãs](#) explicam o que você pode fazer em relação ao Gwent (ex.: arte de fã, sites de comunidade).

Certo, isso foi resolvido. Olá! Nós somos a CD PROJEKT RED, parte da CD PROJEKT S.A., e fazemos jogos – você deve ter ouvido falar da série The Witcher, somos nós. Nós desenvolvemos Gwent com a ajuda da nossa companhia irmã de confiança GOG (também uma parte da CD PROJEKT S.A. Capital Group). A GOG é proprietária da plataforma de distribuição de jogos GOG.com (falaremos mais sobre a GOG posteriormente). Criamos este Acordo de Usuário de Gwent (ou apenas "Acordo") para explicar o que você pode (ou não) fazer com Gwent. Deixamos o texto o mais simples possível legalmente, com alguns resumos curtos e informais para lhe ajudar a entender o que ele significa. No entanto, o texto completo é o que importa e é legalmente vinculante.

TEXTO COMPLETO

RESUMO RÁPIDO

1. SOBRE ESTE ACORDO

1.1 Este Acordo é um contrato legalmente vinculante entre você e a CD PROJEKT S.A., ul. Jagiellońska 74; 03-301, Varsóvia, Polônia (vamos, daqui em diante, nos chamar de "CD PROJEKT RED", pois a CD PROJEKT S.A. é a entidade legal da qual a CD PROJEKT RED faz

Este documento explica o que é Gwent e como você pode usá-lo. Incluímos um resumo curto e informal desses requisitos para torná-los mais fáceis para você. No entanto, é a versão completa que é legalmente vinculante.

parte). O presente Acordo se aplica ao seu jogo Gwent, qualquer chave ou código que lhe dê acesso a ele ou a qualquer parte dele, Produtos Virtuais e Moeda Virtual de Gwent (definidos abaixo), torneios e eventos de e-sports, além de todos e quaisquer produtos e serviços oficiais relacionados a Gwent, incluindo (dentre outros) contas de usuário, suporte técnico fornecido por nós, além de fóruns oficiais, wikis, blogs e serviços de rede social (vamos só nos referir a "Gwent" para abarcar todas essas coisas). Você será notificado sobre este Acordo, e ele será vinculante para você e para nós assim que você baixar, instalar ou usar Gwent. Se você não concordar com ele, por favor, não use Gwent.

Este Acordo se aplica somente a Gwent – para as regras legais que se aplicam a todos os outros jogos e serviços da CD PROJEKT RED, entre [aqui](#). Para deixar claro, o nosso [Acordo de Usuário](#) geral NÃO se aplica a Gwent.

Importante: por favor, certifique-se de ler as nossas [Diretrizes de Conteúdo de Fãs](#), outros guias de Gwent, as [Regras de Gwent Masters](#) e a nossa [Política de Privacidade de Gwent](#), que fazem todos parte deste Acordo.

2. OBSERVAÇÃO ESPECIAL SOBRE MENORES DE IDADE

2.1 Se você for maior de 18 anos, boas-vindas a Gwent! Se você tiver entre 16 e 18 anos, antes de estendermos boas-vindas calorosas, peça ao seu responsável para revisar e aprovar este Acordo para você (porque em alguns países as pessoas abaixo de uma certa idade não podem inteiramente celebrar um contrato como este Acordo), além disso, o seu responsável deve supervisionar o seu uso de Gwent. Gwent tem classificação etária, que será exibida quando você comprar o jogo. Lamentamos dizer que, se você for menor de 16 anos, não é permitido que você baixe, jogue ou acesse Gwent de qualquer maneira.

3. USANDO GWENT

Há outros documentos legais para os nossos outros jogos, além da Política de Privacidade de Gwent (links ao lado).

GWENT é um videogame para maiores de 16 anos. Se ainda não tiver 18 anos, você precisa de aprovação do seu responsável para usar Gwent. Sabemos que soa meio bobo – não, não inventamos isso. Isso é, na verdade, uma exigência legal.

3.1 Embora possa parecer estranho, já que Gwent é gratuito, precisamos te dar permissão para jogá-lo! Portanto, damos a você uma licença pessoal, limitada, revogável, não exclusiva, intransferível e intransmissível para exibir, visualizar, baixar, instalar, jogar e usar Gwent em dispositivos/plataformas autorizados. Essa licença é apenas para o seu uso pessoal (então você não pode dar, "vender", emprestar, presentear, ceder, sublicenciar ou transferir de qualquer outra forma para outra pessoa) e não concede direitos de propriedade em Gwent.

4 ACESSO AO BETA DE GWENT

4.1 Gwent será lançado em versões Beta fechado e Beta aberto antes do seu lançamento comercial completo para testar recursos, capacidades e desempenho do jogo. Para as versões Beta:

- Vamos estabelecer as condições e requisitos para o seu acesso ao Beta. Fornecer e manter um Beta e quem pode usar um Beta fica a nosso critério.
- Você só poderá acessar o Beta fechado por meio da inserção de um código de acesso (que daremos a você) na página da web designada (que será notificada a você).
- Após se registrar para o Beta fechado, pode haver algum tempo de espera dependendo do número de pessoas que se registrem, da carga nos nossos servidores e de outros aspectos técnicos. Vamos fazer o possível para lhe manter informado!
- Esperamos que você possa acessar o Beta aberto pela mesma página da web ou GOG Galaxy. Iremos lhe notificar se outros dispositivos/plataformas forem disponibilizados para uso durante o período do Beta e como eles podem ser acessados.
- Os Betas terão tempo limitado, e decidiremos quando eles terminarão e quando iremos para a próxima fase – isto é, o Beta aberto ou lançamento comercial completo.
- Entre o Beta fechado e o Beta aberto,

Você tem o direito pessoal de jogar Gwent. Vamos adorar se você convidar amigos para jogar também, mas lembre-se de que eles precisam criar as próprias contas!

Inicialmente, Gwent será lançado em Beta. As versões Beta podem não ser completas, e não nos responsabilizamos pelo que acontece enquanto você estiver usando essas versões. Não tema, elas não vão explodir o seu computador!

Provavelmente haverá uma ou mais redefinições de servidor/progresso durante os Betas. Não se preocupe, vamos transferir ou substituir as suas compras! (Observe que não vamos oferecer reembolsos em dinheiro.)

podemos realizar uma ou mais redefinições de servidor/progresso. Após a redefinição, é provável que a sua conta de usuário retorne ao estado inicial (sujeita a qualquer alteração que podemos fazer como parte do Beta). Quaisquer Produtos Virtuais ou Moeda Virtual (definidos abaixo) que você tenha comprado antes da reinicialização serão, a nosso critério, transferidos ou reembolsados a você por meio de Produtos Virtuais ou Moeda Virtual equivalentes. Não serão realizados reembolsos em dinheiro relativos a redefinições.

- Durante o período do Beta, podemos, a nosso critério, alterar, modificar ou remover recursos de Gwent como parte do processo de teste e aprimoramento do jogo a fim de prepará-lo para o lançamento completo.
- Se houver alguns aspectos do Beta de Gwent que desejarmos manter confidenciais, você receberá informações explícitas de nós a esse respeito. Nesse caso, por favor, mantenha essas informações sobre os Betas de Gwent confidenciais.
- Em alguns momentos, você pode receber um convite para participar de um processo de feedback voluntário. Ficaríamos profundamente gratos se você tirasse um tempo para compartilhar os seus pensamentos conosco, pois gostaríamos de tornar Gwent o melhor possível.
- O objetivo de darmos a você acesso ao Beta é permitir que você jogue algo totalmente novo, mas esperamos que você reconheça que o jogo ainda não está completo. Assim sendo, os Betas serão fornecidos "no estado atual" sem promessas adicionais ou responsabilidades por parte de nós se o software não estiver completo e não funcionar plenamente ou causar problemas. Os Betas podem não ser totalmente imbuídos de recursos, e seu conteúdo pode sofrer alterações.
- Nós queremos que você jogue e aproveite Gwent, então, por favor, não tente "vender" ou transferir o seu acesso a um Beta.

- Podemos emitir termos adicionais relativos aos Betas do Gwent. Caso isso ocorra, lhe notificaremos antecipadamente.

5. CONTAS DE USUÁRIO

5.1 É necessário ter contas de usuário. Para jogar Gwent, você precisará criar uma conta de usuário na sua plataforma de escolha ou usar uma conta existente (se tiver uma). Para plataformas incluindo PC, você precisará usar uma conta GOG e poderá também precisar usar o sistema de distribuição GOG Galaxy para baixar/jogar (GOG é nossa companhia irmã). Tenha em mente que esses serviços da GOG possuem seus próprios [documentos legais](#) (nós entendemos – ainda mais longos textos jurídicos!). A GOG é responsável pelo seu uso do GOG.com e do GOG Galaxy e temos certeza de que eles poderão lhe ajudar com qualquer problema ou dúvida

5.2 Proteção das contas de usuário. Você é responsável por proteger a sua conta de usuário e pelas suas atividades de conta. Acima de tudo, mantenha a sua senha segura! Para proteger Gwent, os usuários de Gwent e a CD PROJEKT RED, nos reservamos o direito de rejeitar qualquer conta de usuário que viole este Acordo de Usuário do Gwent ou outras regras legais ligadas a este documento.

6. REQUISITOS MÍNIMOS E MONITORAMENTO

6.1 Requisitos mínimos. Gwent terá requisitos mínimos dependendo do seu dispositivo/sistema, e você será notificado a respeito disso. Por favor, certifique-se de cumprir esses requisitos antes de baixar o jogo! Para jogar Gwent online, você precisará de acesso à internet também (que é de sua responsabilidade obter e manter). Não há DRM (gestão de direitos digitais) ou proteção a cópias de qualquer tipo em Gwent, mas alguns fabricantes/plataformas de consoles/dispositivos usam tecnologias de segurança, o que está além do nosso controle.

6.2 Monitoramento. A fim de evitar trapaças

Você precisará de uma conta de usuário para jogar Gwent. Isso pode incluir uma conta GOG, fornecida pela GOG – nossa companhia irmã que nos ajudou a criar Gwent. Não tema, você está em boas mãos!

Gwent terá requisitos mínimos dependendo do dispositivo/sistema/plataforma que você usar.

Para manter Gwent divertido e justo, podemos implementar ferramentas/softwarees antitrapaça.

e outros tipos de questões proibidas pela cláusula 9 abaixo e para proteger a integridade de Gwent e efetivar este Acordo, podemos utilizar ferramentas antitrapaça e/ou outros softwares que serão executados em segundo plano no seu dispositivo ou nos dispositivos relacionados/periféricos quando você usar Gwent.

7. CORREÇÕES, ATUALIZAÇÕES E ALTERAÇÕES

7.1 Nós podemos corrigir, atualizar ou alterar Gwent com o tempo (por exemplo, adicionar ou remover recursos para corrigir erros, equilibrar o jogo ou ajustar a economia do jogo), o que resultará em atualizações obrigatórias e/ou automáticas (versões de atualizações mais antigas podem ser tornar inutilizáveis como consequência). Sim, futuramente isso significará nerfs (enfraquecimento) de cartas – eles são parte de manter o jogo vivo e novo. Como parte dessas correções, atualizações e mudanças, teremos que impor limites ou remover/restringir o acesso a certos recursos do jogo (sem aviso ou responsabilização). Precisamos desses direitos para manter a execução de Gwent de modo eficiente.

De tempos em tempos, podemos corrigir, atualizar ou alterar como Gwent funciona para mantê-lo divertido e executando de modo eficiente!

8. DIREITOS DE PROPRIEDADE E PROPRIEDADE INTELECTUAL

8.1 Propriedade de Gwent. Gwent, incluindo (dentre outros) seus componentes visuais, personagens, história, itens, música, gráficos, código de computação, interface de usuário, aparência e comportamento (look and feel), mecânica de jogo, jogabilidade, áudio, vídeo, texto, layout, bancos de dados, dados e todos os outros conteúdos, e todos os direitos de propriedade intelectual (definidos abaixo) e outros direitos subjetivos e de exploração a eles relacionados são de nossa propriedade ou os licenciamos para terceiros. Todos os direitos em Gwent são reservados, exceto conforme explicado no presente Acordo. Você não pode usar ou explorar qualquer parte de Gwent, exceto conforme os termos explicados neste Acordo. Nenhum interesse ou direito de propriedade ou outros direitos

Gwent é propriedade pertencente/licenciada da CD PROJEKT RED. Aproveite-o, mas, por favor, comporte-se e não cause problemas.

em Gwent ou qualquer parte dele é transferido para você. Gwent e seus direitos de propriedade intelectual são protegidos por leis de direitos autorais, marca e outras leis de propriedade intelectual ao redor do mundo.

8.2 O termo "direitos de propriedade intelectual" refere-se a todos os direitos autorais, marcas, marcas de serviço, conjunto-imagem (trade dress), nomes fantasia, logomarcas, fundo de comércio, nomes comerciais ou de domínio, direitos de design, direitos de banco de dados, patentes, direitos de invenções, conhecimento técnico, segredos comerciais e informações confidenciais, direitos em bancos de dados, direitos em software de computador, direitos autorais morais, de publicidade, de desempenho, de sincronização, mecânicos, de publicação, de aluguel, de empréstimo e de transmissão e outros direitos de propriedade intelectual e de exploração de um personagem similar ou correspondente que possa agora, ou no futuro, subsistir em qualquer parte do mundo, em todos os casos, seja ou não registrado ou registrável incluindo todas as aplicações dadas e todas as aplicações para registro, divisão, continuação, republicação, renovações, extensões, restaurações e reversões relativas a ele.

8.3 Propriedade de terceiros. A CD PROJEKT RED respeita os direitos de propriedade intelectual de outros. Se você acredita que o seu trabalho tenha sido violado em Gwent ou por meio de Gwent, por favor, entre em contato conosco em legal@cdprojektred.com.

9. REGRAS PARA USAR GWENT

Para poder jogar Gwent, solicitamos que você siga as regras da CD PROJEKT RED relativas ao Gwent, incluindo (dentre outros) o seguinte, exceto se for especificamente permitido nas nossas [Diretrizes de Conteúdo de Fãs](#) e, mesmo assim, sujeito aos nossos

Gwent está aqui para o seu divertimento pessoal – use-o para este propósito somente. Não haqueie o jogo. Ser legal e gentil com os outros enquanto jogamos juntos é o caminho certo!

critérios. Por favor, leia essas regras cuidadosamente, pois o não cumprimento delas (sobretudo as relativas a trapaças) será considerado uma violação deste Acordo, o que pode levar ao cancelamento ou suspensão do seu acesso a Gwent. Em casos particularmente graves, nos damos o direito de proibir o seu acesso futuro ao jogo. Aqui seguem as regras:

1. Satisfação pessoal. Use Gwent somente para a sua satisfação pessoal e não por qualquer propósito comercial ou político.
2. Acesso restrito. Não tente copiar, alugar, vender, emprestar, arrendar, sublicenciar, distribuir, publicar ou exibir publicamente Gwent, Moeda Virtual, Produtos Virtuais ou a sua conta de usuário ou qualquer um dos seus direitos conforme estabelecidos neste Acordo para outra parte de qualquer maneira que não esteja expressamente autorizada nos termos deste Acordo.
3. Mau uso técnico. Não modifique, mescle, distribua, traduza, reverta a engenharia ou tente obter ou usar o código fonte, descompile ou desmonte Gwent, a não ser que você tenha permissão específica pela legislação aplicável para fazê-lo.
4. Hack/griefing. Não haqueie, prejudique, faça griefing, assedie, ameace ou faça mau uso de Gwent, outros usuários de Gwent ou produtos, jogos, serviços, membros da comunidade ou funcionários da CD PROJEKT RED.
5. Trapaça. Não trapaceie, use, disponibilize e/ou distribua trapaças, aproveitamentos, softwares de automação, robôs, bots, mods, hacks, spiders, spyware, trapaças, roteiros, trainers, ferramentas de extração ou outros softwares que interajam ou afetem Gwent de qualquer maneira (incluindo, dentre outros, quaisquer programas não autorizados de terceiros que interceptem, emulem ou redirecionem qualquer comunicação entre a CD PROJEKT RED ou seus parceiros e Gwent e/ou quaisquer programas não autorizados de terceiros que

coletem informações sobre Gwent por meio de leitura da memória usada por Gwent para armazenar informações). Devemos lembrar a você que há sérias consequências para trapaças (veja a cláusula 9 acima).

6. Mau uso da conta. Não compartilhe, "compre", "venda", transfira, presenteie, empreste, roube ou se aproprie indevidamente de contas de usuário ou chaves/códigos de acesso de Gwent (todos os quais são de nossa propriedade). Se você estiver preocupado se algo assim aconteceu com você, entre em contato com o suporte técnico em playgwent.com/pt-br/contact-support.

7. Power-levelling. Não realize serviços dentro do jogo para outras pessoas como power-levelling, reforço ou impulso, seja ou não em troca de pagamento (com dinheiro real ou outro) de outras pessoas.

8. Sem propaganda. Não comunique ou facilite qualquer propaganda comercial, promoção, spam ou mensagens não solicitadas por meio de Gwent.

9. Serviços da CD PROJEKT RED. Não interrompa ou interfira deliberada ou maliciosamente em serviços da CD PROJEKT RED como o suporte técnico e não se faça passar por um funcionário da CD PROJEKT RED.

10. Interferência nos servidores. Não interfira ou perturbe os softwares ou servidores de rede da CD PROJEKT RED ou de terceiros, incluindo tunelamento, injeção ou inserção de código, negação de serviço, modificação ou mudança de software usando qualquer outro software similar junto com o software da CD PROJEKT RED por meio de emulação de protocolo ou por meio de criação ou uso de servidores privados ou quaisquer serviços análogos relativos ao Gwent.

11. Acessos aos servidores. Não acesse ou tente acessar áreas de Gwent ou servidores de Gwent que não tenham sido disponibilizados para o público.

12. Extração de dados. Não intercepte,

extraia ou colete de qualquer outra forma os dados ou informações de Gwent utilizando softwares não autorizados de terceiros.

13. Contas e conteúdo virtual. Use somente contas de usuário, Produtos Virtuais ou Moeda Virtual (definidos abaixo) para seu propósito pretendido.

14. Transmissão/Eventos. Você pode apresentar ou transmitir publicamente Gwent, realizar quaisquer eventos, competições, torneios ou ligas relacionadas a Gwent ou hospedar jogos de Gwent, desde que seja permitido pelas nossas [Diretrizes de Conteúdo de Fãs](#) (que, só para lembrar, permitem atividades não comerciais – acesse o link para mais detalhes).

15. Nomes/marcas comerciais. Não use "CD PROJEKT RED", "Gwent" ou quaisquer outros nomes, logotipos ou marcas comerciais da CD PROJEKT RED para fins não autorizados.

16. Conteúdo ilícito. Pedimos que você não tome ações relacionadas a Gwent que violem quaisquer direitos autorais, marcas comerciais, patentes, segredos comerciais, privacidade, publicidade ou outros direitos de outrem.

17. Código malicioso. Não publique ou faça upload de arquivos que contenham quaisquer códigos maliciosos, incluindo vírus, spyware, cavalos de Troia, worms, bombas-relógio, dados intencionalmente corrompidos ou quaisquer outros arquivos que contenham códigos maliciosos que possam, de alguma forma, prejudicar ou interferir na operação de Gwent.

18. Restrições geográficas/regionais. Solicitamos que você aja de acordo com todas as restrições, requisitos ou regras geográficas ou regionais, idiomáticas ou locais aplicáveis relativas a Gwent.

19. Seja legal! Não diga nem faça nada que seja ou possa ser considerado racista, assediador, xenofóbico, machista, discriminatório, abusivo, difamatório, ofensivo ou ilegal de qualquer outra maneira. Isso se aplica especialmente em qualquer comunicação entre usuários. Seja

legal com os outros, por favor!

10. CONTEÚDO COMPARTILHADO DE USUÁRIO E CONTEÚDO DA COMUNIDADE DE GWENT

10.1 Conteúdo compartilhado de usuário. Gwent pode lhe oferecer a possibilidade de compartilhar conteúdo no jogo (por exemplo, compartilhar textos, fotos ou links com usuários) – chamaremos isso de "Conteúdo Compartilhado de Usuário". Observe que isso é diferente do que você pode fazer usando recursos de Gwent (veja a nossa cláusula de "Conteúdo de Fãs" para saber mais sobre isso). Se você compartilhar Conteúdo Compartilhado de Usuário, isso será de sua responsabilidade e risco. Nós temos o direito (mas não a obrigação) de verificar e remover qualquer Conteúdo Compartilhado de Usuário que seja inapropriado ou ilegal. Para deixar claro: não assumimos qualquer responsabilidade ou sujeição relativa a Conteúdo Compartilhado de Usuário. No tocante a você e nós, você é proprietário de qualquer Conteúdo Compartilhado de Usuário criado por você, mas precisamos que você nos dê certos direitos sobre tal conteúdo para que possamos transmiti-lo por meio de Gwent. Portanto, se você disponibilizar um Conteúdo Compartilhado de Usuário por Gwent, você nos dá uma licença não exclusiva, permanente, irrevogável, mundial, sublicenciável e sem royalties para usar, modificar, reproduzir, criar trabalhos derivativos, distribuir, transmitir, comunicar e exibir/apresentar publicamente o seu Conteúdo Compartilhado de Usuário vinculado ao Gwent.

Se você compartilha conteúdo no jogo por meio de Gwent (ex.: envio de links), a responsabilidade é sua.

Consulte as nossas Diretrizes de Conteúdo de Fãs para ver como você pode ajudar a criar coisas legais usando recursos de Gwent (como sites de comunidade ou vídeos).

10.2 Conteúdo de fãs. Por favor, consulte as nossas [Diretrizes de Conteúdo de Fãs](#) para informações sobre como você pode criar conteúdo gerado pela comunidade de Gwent e coisas relacionadas a Gwent, como arte de fãs, sites ou blogs e fazer vídeos/transmissões ou eventos/torneios de Gwent.

11. MOEDA E PRODUTOS VIRTUAIS

11.1 Como usar Produtos Virtuais e Moeda Virtual. Gwent permite que você compre itens virtuais e digitais no jogo, além de conteúdo que inclui, dentre outros, pacotes de cartas, melhorias cosméticas e de jogo, campanhas no jogo e outros conteúdos para download ("Produtos Virtuais"). Você pode, a nosso critério, comprar certos Produtos Virtuais com "dinheiro real" ou moedas virtuais como "minério" (que você pode ganhar ao jogar Gwent), "restos de cartas" (que você pode ganhar por meio do sistema de criação no jogo e/ou também ao jogar Gwent) ou "pó de meteorito" (que você pode comprar com "dinheiro real" e/ou ganhar ao completar determinadas atividades no jogo) (vamos nos referir a todos como "Moeda Virtual"). Nós também somos os únicos fornecedores e autoridade emissora relativa a Produtos Virtuais e Moeda Virtual, e somente usuários de Gwent podem usá-los.

11.2 Requisitos de pagamento. Ao comprar Produtos Virtuais e/ou Moeda Virtual, você concorda com as políticas de preço, pagamento e cobrança aplicáveis a eles, como notificado para você no momento da compra. Você é responsável por garantir que possui autorização para usar qualquer método de pagamento, incluindo a aquisição da aprovação do dono da conta/responsável, se aplicável. Você é responsável por garantir que essa autorização seja mantida por todo o tempo necessário. Não faça solicitações inadequadas de ressarcimento ou reembolso. Você é responsável pelas taxas e impostos aplicáveis. Nenhum pagamento é reembolsável ou transferível, exceto se expressamente previsto neste Acordo.

11.3 Exigências legais. Produtos Virtuais e Moeda Virtual são itens digitais sem valor monetário ou existência no mundo real, não podendo ser "comprados", "vendidos",

Você pode comprar coisas legais como pacotes de cartas e novos conteúdos de campanha. Há também regras legais para eles. Embora muito brilhantes e valiosas no jogo, nenhuma dessas coisas possui valor monetário no "mundo real" – por favor, não tente comprar ou vender essas coisas para outros jogadores!

Há um número de regras relativas ao uso de moeda/itens virtuais, que é preciso que tenhamos para a nossa proteção e para a sua (veja ao lado).

presenteados, transferidos ou resgatados, seja ou não por outros Produtos Virtuais, Moeda Virtual, dinheiro real, bens, serviços ou itens de valor monetário. É proibido trocar Produtos Virtuais e Moeda Virtual (exceto se especificamente permitido de outra forma em Gwent). O direito de usar quaisquer Produtos Virtuais ou Moeda Virtual que você adquirir é limitado a uma licença limitada, não exclusiva, intransmissível, intransferível, não sublicenciável e revogável para o uso de tais Produtos Virtuais e Moeda Virtual apenas para o seu divertimento pessoal e uso não comercial somente em Gwent. Você não tem interesse de propriedade, direito ou título em relação a quaisquer Produtos Virtuais ou Moeda Virtual, que permanecem sendo propriedade da CD PROJEKT RED. A CD PROJEKT RED se reserva o direito de reverter, alterar ou corrigir transações de Produtos Virtuais ou Moeda Virtual ou outras questões, caso seja necessário para proteger Gwent ou efetivar este Acordo.

11.4 Limites. A fim de proteger Gwent, os usuários de Gwent e deter fraudes, podemos impor limites ao uso de Produtos Virtuais e Moeda Virtual (incluindo limites de transação e saldos).

11.5 Expiração. Os Produtos Virtuais e Moeda Virtual não expiram, mas nos reservamos o direito de alterar ou corrigir isso, se necessário. Não somos obrigados a fornecer Produtos Virtuais e Moeda Virtual a você.

11.6 Produtos Virtuais e Moeda Virtual podem sofrer alterações. A existência de uma oferta de Produtos Virtuais ou Moeda Virtual em particular não torna um compromisso para nós manter ou continuar disponibilizando os Produtos Virtuais, Moeda Virtual ou tal oferta no futuro. A amplitude, variedade e tipo de Produtos Virtuais e Moeda Virtual que você obtém

podem mudar a qualquer momento, e nós temos o direito de administrar, regular, controlar, modificar ou remover a Moeda Virtual ou Produtos Virtuais a nosso critério se considerarmos necessário para a operação contínua de Gwent ou por outros motivos legítimos, que, nesse caso, não teremos responsabilidade para com você ou qualquer um pelo exercício de tais direitos. Nos esforçaremos conforme for possível para lhe notificar dentro do razoável a respeito de tais alterações e explicar os motivos.

11.7

Direitos de reembolso.

Se você for residente da União Europeia:

Sujeito aos termos de qualquer dispositivo/plataforma aplicável por meio da qual você acessa Gwent: você tem o direito de desistir de uma compra de Gwent, Moeda Virtual e/ou Produtos Virtuais no prazo de 14 dias após sua compra sem apresentar um motivo. Sujeito aos termos de qualquer dispositivo/plataforma aplicável por meio da qual você acessa Gwent: você tem o direito de desistir de uma compra de Gwent, Moeda Virtual e/ou Produtos Virtuais no prazo de 14 dias após sua compra sem apresentar um motivo. Você reconhece expressamente que perde o direito de desistência assim que a realização do nosso serviço começar e a sua conta obtiver acesso aos Produtos Virtuais e/ou Moeda Virtual em questão. Você concorda que o fornecimento de Produtos Virtuais e/ou Moeda Virtual e a realização de serviço começam imediatamente após a conclusão da sua compra.

Portanto, assim que o acesso aos Produtos Virtuais e/ou Moeda Virtual for habilitado na sua conta, o contrato se torna totalmente executado por nós.

Se você for residente de qualquer outro

lugar do mundo fora da União Europeia (incluindo os EUA): Sujeito aos termos de qualquer dispositivo/plataforma aplicável por meio da qual você acessa Gwent: todas as compras são finais, nenhum reembolso será feito e nenhuma devolução será aceita.

12. GWENT MASTERS

12.1 Nós preparamos um conjunto de regras adicional (que chamamos de [“Regras Oficiais de Gwent Masters”](#)) que se aplica a todos os eventos e torneios de e-sports de Gwent, incluindo, dentre outros, Pro Ladder, torneios Open, torneios Challenger, World Masters e torneios de terceiros (todos esses termos estão definidos nas Regras Oficiais de Gwent Masters). Caso você participe de qualquer desses eventos ou torneios de e-sports de Gwent, terá que cumprir as Regras Oficiais de Gwent Masters, além deste Acordo de Usuário.

12.2 Como parte de eventos e torneios de e-sports de Gwent, podemos escolher recompensar com Pontos-Coroa (definidos nas Regras Oficiais de Gwent Masters) os jogadores com melhor desempenho e vencedores dos eventos. Pontos-Coroa não têm valor em dinheiro ou existência no mundo real e não podem ser ‘comprados’, ‘vendidos’, presenteados, transferidos nem trocados, independentemente de serem para produtos virtuais, dinheiro virtual, dinheiro no ‘mundo real’, produtos, serviços ou itens de valor monetário. A CD PROJEKT RED reserva-se o direito de anular, revogar, deduzir, retirar, alterar ou fazer emendas a Pontos-Coroa a seu exclusivo critério, como descrito em detalhes nas Regras Oficiais de Gwent Masters.

12.3 Caso haja alguma diferença entre as Regras Oficiais de Gwent Masters e o Acordo de Usuário de Gwent, a Política de Privacidade ou as Perguntas Frequentes de Gwent Masters, as Regras Oficiais de Gwent Masters têm prioridade quando se trata de assuntos específicos a Gwent Masters.

Nós preparamos um conjunto de regras separado que se aplica a nossos eventos e torneios de e-sports de Gwent, que pode ser encontrado [aqui](#).

13. FEEDBACK OU SUGESTÕES

13.1 Gwent é um jogo inspirado em feedback de jogadores, e nós adoraríamos ouvir a sua opinião sobre sua a experiência – é só entrar em contato conosco em www.playgwent.com/pt-br/contact-support. No entanto, não seríamos um departamento jurídico se não incluíssemos um aviso legal, não é mesmo? Ao escrever para nós, lembre-se de que podemos escolher não usar ou aceitar sugestões de jogadores e, se incorporarmos uma sugestão ao jogo, não somos obrigados a dar uma restituição financeira (ou qualquer outra) a você.

É legal que você nos envie feedbacks e sugestões sobre Gwent. Nós agradecemos! No entanto, não se decepcione se não as usarmos ou se não lhe recompensarmos por elas. Isso não significa que não ficamos gratos por elas.

14. CONTEÚDO E SERVIÇOS EXTERNOS DE TERCEIROS

14.1 Você pode receber links de nós para sites ou conteúdo de terceiros por meio de Gwent. Você também pode acessar Gwent por meio de plataformas e dispositivos diferentes. Fica a seu critério o uso deles – não podemos prometer que vão funcionar, como serão ou se são gratuitos. Os dispositivos/plataformas dos nossos parceiros estão sujeitos aos seus próprios termos legais, e o cumprimento deles é de sua responsabilidade. Eles podem também oferecer recursos complementares para Gwent (como carteiras de dinheiro digitais) – de novo, isso é uma questão entre você e eles.

Você clica em um link que leva você para fora do nosso pequeno reino = não podemos mais cuidar de você. Seus dispositivos, sua responsabilidade.

15. GARANTIAS E RESPONSABILIDADE

15.1 Nossas garantias. Nós garantimos que: (i) temos o direito de celebrar este Acordo e lhe dar uma licença para usar Gwent na cláusula 3; (ii) tomaremos cuidado razoável com Gwent e com o seu uso dele e (iii) vamos nos empenhar de forma razoável para cumprir a legislação aplicável no cumprimento das nossas obrigações para com você conforme os termos deste Acordo.

Fazemos promessas vinculantes (chamadas de "garantias") a respeito de Gwent. Por exemplo, vamos cuidar do seu uso de Gwent. Também explicamos um pouco mais sobre como somos legalmente responsáveis um pelo outro.

15.2 Suas declarações e garantias. Você declara e garante que possui plenos poderes e capacidade para celebrar este Acordo e que seguirá os seus termos. Você também declara e garante que qualquer Conteúdo

Se você se encontra fora da União Europeia: Não temos responsabilidade com você pelo funcionamento de Gwent e não fazemos promessas legalmente vinculantes a você a respeito disso de forma geral. Também limitamos a nossa responsabilidade em relação a você e lhe pedimos para nos "indenizar" (que basicamente significa que

Compartilhado de Usuário que você transmitir por meio de Gwent não violará os direitos de propriedade intelectual de terceiros. Você também declara e garante que não usará ou contribuirá com Conteúdo Compartilhado de Usuário que seja ilegal, delituoso, difamatório, obsceno, invasivo da privacidade de outros, ameaçador, assediador, abusivo, odioso ou racista.

você deve nos compensar financeiramente) se você violar o Acordo.

Essas disposições não se aplicam se você viver na UE ou em outros países aplicáveis.

15.3 Limitação de responsabilidade

Esta cláusula não se aplica a você se você for residente da União Europeia ou de países cujas leis especificamente proíbem as seguintes limitações de responsabilidade, mas se aplica a você caso seja residente dos EUA.

(I) NOSSOS AVISOS LEGAIS. EXCETO COMO JÁ ENUNCIADO NESTE ACORDO, A CD PROJEKT RED, SUAS AFILIADAS, PARCEIROS E LICENCIANTES RESSALVAM QUAISQUER GARANTIAS OU DECLARAÇÕES TÁCITAS OU EXPLÍCITAS RELATIVAS A GWENT. ISSO INCLUI, DENTRE OUTRAS, QUALQUER ALEGAÇÃO DE: NEGLIGÊNCIA; OU (II) AUSÊNCIA DE QUALIDADE SATISFATÓRIA, NEGOCIABILIDADE OU ADEQUAÇÃO A UM PROPÓSITO; OU (III) EXISTÊNCIA DE FALHAS OU ERROS; OU (IV) VIOLAÇÃO DE QUALQUER DIREITO À PROPRIEDADE INTELECTUAL DE TERCEIROS. GWENT É FORNECIDO A VOCÊ "NO ESTADO ATUAL" E "COMO DISPONÍVEL" SEM GARANTIAS OU DECLARAÇÕES DE QUALQUER TIPO, EXPLÍCITAS OU TÁCITAS. NO LIMITE MÁXIMO PERMITIDO PELA LEI APLICÁVEL, RESSALVAMOS TODAS AS GARANTIAS, TÁCITAS OU EXPLÍCITAS QUE POSSAM SE APLICAR A GWENT, INCLUINDO SEM LIMITAÇÃO: GARANTIAS TÁCITAS DE TÍTULO, NÃO VIOLAÇÃO, NEGOCIABILIDADE, QUALIDADE SATISFATÓRIA, ADEQUAÇÃO A UM PROPÓSITO ESPECÍFICO, QUAISQUER GARANTIAS QUE POSSAM SURTIR DURANTE A NEGOCIAÇÃO, DURANTE O DESEMPENHO

OU A UTILIZAÇÃO COMERCIAL, ESTAR LIVRE DE VÍRUS, ERROS OU DEFEITOS, E/OU OUTRAS GARANTIAS RELATIVAS A PRECISÃO, LEGALIDADE, CONFIABILIDADE OU QUALIDADE DE QUALQUER CONTEÚDO OU INFORMAÇÃO CONTIDOS EM GWENT. NÃO GARANTIMOS QUE GWENT ESTARÁ LIVRE DE INTERRUPTÕES OU ERROS, QUE DEFEITOS SERÃO CORRIGIDOS, OU QUE O JOGO ESTARÁ LIVRE DE VÍRUS OU OUTROS COMPONENTES DANOSOS.

(II) NOSSA LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE. NO LIMITE MÁXIMO PERMITIDO PELA LEI APLICÁVEL, A CD PROJEKT RED, SUAS AFILIADAS, PARCEIROS E LICENCIANTES NÃO SERÃO RESPONSABILIZADOS POR PERDA, DANO OU PREJUÍZO DE QUALQUER TIPO PROVENIENTE DO USO, INABILIDADE DE USO OU "PERDA" RELATIVA A GWENT. A CD PROJEKT RED, SUAS AFILIADAS, PARCEIROS E LICENCIANTES NÃO SERÃO RESPONSABILIZADOS POR QUAISQUER DANOS INDIRETOS, CONSEQUENTES, INCIDENTAIS, ESPECIAIS, PUNITIVOS OU EXEMPLARES OU DANOS PROVENIENTES OU CONECTADOS A GWENT. ISSO INCLUI O CASO DE VOCÊ SOFRER ALGUM DANO E NÃO PODER USAR GWENT (TEMPORÁRIA OU PERMANENTEMENTE). NADA DO SUPRACITADO SERÁ AFETADO DE QUALQUER MANEIRA MESMO SE A CD PROJEKT RED, SUAS AFILIADAS, PARCEIROS E LICENCIANTES FOREM CULPADOS (SEJA POR NEGLIGÊNCIA, VIOLAÇÃO DE CONTRATO, QUEBRA DE GARANTIA OU RESPONSABILIDADE OBJETIVA) E, ATÉ MESMO, SE VOCÊ OU NÓS TENHAMOS SIDO AVISADOS SOBRE TAIS DANOS.

(III) NOSSO LIMITE DE RESPONSABILIZAÇÃO. NO LIMITE MÁXIMO PERMITIDO PELA LEI APLICÁVEL, EM MOMENTO NENHUM A NOSSA RESPONSABILIDADE TOTAL PARA COM VOCÊ EM RELAÇÃO A GWENT OU ESTE ACORDO EXCEDERÁ UMA QUANTIDADE IGUAL ÀQUELA PAGA POR VOCÊ A NÓS (SE

APLICÁVEL) EM RELAÇÃO ÀS QUESTÕES SUBJACENTES A QUAISQUER DEMANDAS.

(IV) SUA INDENIZAÇÃO PARA NÓS. VOCÊ CONCORDA EM INDENIZAR E ISENTAR, MEDIANTE PEDIDO, A CD PROJEKT RED, SUAS AFILIADAS, PARCEIROS E LICENCIANTES DE TODAS AS RESPONSABILIZAÇÕES, DEMANDAS E DESPESAS, INCLUINDO CUSTAS JUDICIAIS, LIGADAS A: (1) QUALQUER VIOLAÇÃO, SUPOSTA OU VERDADEIRA, DESTE ACORDO; (2) O USO DE GWENT POR VOCÊ OU QUALQUER OUTRA PESSOA EM SEU NOME; (3) VIOLAÇÃO DOS DIREITOS À PROPRIEDADE INTELECTUAL OU OUTRAS PROPRIEDADES DA CD PROJEKT RED; E/OU (4) SEU CONTEÚDO COMPARTILHADO DE USUÁRIO. NO CASO DE DEMANDAS PROPOSTAS CONTRA NÓS, VOCÊ COOPERARÁ TOTALMENTE CONOSCO, E NOS RESERVAMOS O DIREITO DE ASSUMIR A DEFESA DELAS. VOCÊ NÃO ENTRARÁ EM ACORDO EM RELAÇÃO A TAIS DEMANDAS SEM O NOSSO CONSENTIMENTO PRÉVIO POR ESCRITO.

(V) MEDIDA CAUTELAR. VOCÊ CONCORDA QUE QUALQUER PERDA, DANO OU PREJUÍZO QUE SOFRER NÃO SERÁ IRREPARÁVEL OU SUFICIENTE, E OUTROS RECURSOS SERÃO ADEQUADOS, PORTANTO VOCÊ NÃO TEM O DIREITO DE ADOTAR UMA MEDIDA CAUTELAR OU OUTRA MEDIDA SEMELHANTE CONTRA NÓS.

(VI) Residentes da Califórnia. Se você reside no estado da Califórnia, você tem direito à seguinte informação específica de direitos de consumidor: você pode contatar a Complaint Assistance Unit da Division of Consumer Services do Department of Consumer Affairs por correio em 400 R St., Suite 1080, Sacramento, Califórnia, 95814, ou por telefone no número 916.445.1254. Residentes da Califórnia expressamente concordam em renunciar à seção do Código Civil da Califórnia de número 1542, que estabelece: "Uma renúncia geral não se

estende às demandas que o credor desconhece ou suspeita que existam em seu favor no momento da execução da renúncia, que, se conhecidas por ele, devem materialmente afetar o seu acordo com o devedor."

16. RESCISÃO

16.1 Seus direitos a rescisão. Você pode rescindir este Acordo ao interromper o uso de Gwent permanentemente a qualquer momento. A rescisão não afetará direitos já existentes ou obrigações da nossa ou da sua parte.

16.2 Nossos direitos de rescisão. Nós podemos cancelar ou suspender o seu acesso a Gwent se você materialmente violar este Acordo, incluindo, dentre outros, uma violação deste Acordo que seja grave e/ou que possa verdadeiramente prejudicar Gwent, usuários de Gwent, a CD PROJEKT RED ou outras questões regidas por este Acordo. Isso se aplica sobretudo às regras de Gwent que especificamos na cláusula 9 acima (por exemplo, não trapacear ou fazer mau uso da conta). Se cancelarmos ou suspendermos a sua conta dessa forma, tentaremos, na medida do possível, entrar em contato com você para explicar por que fizemos isso e o que você pode fazer (se possível) como consequência. Cancelamentos ou suspensões incluirão a sua perda de acesso a Produtos Virtuais e Moeda Virtual. Se cancelarmos ou suspendermos a sua conta conforme os termos desta cláusula, não teremos qualquer obrigação ou responsabilidade com relação a você.

16.3 Interrupção de Gwent. Parece muito improvável, mas se nós tivermos que interromper permanentemente o fornecimento de Gwent (não por causa de qualquer violação realizada por você), tentaremos lhe dar, pelo menos, cento e vinte (120) dias de aviso prévio publicando uma nota em cdprojektred.com. Nesse caso,

Você pode rescindir este Acordo simplesmente parando de jogar Gwent de vez.

Se você violar gravemente este Acordo, você pode perder acesso a Gwent (temporária ou permanentemente).

Caso ocorra a muito improvável situação de termos que parar de executar Gwent, vamos tentar lhe avisar antecipadamente.

não teremos qualquer obrigação ou responsabilidades com relação a você (isso não afeta qualquer obrigação ou responsabilidade preexistente).

17. FORÇA MAIOR

17.1 Nenhum de nós será responsabilizado em relação ao outro no tocante a qualquer execução ou não execução, atraso no todo ou em parte, devido a motivos de força maior.

O termo "força maior" refere-se a qualquer causa que evite que uma parte desempenhe qualquer ou todas as suas obrigações resultante ou atribuída a atos, eventos, omissões ou acidentes além do controle razoável da parte, incluindo greves, impedimentos (lockout) ou outros litígios industriais (a não ser litígios envolvendo a força de trabalho da parte), acidente nuclear ou fenômenos da natureza, guerra ou atividade terrorista, tumulto, agitação civil, dano doloso (excluindo dano doloso que envolva funcionários da parte afetada e seus subcontratados), cumprimento de lei ou ordem, regra, regulamentação ou instrução governamental, ação industrial por funcionários ou quaisquer provedores de energia elétrica, falha em instalações técnicas, hack, negação de serviço ou outro ataque de TI, envio de vírus malware ou tecnologia similar de TI, incêndio, inundação, tempestade ou omissão de fornecedores ou subcontratados.

18. LEGISLAÇÃO APLICÁVEL

18.1 Se você for residente da União Europeia e outros lugares do mundo (mas não dos EUA):

Você e nós concordamos que o seu uso de Gwent, este Acordo e qualquer questão resultante deles serão regidos e interpretados de acordo com as leis da Polônia e, para dirimir quaisquer controvérsias relacionadas a eles, o foro competente será o dos tribunais da Polônia, exclusivamente. Em qualquer demanda

Se eventos imprevisíveis além do nosso controle ocorrerem (guerra, terremoto, inundação, ataque alienígena, Godzilla, etc. - tá, as duas últimas são brincadeira), nenhum de nós será responsabilizado em relação ao outro por qualquer obrigação que não possa ser executada.

Qualquer pergunta/reclamação/demanda judicial relativa a este Acordo é regida pela legislação e pelo foro dos tribunais da Polônia para usuários do mundo todo, exceto residentes dos EUA, que estão sujeitos à legislação e ao foro dos tribunais da Califórnia.

judicial conforme os termos deste Acordo, o lado que ganhar terá direito às suas despesas e custas judiciais.

Se você for residente dos EUA:

No âmbito não abarcado pela linguagem da Resolução de Controvérsias e Arbitragem abaixo, você e nós concordamos que o seu uso de Gwent, este Acordo e quaisquer questões resultantes deles serão considerados estabelecidos em Los Angeles, Califórnia, e regidos e interpretados de acordo com as leis do Estado da Califórnia, EUA (e, se aplicável, a lei federal dos EUA), sem consideração a princípios de escolha da lei aplicável. Qualquer demanda judicial proposta por você contra a CD PROJEKT RED no limite não abarcado pela linguagem da Resolução de Controvérsias e Arbitragem abaixo será realizada exclusivamente em tribunal estadual ou federal localizado em Los Angeles, Califórnia, que terá competência em razão da matéria em relação à controvérsia entre você e nós e, desta forma, ambos concordamos com o foro exclusivo desses tribunais. Ademais, você renuncia a qualquer direito de argumentar que os tribunais estaduais e federais em Los Angeles, Califórnia, são impróprios. Em qualquer demanda judicial de acordo com os termos deste Acordo, o lado que ganhar terá direito às suas despesas e custas judiciais.

19. RESOLUÇÃO DE CONTROVÉRSIAS E ARBITRAGEM VINCULANTE

19.1 Se você tiver preocupações ou problemas conosco, esperamos que possamos resolvê-los rápida e amigavelmente por meio de www.playgwent.com/pt-br/contact-support.

No entanto, reconhecemos que às vezes possa haver controvérsias judiciais que não são tão facilmente resolvidas. Nesta cláusula, explicamos o que acontece se houver uma controvérsia judicial.

19.2 Resolução informal de controvérsias:

Se você tiver dúvidas ou problemas, pode acessar <http://www.cdprojekt.com/support>. Esperamos poder resolver todas as reclamações com você por meio de resolução informal de controvérsias.

Se não pudermos resolver a controvérsia com você informalmente, é isso que acontecerá depois.

IMPORTANTE: se você mora nos EUA, essa

Você e nós concordamos em envidar esforços razoáveis e de boa-fé para resolver quaisquer controvérsias entre nós informalmente. Normalmente estimamos que essa resolução de controvérsias dure 30 dias, exceto em circunstâncias excepcionais. Caso não haja resolução nesse prazo, o próximo passo depende de onde você mora. Se for residente da União Europeia, você pode apresentar uma queixa por meio da plataforma de Resolução de Controvérsias Online operada pela Comissão Europeia; detalhes sobre ela podem ser encontrados em ec.europa.eu/consumers/odr/.

(1) Próximos passos da resolução de controvérsias: se você mora na União Europeia ou em outro lugar do mundo (exceto EUA):

Você e nós temos o direito de iniciar uma ação judicial contra o outro se considerarmos necessário. Se você mover uma ação contra a CD PROJEKT RED, deve endereçá-la para "Equipe jurídica, CD Projekt SA, ul. Jagiellońska 74; 03-301, Varsóvia, Polônia" com uma cópia para legal@cdprojektred.com.

(2) Próximos passos da resolução de controvérsias: se você mora nos EUA:

Arbitragem:

Você e nós concordamos em resolver todas as controvérsias e demandas entre nós em arbitragem vinculante individual. Isso inclui, dentre outros, quaisquer demandas resultantes deste Acordo, qualquer parte do relacionamento entre você e nós ou seu uso de Gwent ou de outros jogos e serviços da CD PROJEKT RED. Essa cláusula se aplica se a controvérsia ou demanda for baseada em contrato, delito, estatuto, fraude, concorrência desleal, declaração falsa ou qualquer outro princípio de direito.

Algumas notas explicativas: "arbitragem" é

cláusula implica que você e nós devemos concordar com a arbitragem obrigatória de qualquer controvérsia entre nós.

Se você mora nos EUA ou no resto do mundo (exceto UE), você e nós concordamos em não mover ação coletiva ou similar contra o outro. Vamos resolver controvérsias jurídicas entre nós por meio do processo destacado acima.

um processo de resolução de controvérsias consensual em que os dois lados apresentam o seu caso para um árbitro neutro (não juiz ou júri). A arbitragem é menos formal que o processo judicial e possui regras menos formais (sobre as quais falaremos abaixo). Só para deixar claro: ao escolher a arbitragem, você e nós estamos abrindo mão do direito de iniciar qualquer controvérsia entre nós em tribunal perante um juiz e/ou júri. Você e a CD PROJEKT RED concordam que qualquer demanda resultante ou relacionada a Gwent deve ser feita dentro de um (1) ano após o surgimento da demanda; caso contrário, a demanda é permanentemente barrada. Você concorda que as disposições neste parágrafo sobreviverão à exclusão da sua conta ou de Gwent.

Como iniciar uma arbitragem: Se qualquer um de nós desejar iniciar uma arbitragem, é preciso enviar um aviso por escrito para a outra parte estabelecendo a base da demanda e que ação o lado iniciante quer por parte do outro lado. Uma versão impressa deste Acordo e de qualquer observação eletrônica dada serão admissíveis na mesma medida e sujeitas às mesmas condições que outros documentos comerciais e registros originalmente gerados e mantidos em forma impressa. Se você enviar um aviso para nós, por favor, envie por correio e por e-mail. Você ou a CD PROJEKT RED poderá iniciar uma arbitragem em qualquer local da AAA dentro dos Estados Unidos que seja conveniente para você.

As regras da arbitragem: O Ato de Arbitragem Federal (Federal Arbitration Act) dos EUA se aplica a esta cláusula. A arbitragem será regida pelas Regras de Arbitragem Comercial (Commercial Arbitration Rules) da Associação Americana de Arbitragem (American Arbitration Association, "AAA") e, onde aplicável, pelos Procedimentos Complementares para Controvérsias

envolvendo Relações de Consumo (Supplementary Procedures for Consumer Related Disputes) da AAA, conforme alterado por este Acordo (<http://www.adr.org>). O árbitro está sujeito aos termos deste Acordo.

A arbitragem deve ser conduzida por um único árbitro com experiência substancial na resolução de controvérsias relacionadas a propriedade intelectual e contrato comercial e deve ser selecionado da lista adequada de árbitros da AAA. A determinação se a controvérsia está sujeita à arbitragem deve ser regida pelo Ato de Arbitragem Federal e definida por um árbitro em vez de um tribunal. A AAA administrará a arbitragem, e ela será conduzida em inglês. Ela pode ser conduzida por meio da submissão de documentos, por telefone ou pessoalmente em um local combinado pelas partes. A audiência da arbitragem deve começar em um prazo de trinta (30) dias após a nomeação de um árbitro, exceto se combinado de outra maneira entre você e a CD PROJEKT RED. A AAA só terá o poder de arbitrar a controvérsia entre você e nós, sem relação com outras pessoas consoante essa arbitragem específica. O julgamento sobre uma sentença concedida pelo árbitro pode ser realizado em qualquer tribunal competente, ou um requerimento pode ser feito para tal tribunal para fins de aceitação judicial de qualquer sentença e uma ordem de execução, conforme o caso.

Se você exigir US\$ 10.000,00 ou menos, a CD PROJEKT RED concorda em lhe reembolsar o pagamento de custas judiciais para a juntada de documentos e sua parte das custas da arbitragem (não incluindo honorários advocatícios ou de testemunhas especialistas), incluindo a sua parte da compensação do árbitro no fim da arbitragem, exceto se o árbitro decidir que as suas demandas não possuem mérito ou suas custas são absurdas. A CD PROJEKT RED

concorda em não exigir suas despesas ou custas judiciais na arbitragem, exceto se o árbitro determinar que as suas demandas não possuem mérito ou suas custas são absurdas. Se você exigir mais de US\$ 10.000,00, as custas da arbitragem, incluindo compensação do árbitro, serão divididas entre você e a CD PROJEKT RED de acordo com as Regras de Arbitragem Comercial da AAA e os Procedimentos Complementares para Controvérsias envolvendo Relações de Consumo da AAA, se aplicável.

As cláusulas de resolução de controvérsias e de arbitragem não se aplicam a: Os requisitos de resolução de controvérsias e arbitragem não se aplicam a demandas ou controvérsias propostas por você ou por nós que se relacionem a demandas de violação de direitos de propriedade intelectual ou demandas de uso não autorizado, pirataria, roubo ou apropriação indevida.

Esta cláusula não impede você de propor sua demanda a qualquer instituição governamental federal, estadual ou local que possa, se a lei permitir, buscar indenizações de nós para você.

Renúncia a recursos de ação coletiva: No limite máximo permitido pela lei nacional ou estadual aplicável, você e nós concordamos que, em nenhuma circunstância, moveremos ou participaremos de uma ação coletiva ou por substituição derivada, ação ajuizada pelo Ministério Público ou arbitragem coletiva. Isso significa, no limite permitido pela lei, que (1) nenhuma arbitragem será vinculada a outra, (2) não há direito ou autoridade para qualquer controvérsia ser arbitrada em uma base de ação coletiva ou utilizar procedimentos de ação coletiva, e (3) não há direito ou autoridade para qualquer controvérsia ser proposta em qualidade de substituição derivada em nome do público

geral ou quaisquer outras pessoas.

Se o acordo nesta cláusula de não iniciar ou tomar parte em uma ação coletiva ou de substituição derivada, ação ajuizada pelo Ministério Público ou arbitragem coletiva for considerado ilegal ou inexecutável, você e a CD PROJEKT RED concordam que ele não será independente: esta cláusula inteira será considerada inexecutável, e qualquer demanda ou controvérsia deverá ser dirimida no tribunal.

20. DEMAIS QUESTÕES LEGAIS

20.1 Se qualquer parte do presente Acordo não for legalmente executável, isso não afetará qualquer outra parte dele.

20.2 Este Acordo rege o nosso relacionamento com você (e vice-versa). Ele não cria direitos para mais ninguém.

20.3 Por favor, lembre-se de que estamos sujeitos a várias leis e é possível que sejamos obrigados a cumprir com a execução da lei ou outros requisitos legais, incluindo controles de importação/exportação.

20.4 Você e nós concordamos que a Convenção das Nações Unidas sobre Contratos de Compra e Venda Internacional de Mercadorias não se aplica a Gwent ou a este Acordo.

20.5 Nós podemos ceder, subcontratar ou transferir o presente Acordo para um terceiro ou outro membro do nosso grupo se necessário para o suporte de Gwent, como parte de qualquer reorganização ou fusão ou por outros motivos comerciais. Nós lhe notificaremos se isso acontecer.

20.6 Nenhuma falha ou atraso da nossa ou da sua parte no exercício de qualquer direito ou recurso previsto no presente Acordo ou na lei constituirá renúncia a tal direito ou a qualquer outro direito ou recurso, tampouco impedirá ou restringirá o exercício de tal

Essa cláusula estabelece algumas regras adicionais e, espera-se, autoexplicativas sobre como este Acordo funciona legalmente. Por exemplo:

Este Acordo é só entre você e nós.

Podemos ser obrigados a cumprir solicitações de execução da lei.

direito ou de qualquer outro direito ou recurso. Nenhum exercício individual ou parcial de tal direito ou recurso por nós ou você impede ou restringe o posterior exercício de tal direito ou qualquer outro direito ou recurso.

20.7 Este Acordo não cria qualquer relacionamento exclusivo entre nós, tampouco parceria, empreendimento conjunto (joint venture), contratação ou representação.

21. ALTERAÇÕES DESTE ACORDO

21.1 Podemos alterar o presente Acordo se julgarmos necessário, por exemplo, por razões legais ou para refletir mudanças em Gwent. Se for o caso, disponibilizaremos o Acordo alterado online e envidaremos esforços razoáveis para lhe informar a respeito dele (enviando a você um aviso no jogo e solicitando que aceite as alterações, por exemplo).

21.2 Quando alterarmos o Acordo, ele entrará em vigor 30 dias após ser publicado online. Durante esse período, você é bem-vindo para entrar em contato conosco em legal@cdprojektred.com caso tenha dúvidas específicas sobre as alterações.

21.3 Se você não concordar com essas alterações (independentemente de nos enviar um e-mail), infelizmente teremos que pedir que você pare de usar o Gwent. Lamentamos ter que dizer isso, mas esperamos que você compreenda que, para Gwent funcionar adequadamente, todos precisam usá-lo em conformidade com as mesmas regras em vez de ter pessoas diferentes com regras diferentes. É por isso que encorajamos você a entrar em contato conosco se tiver dúvidas ou preocupações.

Podemos alterar este Acordo, mas se fizermos isso, vamos disponibilizar a versão alterada online, e ela normalmente entrará em vigor um certo tempo depois.

Se tiver dúvidas relativas às alterações, você pode entrar em contato conosco em legal@cdprojektred.com.