

## Contrat de licence utilisateur de GWENT

Dernière mise à jour le 10 décembre 2020

### "Présentation :

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

Voilà, c'est tout. Bonjour ! Nous sommes GOG et CD PROJEKT RED, deux filiales de CD Projekt Capital Group. Nous travaillons ensemble sur Gwent pour vous fournir la meilleure expérience de jeu possible. CD PROJEKT RED est un développeur de jeux et GOG détient la plateforme de distribution de jeux GOG.com et vous permet d'accéder au jeu et aux autres services de Gwent via le système de compte et multijoueur de GOG Galaxy. Nous avons créé ce Contrat de licence utilisateur de Gwent (ou « Contrat » pour abrégé) afin de vous expliquer ce que vous pouvez (et ne pouvez pas) faire avec Gwent. Nous l'avons rédigé de manière aussi simple que nous le permet la loi, en ajoutant de brefs résumés informels pour vous aider à en comprendre le sens. Cependant, la formulation du texte intégral est plus importante et contraignante juridiquement.

"

### Texte intégral

### Résumé

#### 1. À PROPOS DE CE CONTRAT

1.1 Ce Contrat est un contrat juridiquement contraignant conclu entre vous, GOG sp. z o.o. (ci-après : « GOG ») et CD Projekt S.A (ci-après : « CD PROJEKT RED », CD PROJEKT RED étant le studio de développement du jeu qui fait officiellement partie de la société CD Projekt S.A). La société est sise à ul. Jagiellońska 74, 03-301 Varsovie, Pologne. Ce Contrat vaut pour notre jeu vidéo Gwent, pour le mode multijoueur et la campagne solo, tout code ou toute clé de jeu vous donnant accès à tout ou partie du jeu, les Produits virtuels et la Monnaie virtuelle (définis ci-dessous) de Gwent, les tournois et événements d'e-sport, ainsi que tous les produits officiels et services associés à Gwent, ce qui comprend (mais sans s'y limiter) les comptes d'utilisateur, l'assistance client et l'assistance technique ou les forums officiels, les

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

**Ce contrat s'adresse uniquement aux utilisateurs de Gwent sur PC et plateformes mobiles. Il existe d'autres documents légaux pour nos autres jeux.**

**Si vous voulez jouer à Gwent, assurez-vous de lire également le Guide pour le contenu des fans, les règles de Gwent Masters et la Politique de confidentialité de GOG (liens ci-contre).**



wikis, les blogs et les réseaux sociaux (le terme « Gwent » englobera toutes ces choses). Ce Contrat nous engagera vous et nous une fois que vous aurez téléchargé, installé ou commencé à utiliser Gwent. Si vous n'acceptez pas les termes de ce Contrat, veuillez ne pas utiliser Gwent.

Veuillez noter que ce Contrat ne s'applique qu'aux utilisateurs jouant sur PC. Si vous jouez à Gwent sur XBOX ou PS4, merci de consulter le Contrat de licence utilisateur dédié à la plateforme utilisée.

Ce Contrat ne s'applique qu'à Gwent. Pour que les choses soient claires, le [Contrat de licence utilisateur](#) général de CD PROJEKT RED ne s'applique PAS à Gwent.

Important : veuillez à lire également notre [Guide pour le contenu des fans](#), et la [Politique de confidentialité de GOG](#), qui s'imposent à vous si vous jouez à Gwent.

## 2. NOTE SPÉCIALE CONCERNANT LES MINEURS

2.1 Si vous avez plus de 18 ans, bienvenue dans Gwent ! Si vous avez entre 16 et 18 ans, avant de vous accueillir tout aussi chaleureusement, nous vous prions de demander à un de vos parents ou votre tuteur de lire et d'approuver ce Contrat pour vous (car, dans certains pays, les personnes en dessous d'un certain âge ne peuvent pas légalement conclure d'accord comme ce Contrat), et de superviser votre utilisation de Gwent. Gwent possède une classification d'âge, qui s'affichera lorsque vous achèterez le jeu. Nous avons le regret de vous dire que si vous avez moins de 16 ans, vous n'avez pas l'autorisation de télécharger Gwent, d'y jouer ou d'y accéder.

**GWENT est désormais un jeu classé 16+. Si vous n'avez pas encore 18 ans, vous devez être autorisés à jouer à GWENT par un parent ou tuteur. Nous savons que ça peut sembler absurde, mais il s'agit d'une obligation légale et non d'une lubie de notre part.**

## 3. UTILISATION DE GWENT

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

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

## 4. COMPTES D'UTILISATEUR

4.1 Comptes d'utilisateur requis. Pour jouer à Gwent sur PC, vous devrez créer un compte utilisateurs GOG et utiliser le système de distribution GOG Galaxy (ou le client Steam, si vous jouez sur Steam) pour télécharger le jeu et y jouer. N'oubliez pas que ces services GOG disposent de leurs propre [Contrat de licence utilisateur](#). GOG est en charge de votre accès au jeu et de l'utilisation de GOG.com ainsi que de GOG Galaxy. Les règles concernant le jeu sur votre plateforme mobile sont décrites dans le point 19 ci-après.

4.2 Protection des comptes d'utilisateur. Vous êtes responsable de la protection de votre compte d'utilisateur et des activités de votre compte. Veillez tout particulièrement à protéger votre mot de passe ! Afin de protéger Gwent, les utilisateurs de Gwent et nous-même, GOG se réserve le droit en cas d'absolue nécessité de rejeter tout compte d'utilisateur qui enfreindrait ce Contrat de licence utilisateur de Gwent ou toute autre règle légale vers lequel ce document fournirait un lien. Les règles concernant le jeu sur votre plateforme mobile sont décrites dans le point 19 ci-après.

## 5. CONFIGURATION MINIMUM REQUISE ET MONITORING

5.1 Configuration minimum requise. Gwent aura une configuration minimum requise dépendant du système ou de l'appareil de votre choix, et celle-ci vous sera communiquée. Assurez-vous de disposer de cette configuration avant de télécharger le jeu ! Pour jouer à Gwent en ligne, vous aurez également besoin d'une connexion à Internet (qu'il vous appartiendra de vous procurer et de conserver). Gwent ne contient aucun DRM ou système de protection anti-copie.

5.2 Monitoring. Pour empêcher la triche et d'autres choses interdites par l'article 8 ci-dessous, ainsi que pour préserver l'intégrité de Gwent et faire appliquer ce Contrat, il se peut que GOG déploie des outils ou logiciels anti-triche s'exécutant en arrière-plan sur votre appareil ou les périphériques et appareils associés lorsque vous utilisez Gwent.

## 6. CORRECTIFS, MISES À JOUR ET MODIFICATIONS

6.1 Nous pouvons être amenés à corriger, mettre à jour ou modifier Gwent au fil du temps (par exemple pour ajouter ou supprimer des

**Vous aurez besoin d'un compte d'utilisateur GOG pour jouer à Gwent sur PC, puisque GOG est en charge de l'accès au jeu. Si vous souhaitez jouer sur votre appareil mobile, consultez le point 19 ci-après.**

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

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

**De temps à autre, nous pouvons corriger, mettre à jour ou modifier le fonctionnement de Gwent afin de garantir**



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

**son bon fonctionnement et de préserver son côté ludique !**

## 7. PROPRIÉTÉ ET DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

7.1 Propriété de Gwent. Gwent, y compris (mais sans s'y limiter) ses éléments visuels, ses personnages, son histoire, ses objets, sa musique, ses graphismes, son code informatique, son interface utilisateur, son aspect et son comportement, ses mécaniques de jeu, sa jouabilité, ses sons, ses vidéos, son texte, sa disposition, ses bases de données, ses données, ainsi que tout autre contenu, tous les droits de propriété intellectuelle (définis ci-dessous) et les autres droits d'exploitation et légaux associés, appartiennent à CD PROJEKT RED ou sont exploités avec des licences concédées par des tiers. Tous les droits dans Gwent sont réservés, à l'exception des cas décrits dans ce Contrat. Vous ne pouvez pas utiliser ou exploiter tout ou partie de Gwent, à l'exception des cas décrits dans ce Contrat. Gwent et ses droits de propriété intellectuelle sont protégés par les lois sur les copyrights et les marques commerciales, ainsi que par d'autres lois relatives à la propriété intellectuelle dans le monde.

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

7.2 L'expression « droits de propriété intellectuelle » désigne l'ensemble des copyrights, marques commerciales, marques de services, présentations commerciales, noms de marques, logos, fonds commerciaux, emballages, commerces, noms de domaine ou d'entreprise, droits de conception, droits de bases de données, brevets, droits d'invention, savoir-faire, secrets commerciaux et informations confidentielles, droits de logiciels informatiques, droits moraux, droits de publicité, droits de représentation, droits de synchronisation, droits mécaniques, droits d'édition, droits de location, prêt et transmission, et autres droits de propriété intellectuelle et d'exploitation d'une nature



similaire ou correspondante pouvant subsister aujourd'hui ou à l'avenir dans toute partie du monde, qu'ils soient dans tous les cas déposés, non déposés, déposables ou non déposables en incluant toutes les demandes acceptées et toutes les demandes d'enregistrement, de division, de continuation, de renouvellement, de prolongation de la durée, de restauration et de réversion des mêmes éléments.

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

## 8. RÈGLES D'UTILISATIONS DE GWENT

Il y a des règles à suivre pour jouer à Gwent, incluant (mais pas seulement) notre Guide pour le contenu des fans. Veuillez lire attentivement les règles ci-dessous et le [Guide pour le contenu des fans](#), car leur non-respect (particulièrement les règles relatives à la triche) sera considéré comme une violation grave de ce Contrat, ce qui pourrait entraîner l'annulation ou la suspension de votre accès à Gwent. Dans les cas les plus graves, nous nous réservons le droit de vous interdire tout accès futur au jeu.

Voici les règles :

1. Divertissement personnel. Utilisez Gwent uniquement pour votre divertissement personnel et non à des fins politiques ou commerciales, sauf autorisation contraire que nous indiquerions explicitement dans nos Directives relatives au contenu des fans.
2. Accès limité. Ne tentez pas de copier, publier ou présenter publiquement, ni de vendre, prêter, louer, louer à bail ou distribuer à un tiers, Gwent, la Monnaie virtuelle, les Produits virtuels, votre compte d'utilisateur ou tout autre droit vous étant accordé par le présent Contrat (ou d'octroyer une sous-licence pour ceux-ci) de façon non autorisée expressément dans le présent Contrat.
3. Mauvaise utilisation technique. Veuillez ne pas modifier, fusionner, distribuer, traduire, décompiler ou désassembler Gwent (ni tenter d'obtenir ou utiliser son code source) sauf si la loi applicable vous y autorise expressément.
4. Piratage/agressivité. Veuillez ne pas pirater ou faire un mauvais usage de Gwent et des autres produits, jeux ou services de CD PROJEKT RED, ni pirater, blesser, ennuyer, harceler ou menacer les autres utilisateurs de Gwent ou les employés et les membres de la communauté de CD PROJEKT

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

RED ou de GOG.

5. Triche. Veuillez ne pas créer, utiliser, mettre à disposition et/ou distribuer de systèmes de triche, d'exploitation de bugs, de logiciels d'automatisation, de robots, de bots, de mods, de hacks, de spiders, de spywares, de scripts, de trainers, d'outils d'extraction ou d'autres logiciels interagissant avec Gwent ou l'affectant de quelque façon que ce soit (y compris, sans s'y limiter, tout programme tiers non autorisé interceptant, émulant ou redirigeant toute communication entre GOG ou ses partenaires et Gwent, et/ou tout programme tiers non autorisé collectant des informations sur Gwent en lisant des zones de la mémoire utilisées par Gwent pour stocker des informations). Ne provoquez pas ou ne profitez pas de manière récurrente et délibérée des avantages apportés par les bugs. Nous vous rappelons que tricher a des conséquences graves (voir l'article 8 ci-dessus).

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

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

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

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

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

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



disposition du public.

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

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

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

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

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

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

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

19. Faites preuve de gentillesse ! Abstenez-vous de tout acte ou propos qui soit ou puisse être considéré comme du racisme, du harcèlement, de la xénophobie, du sexisme, de la discrimination, de la grossièreté, de la diffamation, ou ayant un caractère offensant ou illégal. Ceci vaut tout particulièrement pour les communications entre utilisateurs. N'entravez pas l'expérience des autres joueurs en agissant de manière déloyale ou inappropriée. Soyez fair-play et sympas entre vous, s'il vous plaît !

## 9. CONTENU PARTAGÉ D'UTILISATEUR ET CONTENU DE GWENT DE LA COMMUNAUTÉ

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

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

## 10. MONNAIE ET PRODUITS VIRTUELS

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

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

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

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

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



l'argent « réel » et/ou à gagner en terminant certaines activités dans le jeu). Nous désignerons tout cela par « Monnaie virtuelle ». Seuls les utilisateurs de Gwent peuvent utiliser les Produits virtuels et la Monnaie virtuelle. **contre).**

10.2 Paiement. Puisque GOG est l'entité qui vous permet d'accéder à Gwent, tout achat de contenu effectué dans un magasin du jeu sera acheté à GOG et peut être sujet à tout document légal qui vous sera présenté par GOG. Si vous achetez des Produits virtuels et/ou de la Monnaie virtuelle de GOG, vous acceptez les politiques de facturation, de paiement et d'établissement des prix qui leur sont applicables, et qui vous sont communiquées au moment de l'achat. Tous les prix sont visibles dans le magasin du jeu. Ils comprennent les taxes de vente et la taxe sur la valeur ajoutée (TVA) légalement applicables. Vous pouvez payer de différentes manières : (i) à l'aide d'une carte de débit ou de crédit valide ; ou (ii) à l'aide de PayPal ou tout autre prestataire de paiement agréé ; ou, parfois (iii) à l'aide du Porte-monnaie GOG. Le Porte-monnaie GOG est mis à disposition sous réserve des règles qui sont énoncées sur notre page Porte-monnaie GOG [ici](#). Nous prenons en charge plusieurs devises locales (voir notre section de l'Assistance [ici](#) pour plus de détails). Cependant, si votre devise locale n'est pas prise en charge, vous pouvez effectuer vos achats en dollars américains. Veuillez noter que, dans ce cas, vous pourriez avoir à payer des frais de conversion de devises ou d'autres frais de transaction fixés par votre banque. Il vous appartient de vous assurer que vous avez l'autorisation d'utiliser le moyen de paiement choisi, notamment en obtenant l'accord d'un parent, de votre tuteur ou du titulaire du compte si nécessaire. Il vous appartient de vous assurer que cette autorisation soit maintenue à tout moment. Conservez vos détails de paiement en toute sécurité. N'effectuez pas de demandes de remboursement inappropriées. Vous êtes redevable des frais et des taxes applicables. Tous les paiements sont non remboursables et non transférables, sauf disposition contraire expresse dans le présent Contrat.

10.3 Obligations légales. Les Produits virtuels et la Monnaie virtuelle sont des objets numériques sans valeur monétaire ni existence réelle, qui ne peuvent pas être « achetés », « vendus », offerts, transférés ou échangés, que ce soit ou non contre d'autres Produits virtuels, de la Monnaie virtuelle, de l'argent « réel », des produits, des services ou des biens ayant une valeur monétaire. Le commerce des Produits virtuels ou de la Monnaie virtuelle est

interdit (sauf autorisation particulière de notre part dans Gwent). Le droit à utiliser la Monnaie virtuelle et les Produits virtuels que vous obtenez se limite à une licence limitée, non exclusive, non cessible, non transférable, révocable et ne pouvant donner lieu à l'octroi d'une sous-licence pour utiliser lesdits Produits virtuels et ladite Monnaie virtuelle exclusivement pour votre divertissement personnel et une utilisation non commerciale uniquement dans Gwent. Vous n'avez aucun titre, droit ou intérêt de propriété sur les Produits virtuels ou la Monnaie virtuelle, qui restent la propriété de CD PROJEKT RED. GOG se réserve le droit de modifier, changer ou annuler les transactions de Monnaie virtuelle, de Produits virtuels ou d'autres choses, si nécessaire, pour protéger Gwent ou faire exécuter ce Contrat.

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

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

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

10.7 Droits à remboursement.

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

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

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

Tout achat est définitif et aucun remboursement ou retour ne sera possible, sauf lorsque la loi l'exige.

Ni la présente, ni aucune autre partie du présent Contrat de licence utilisateur n'affecte vos droits légaux. En d'autres termes, vos lois locales, telles que les lois sur la protection des droits des consommateurs, peuvent vous fournir des droits supplémentaires qui ne peuvent être limités ou auxquels vous ne pouvez renoncer par le présent Contrat de licence utilisateur.

En particulier:

a) Pour les utilisateurs australiens : Nos produits et services sont assortis de garanties qui ne peuvent être exclues en vertu du droit australien de la consommation. En cas de défaillance majeure du service, vous avez le droit de résilier votre contrat de service avec nous et d'obtenir le remboursement de la partie inutilisée ou une compensation pour sa valeur réduite. En cas de défaillance majeure de la marchandise, vous avez également le droit de choisir un remboursement ou un remplacement. Si une défaillance de la marchandise ou du service ne constitue pas une défaillance majeure, vous avez le droit d'obtenir la réparation de la défaillance dans un délai raisonnable. Si ce n'est pas fait, vous avez le droit d'obtenir un remboursement pour les marchandises et d'annuler le contrat de service et d'obtenir un remboursement de toute portion inutilisée. Vous avez également le droit d'être indemnisé pour toute autre perte ou dommage raisonnablement prévisible résultant d'une défaillance des biens ou services.

b) Pour les utilisateurs de Nouvelle-Zélande : Ni la

présente ni aucune autre partie du présent contrat de licence utilisateur n'exclut, ne restreint ou ne modifie l'application d'un droit ou d'un recours qui ne peuvent être ainsi exclus, restreints ou modifiés, y compris ceux conférés par le New Zealand Consumer Guarantees Act 1993. Cette loi fixe des garanties, notamment que les biens et services sont de qualité acceptable. Si cette garantie n'est pas respectée, vous avez le droit de faire corriger le logiciel (ce qui peut inclure la réparation, le remplacement ou le remboursement). Si la correction ne peut être assurée ou si la défaillance est de nature substantielle, la loi prévoit un remboursement.

10.8 Rareté des cartes. Les paquets de cartes Gwent (barils de cartes) donnent des cartes aléatoires de différentes catégories (ordinaire, rare, épique ou légendaire) avec les probabilités suivantes :

- a) Chaque baril de cartes contient au moins 1 carte rare.
- b) On trouve en moyenne une carte épique tous les 5 barils de cartes.
- c) On trouve en moyenne une carte légendaire tous les 20 barils de cartes.

## 11. GWENT MASTERS

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

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

11.2 Dans le cadre des tournois et événements d'e-sport de Gwent, nous pouvons décider d'attribuer des points de couronne (définis dans le Règlement officiel du Gwent Masters) aux meilleurs joueurs et aux vainqueurs des événements. Les points de couronne n'ont pas de valeur monétaire ni d'existence réelle, et ne peuvent pas être « achetés », « vendus », offerts, transférés ou échangés, que ce soit ou non contre des Produits virtuels, de la Monnaie virtuelle, de l'argent « réel », des produits, des services ou des biens ayant une valeur

monétaire. CD PROJEKT RED se réserve le droit d'annuler, de révoquer, de déduire, de soustraire, de changer ou de modifier les points de couronne à sa seule discrétion, comme expliqué dans le Règlement officiel du Gwent Masters.

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

## 12. COMMENTAIRES OU SUGGESTIONS

12.1 Gwent est un jeu inspiré par les commentaires des joueurs, et nous serions ravis d'avoir un retour d'expérience de votre part. Vous n'avez qu'à contacter l'équipe d'assistance sur :

[www.playgwent.com/fr/contact-support](http://www.playgwent.com/fr/contact-support).

Cependant, nous ne serions pas un service juridique si nous n'ajoutions pas une mention légale, n'est-ce pas ? Lorsque vous nous écrivez, n'oubliez pas que nous pouvons choisir de ne pas utiliser ou accepter les suggestions des joueurs, et que si nous intégrons une suggestion dans le jeu, cela ne nous engagera aucunement à vous dédommager financièrement (ou de toute autre façon).

De plus, si quelque chose devait mal se dérouler concernant le jeu, CD PROJEKT RED pourrait vous demander d'envoyer un rapport d'erreur pour améliorer le code du jeu pour de futures utilisations. Ces rapports peuvent inclure des données personnelles (pour plus d'informations, consultez la Politique de confidentialité de CD PROJEKT RED).

## 13. SERVICES EXTERNES ET CONTENU TIERS

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

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

**Si quelque chose devrait ne pas fonctionner dans le jeu, (espérons que ça n'arrivera pas) nous pourrions vous demander d'envoyer un rapport d'erreur pour que nous puissions améliorer le jeu pour de futures utilisations.**

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

## 14. GARANTIES ET RESPONSABILITÉ

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

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

### 14.3 Limitation de responsabilité

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

(i) NOS CLAUSES DE NON-RESPONSABILITÉ. Sauf indication contraire ailleurs dans le présent Contrat, CD PROJEKT RED, GOG et nos filiales, partenaires et concédants de licence excluent toute affirmation ou garantie explicite ou implicite concernant Gwent. Cela comprend sans limitation toute allégation de : (i) négligence ; OU (ii) manque de qualité satisfaisante, qualité marchande ou adéquation à l'usage ; ou (iii) l'existence de défauts ou d'erreurs ; ou (iv) une atteinte aux droits de propriété intellectuelle d'un tiers. GWENT vous est fourni par ailleurs « en l'état » et « TEL QUE DISPONIBLE » sans garantie ni affirmation explicite ou implicite d'aucune sorte. Dans toute la mesure permise par la loi applicable, nous excluons toute garantie, explicite ou implicite, pouvant s'appliquer à Gwent, y compris mais sans s'y limiter : toute garantie implicite de titre, de non-violation de droits, de qualité marchande, de qualité

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

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

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



satisfaisante, d'adéquation à un usage particulier, toute garantie pouvant découler de transactions, de modalités d'exécution ou de pratiques commerciales, l'absence de virus, d'erreurs OU DE DÉFAUTS, et/ou toute garantie quant à la précision, la LÉGALITÉ, la fiabilité ou la qualité de tout contenu ou toute information faisant partie de Gwent. Nous ne garantissons pas que Gwent fonctionnera sans interruption ou sans erreur, que les défauts seront corrigés ou QUE LE JEU SERA exempt de virus ou d'autres composants néfastes.

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

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

(IV) VOS INDEMNITÉS À NOTRE ÉGARD. Vous acceptez d'indemniser et de dégager CD PROJEKT RED et GOG, leurs filiales, leurs concédants de licence et leurs partenaires de toute responsabilité, réclamation et dépense, y compris les frais juridiques, en lien avec : (1) toute rupture réelle ou prétendue de ce Contrat ; (2) l'utilisation

de Gwent par vous ou toute personne agissant en votre nom ; (3) UNE ATTEINTE AUX DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE OU À TOUTE AUTRE PROPRIÉTÉ DE CD PROJEKT RED ; et/ou (4) VOTRE CONTENU PARTAGÉ D'UTILISATEUR. Si des réclamations sont déposées contre nous, VOUS COOPÉREREZ PLEINEMENT AVEC NOUS ET nous nous réservons le droit de nous charger de la défense de la partie incriminée. VOUS NE RÉGLEREZ AUCUNE DE CES RÉCLAMATIONS SANS NOTRE ACCORD ÉCRIT PRÉALABLE.

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

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

## 15. RÉSILIATION

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

15.2 Nos droits de résiliation. GOG peut annuler ou suspendre votre accès à Gwent si vous enfreignez gravement les dispositions de ce Contrat, ce qui comprend mais sans s'y limiter une rupture de ce Contrat de nature grave et/ou pouvant nuire sérieusement à Gwent, aux utilisateurs de Gwent, à CD PROJEKT RED, GOG ou à d'autres éléments

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

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

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

encadrés par ce Contrat. Plus particulièrement, cela s'applique aux règles de Gwent précisées à l'article 8 ci-dessus (interdiction de tricher ou de faire un mauvais usage du compte, par exemple). Si nous GOG annule ou suspend votre compte de cette façon, GOG tentera, dans la mesure du raisonnable, de vous contacter afin de vous expliquer les raisons de notre action et ce que vous pouvez faire (le cas échéant) en conséquence. L'annulation ou la suspension vous privera de l'accès aux Produits virtuels et à la Monnaie virtuelle. Si GOG annule ou suspend votre compte conformément à cet article, nous n'aurons aucune obligation ni aucune responsabilité vis-à-vis de vous.

15.3 Arrêt de Gwent. Cela semble très improbable, mais si GOG doit cesser de fournir accès à Gwent de manière permanente (et non pas à cause d'une rupture de contrat de votre part), GOG tentera de vous en avertir au moins cent vingt (120) jours à l'avance en postant un message sur playgwent.com. Le cas échéant, nous n'aurons aucune obligation ou responsabilité future vis-à-vis de vous, mais cela n'affectera pas nos obligations ou responsabilités préexistantes.

## 16. FORCE MAJEURE

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

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

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

d'un fournisseur ou d'un sous-traitant.

## 17. DROIT APPLICABLE

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

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

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

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

## 18. RÉOLUTION DES DIFFÉRENDS ET ARBITRAGE EXÉCUTOIRE

18.1 En cas d'inquiétude ou de problème avec nous, nous espérons pouvoir vous apporter une solution rapide et amiable par l'intermédiaire du service d'assistance de Gwent disponible sur : [www.playgwent.com/fr/contact-support](http://www.playgwent.com/fr/contact-support).

Cependant, nous reconnaissons qu'il peut y avoir occasionnellement des différends juridiques plus difficiles à résoudre. Nous vous expliquons dans cet article ce qui arrive en cas de différend

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

**En cas d'inquiétude ou de problème, vous pouvez consulter l'assistance de Gwent. Nous espérons pouvoir régler avec vous toute réclamation grâce à une procédure informelle de résolution des différends.**

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

juridique.

18.2 Procédure informelle de résolution des différends :

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

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

Nous avons mutuellement le droit légal de porter une réclamation fondée en droit l'un contre l'autre si nous l'estimons nécessaire. Si vous portez une réclamation :

(i) à l'encontre de CD PROJEKT RED, adressez-la à « Legal Team, CD Projekt SA, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Varsovie, Pologne » et faites-en parvenir une copie à : [legal@cdprojektred.com](mailto:legal@cdprojektred.com).

(ii) à l'encontre de GOG, adressez-la à « Legal Team, GOG sp. z o.o., ul. Jagiellońska 74, 03-301 Varsovie, Pologne » et faites-en parvenir une copie à : [legal@gog.com](mailto:legal@gog.com).

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

Arbitrage :

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

(Notes d'explication : un « arbitrage » est une procédure de résolution des différends dans laquelle les deux parties plaident leur cause devant un arbitre neutre (n'étant ni juge ni juré). Un

ensuite.

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

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

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

Procédure pour lancer un arbitrage :

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

Règles de l'arbitrage :

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

L'arbitrage sera effectué par un seul arbitre, ayant une longue expérience dans la résolution des différends liés à la propriété intellectuelle et aux contrats commerciaux, qui sera sélectionné dans la liste appropriée des arbitres de l'AAA. Il reviendra à un arbitre, plutôt qu'à une cour, de déterminer si un différend peut être soumis à un arbitrage, en s'appuyant sur l'Acte d'arbitrage fédéral. L'AAA assurera la gestion de l'arbitrage, qui s'effectuera en anglais. Il peut être mené par la transmission de documents, par téléphone ou en personne à un



endroit convenu. L'audience d'arbitrage doit commencer dans les trente (30) jours suivant la nomination de l'arbitre, sauf accord contraire entre vous et nous. L'AAA n'aura pouvoir que pour arbitrer le différend entre vous et nous, sans rattacher d'autre personne à cet arbitrage précis. La sentence arbitrale peut être enregistrée auprès d'un tribunal compétent ou une demande peut être faite auprès d'un tribunal compétent pour obtenir l'acceptation judiciaire de la sentence arbitrale et une ordonnance d'exécution, selon le cas.

Si vous réclamez jusqu'à 10.000 \$ US, CD PROJEKT RED ou GOG accepte de rembourser vos frais de dépôt et votre part des frais d'arbitrage (hormis les frais d'avocat ou d'expertise), y compris votre part de l'indemnisation de l'arbitre, à la fin de l'arbitrage, sauf si l'arbitre décide que votre réclamation n'est pas fondée ou que vos frais sont déraisonnables. Nous acceptons de ne pas demander le remboursement de ses frais juridiques ou ses frais d'arbitrage, sauf si l'arbitre décide que votre réclamation n'est pas fondée ou que vos frais sont déraisonnables. Si vous réclamez plus de 10.000 \$ US, les frais d'arbitrage, y compris l'indemnisation de l'arbitre, seront divisés entre vous et nous selon les Règles d'arbitrage commercial de l'AAA et les Procédures supplémentaires relatives aux différends des consommateurs de l'AAA, le cas échéant.

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

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

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

Renonciation aux recours collectifs :

Dans toute la mesure permise par la loi nationale ou d'État applicable, nous convenons mutuellement de ne pas lancer d'action collective, de recours collectif, d'action menée par le procureur général ou d'arbitrage collectif, ou d'y prendre part, quelles que soient les circonstances. Cela signifie que, dans toute la mesure permise par la loi, (1) aucun arbitrage ne sera regroupé avec un autre ; (2) il

n'existe aucun droit ou pouvoir permettant l'arbitrage d'un différend sous la forme d'un recours collectif ou permettant l'utilisation de procédures de recours collectif ; et (3) il n'existe aucun droit ou pouvoir permettant à une personne disant représenter la collectivité ou toute autre personne de soumettre un différend.

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

## 19. TERMES SPÉCIFIQUES AUX PLATEFORMES

### 19.1 Apple iOS.

Les termes suivants s'appliquent uniquement aux utilisateurs jouant à Gwent sur des appareils iOS qu'ils possèdent ou contrôlent :

a) Vous reconnaissez que le présent Contrat est conclu entre vous, GOG et CD PROJEKT RED, et non avec Apple Inc (« Apple »). GOG et CD PROJEKT RED, et non Apple, sont seuls responsables de Gwent et de son contenu.

b) Votre utilisation de Gwent sera soumise aux conditions du présent Contrat, qui vous accorde une licence limitée et non transférable d'utilisation de Gwent sur les produits de marque Apple que vous possédez ou contrôlez, et conformément aux règles d'utilisation énoncées dans les conditions générales d'utilisation de l'App Store.

c) Vous reconnaissez qu'Apple n'est pas responsable de la fourniture de maintenance et de services d'assistance concernant Gwent.

d) Vous reconnaissez et acceptez que GOG et CD PROJEKT RED, et non Apple, sont responsables de toute garantie de produit, qu'elle soit expresse ou tacite par la loi, dans la mesure où elle n'est pas effectivement exclue.

Dans le cas où vous avez droit à une garantie en vertu des lois applicables dans votre juridiction et dans l'éventualité où Gwent ne se conformerait pas à cette garantie, vous pouvez en aviser Apple, et Apple remboursera le prix d'achat, le cas échéant, que vous aurez payé à Apple pour Gwent. Dans

**Si vous jouez à Gwent on iOS, votre utilisation de Gwent sera soumise à des conditions supplémentaires (voir ci-contre).**

**En particulier, vous confirmez qu'Apple n'est pas partie à ce Contrat et n'est pas responsable de Gwent, cependant, Apple a le droit de faire respecter ce Contrat.**

toute la mesure permise par la loi applicable, Apple n'aura aucune autre obligation de garantie que ce soit à l'égard de Gwent, et toute autre réclamation, perte, responsabilité, dommage, coût ou dépense attribuable à toute non-conformité à toute garantie sera la responsabilité exclusive de GOG et CD PROJEKT RED. Veuillez noter cependant que dans la mesure permise par la loi, GOG et CD PROJEKT RED ont décliné ou limité les garanties conformément aux dispositions de la section 14 « Garanties et responsabilités » ci-dessus,

e) Vous reconnaissez que GOG et CD PROJEKT RED, et non Apple, sont responsables du traitement de vos réclamations ou celles d'un tiers concernant Gwent ou votre possession et/ou utilisation de Gwent, y compris, mais sans s'y limiter : (i) les réclamations au titre de la responsabilité du fait du produit ; (ii) toute réclamation selon laquelle Gwent ne se conforme pas aux exigences légales ou réglementaires applicables ; et (iii) les réclamations découlant de la protection des consommateurs, de la vie privée ou de lois similaires.

f) Vous reconnaissez qu'en cas de réclamation d'un tiers estimant que ses droits de propriété intellectuelle sont violés par Gwent ou votre possession et utilisation de Gwent, GOG et CD PROJEKT RED, et non Apple, seront seuls responsables de l'enquête, de la défense, du règlement et de la décharge de toute réclamation de propriété intellectuelle de ce tiers.

g) Vous reconnaissez que (i) vous n'êtes pas situé dans un pays qui fait l'objet d'un embargo imposé par le gouvernement des États-Unis ou qui a été désigné par le gouvernement des États-Unis comme un pays « soutenant le terrorisme » ; et (ii) vous ne figurez sur aucune liste du gouvernement des États-Unis de parties interdites ou restreintes.

h) Vous reconnaissez et acceptez qu'Apple et ses filiales sont des tiers bénéficiaires du présent Contrat et que, dès votre acceptation des termes et conditions du Contrat, Apple aura le droit (et sera réputée avoir accepté le droit) de faire valoir le présent Contrat contre vous en tant que tiers bénéficiaire.

## 19.2 Android

Les conditions suivantes s'appliquent uniquement aux utilisateurs jouant à Gwent sur des dispositifs Android qu'ils possèdent ou contrôlent :

**Si vous jouez à Gwent sur Android, votre utilisation de Gwent sera soumise à des conditions générales supplémentaires (voir ci-contre).**

a) Vous reconnaissez que le présent Contrat est conclu entre vous, GOG et CD PROJEKT RED, et non pas avec Google LLC, Google Ireland Limited, Google Commerce Limited ou Google Asia Pacific Pte. Limited (« Google »). GOG et CD PROJEKT RED, et non Google, sont seuls responsables de Gwent et de son contenu.

b) Votre utilisation de Gwent sera soumise aux dispositions du présent Contrat, qui vous accorde une licence limitée non transférable pour utiliser Gwent sur des dispositifs Android. En outre, votre utilisation de Gwent sera également soumise aux règles d'utilisation énoncées par Google dans les Conditions d'utilisation de Google Play.

## 20. AUTRES CLAUSES LÉGALES

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

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

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

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

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

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

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

**Ce Contrat est conclu exclusivement entre vous et nous.**

**Nous pouvons être contraints de répondre aux demandes des autorités.**

## 21. MODIFICATIONS DE CE CONTRAT

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

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

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

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

**Pour toute question concernant ces modifications, vous pouvez écrire à : [legal@cdprojektred.com](mailto:legal@cdprojektred.com).**