

Accordo di utilizzo di GWENT

Ultimo aggiornamento: 10 dicembre 2020

Panoramica:

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

Bene, e questa è fatta. Ciao! Noi siamo GOG e CD PROJEKT RED, parte di CD PROJEKT Capital Group. Lavoriamo insieme a GWENT per fornire all'utente la migliore esperienza possibile. CD PROJEKT RED è uno sviluppatore di videogiochi e GOG possiede la piattaforma di distribuzione di videogiochi GOG.com e fornisce all'utente l'accesso al gioco e agli altri servizi connessi a GWENT tramite il sistema multigiocatore e di account GOG Galaxy. Abbiamo redatto questo Accordo di utilizzo, o più brevemente "Accordo", per spiegare cosa potete e non potete fare con GWENT. L'abbiamo scritto nel modo più semplice possibile, corredandolo di alcuni riassunti che ne chiariscano il significato. Tuttavia solo il testo completo ha valore legale.

Testo completo

Riassunto

1. L'ACCORDO DI UTILIZZO

1.1 Il presente Accordo è un contratto legalmente vincolante tra l'utente, GOG sp. z o.o. (da qui in avanti: "GOG") e CD PROJEKT S.A. (da qui in avanti "CD PROJEKT RED", essendo CD PROJEKT RED lo studio di sviluppo che fa parte della società CD PROJEKT S.A.). La nostra sede è presso ul. Jagiellońska 74; 03-301, Varsavia, Polonia. Questo Accordo ha validità in relazione al videogioco Gwent, nella modalità multigiocatore e nelle campagne per giocatore singolo, e a qualsiasi codice o seriale che permetta l'accesso al gioco completo o a sue parti nonché agli oggetti virtuali e alla valuta virtuale (come definiti di seguito), agli eventi e ai tornei eSport di Gwent, oltre a tutti i prodotti ufficiali e ai servizi relativi a Gwent, il che comprende (a titolo meramente esemplificativo) account degli utenti, supporto clienti e supporto tecnico, forum ufficiali, wiki, blog e servizi di social media (da qui in avanti ci riferiremo a questo complesso di servizi e prodotti con il nome di "Gwent"). L'Accordo diventa vincolante per entrambe le parti nel momento in cui l'utente stesso

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

Questo Accordo riguarda solo Gwent e si applica agli utenti che giocano su PC e dispositivi mobili. Esistono documenti legali separati per gli altri nostri giochi.

Non dimenticare di prendere visione anche delle Linee guida per i contenuti dei fan, del Regolamento dei Gwent Masters e dell'informativa sulla privacy di GOG (link qui di fianco).

scarica, installa o usa Gwent. Non è consentito usare Gwent se non si accetta il contenuto dell'Accordo.

Questo Accordo vale solo per gli utenti che giocano su PC o su dispositivi mobili. Chi gioca su Xbox o PS4 deve consultare l'Accordo dedicato alle rispettive piattaforme.

Questo Accordo si applica solo a Gwent. Per chiarezza, l'Accordo di utilizzo generico di CD PROJEKT RED non si applica a Gwent.

Importante: gli utenti sono invitati a prendere visione anche delle nostre [Linee guida per i contenuti dei fan](#) e dell'[Informativa sulla privacy](#) di GOG, che è vincolante nel momento in cui gli utenti decidono di giocare a Gwent.

2. NOTA SUI MINORI

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

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

3. USARE GWENT

3.1 Anche se può sembrare strano dal momento che Gwent è un gioco a cui si può accedere in via gratuita, dobbiamo fornire agli utenti il permesso di giocare. Pertanto, CD PROJEKT RED garantisce all'utente una licenza personale, limitata, revocabile, non esclusiva, non trasferibile e non assegnabile che gli consente di visualizzare, scaricare, installare, usare e giocare a Gwent sulle piattaforme e sui dispositivi autorizzati. Tale licenza è da considerarsi esclusivamente per uso personale, dunque non può essere regalata, venduta, trasferita, ceduta, assegnata, distribuita o passata in alcun modo ad altri e non garantisce nessun diritto di proprietà su Gwent.

Come utenti, avete il diritto personale di giocare a Gwent. Ci fa piacere che vogliate invitare i vostri amici a giocare, ma ricordate che ogni giocatore deve possedere il proprio account!

4. ACCOUNT DEGLI UTENTI

4.1 È necessario possedere un account. Per giocare a Gwent su PC, è necessario creare un account GOG e usare il sistema di distribuzione GOG Galaxy (o un client Steam, se si gioca su Steam) per scaricare/avviare il gioco. Tenere presente che i servizi di GOG [Accordo di utilizzo](#). GOG è responsabile per l'accesso al gioco e l'utilizzo di GOG.com e GOG Galaxy. Le regole che governano il gioco su piattaforme mobili sono descritte più in basso al punto 19.

4.2 Protezione degli account degli utenti. Gli utenti sono responsabili della protezione del proprio account e delle proprie attività; in particolare, della sicurezza della propria password. Per tutelare Gwent, gli utenti di Gwent e noi, GOG si riserva il diritto, qualora le circostanze lo richiedessero, di disattivare qualsiasi account che non rispetti il contenuto del presente Accordo o delle politiche a esso collegate.

5. REQUISITI MINIMI E MONITORAGGIO

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

5.2 Monitoraggio. Per prevenire imbrogli o altre azioni vietate elencate alla sezione 8 qui di seguito, per proteggere l'integrità di Gwent e per garantire il rispetto del presente Accordo, GOG potrebbe ricorrere a sistemi o software che impediscano di imbrogliare e che pertanto saranno in esecuzione in background sulla piattaforma o sul dispositivo utilizzato per giocare a Gwent.

6. PATCH, AGGIORNAMENTI E MODIFICHE

6.1 Occasionalmente, potremmo distribuire patch o applicare aggiornamenti o modifiche a Gwent (ad esempio, per aggiungere o rimuovere funzionalità, per risolvere problemi o riequilibrare il gioco), il che comporterà aggiornamenti obbligatori e/o automatici (le versioni non aggiornate di conseguenza potrebbero diventare inutilizzabili). Ad esempio, alcune carte potrebbero essere depotenziate per mantenere vivo il gioco. Patch, aggiornamenti e modifiche potrebbero imporre limiti

È necessario un account GOG per giocare a Gwent su PC, poiché GOG è responsabile per l'accesso dell'utente al gioco. Se intendi giocare su un dispositivo mobile, consulta il punto 19.

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

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

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

ad alcune funzionalità del gioco o ridurre/eliminare l'accesso a esse, senza necessità di notifica. Ci riserviamo questi diritti per il mantenimento ottimale di Gwent.

7. DIRITTI DI PROPRIETÀ E PROPRIETÀ INTELLETTUALE

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

Gwent è una proprietà di CD PROJEKT RED (escluse le parti fornite su licenza). Puoi usufruirne senza però abusarne.

7.2 "Diritti di proprietà intellettuale" è l'espressione che definisce tutti i contenuti coperti da copyright, i marchi commerciali, i marchi di servizio, l'aspetto, le denominazioni commerciali, i loghi, le attività, i domini, i nomi commerciali, i progetti, i diritti delle banche dati, i brevetti, i diritti sulle invenzioni, il know-how, i segreti commerciali, le informazioni confidenziali, i diritti sul software, i diritti morali, i diritti d'immagine, i diritti di esecuzione, i diritti di sincronizzazione, i diritti meccanici, i diritti di pubblicazione, i diritti di prestito e noleggio, i diritti di trasmissione e ogni altro diritto di sfruttamento di proprietà intellettuali o di personaggi già esistenti o di prossima introduzione, che siano registrati o meno, registrabili o meno, e in qualsiasi fase della richiesta di registrazione, estensione, divisione, continuazione, rinnovo, ripristino e reversibilità dei diritti stessi.

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

8. REGOLE PER L'USO DI GWENT

Ci sono altre regole da seguire se si desidera **Gwent è stato ideato per il vostro**

giocare a Gwent, incluse (a titolo meramente esemplificativo) le nostre [Linee guida per i contenuti dei fan](#). Gli utenti sono tenuti a leggere attentamente le seguenti regole e le Linee guida per i contenuti dei fan, dal momento che una mancata osservanza delle stesse, in particolare per quanto riguarda gli imbrogli, rappresenta una violazione materiale del presente Accordo, che può comportare la cancellazione o la sospensione dell'accesso a Gwent. Nei casi più gravi ci riserviamo il diritto di vietare definitivamente l'accesso al gioco.

Ecco le regole:

1. Divertimento personale. Gwent può essere utilizzato solo per divertimento personale e non a scopi commerciali o politici, a meno che tale utilizzo non sia esplicitamente consentito nelle nostre Linee guida per i contenuti dei fan.
2. Accesso regolamentato. È vietato copiare, noleggiare, vendere, prestare, affittare, concedere in sublicenza, distribuire, pubblicare o mostrare in pubblico Gwent, valuta virtuale, oggetti virtuali, account e tutto ciò che è coperto da questo Accordo a terzi in modalità non espressamente autorizzate dal presente Accordo.
3. Violazioni tecniche. È vietato modificare, integrare, distribuire, tradurre, analizzare tramite reverse engineering, tentare di ricavare il codice sorgente, decompilare o decodificare Gwent a meno di casi previsti esplicitamente per legge.
4. Violazioni/Molestie. È vietato, ove applicabile, violare, danneggiare, molestare, minacciare o abusare di Gwent, utenti di Gwent e prodotti, giochi, servizi, membri della community e dipendenti di CD PROJEKT RED o GOG.
5. Imbrogliare. È vietato sviluppare, usare, rendere disponibili e/o diffondere cheat, exploit, software, robot, bot, mod, hack, spider, spyware, script, trainer, strumenti di decompilazione o qualsiasi altro software che interagisca con Gwent o lo alteri in qualsiasi modo (il che comprende, a titolo meramente esemplificativo, programmi di terze parti non autorizzati che intercettino, emulino o ridirigano comunicazioni fra GOG o suoi partner e Gwent e/o programmi di terze parti non autorizzati che raccolgano informazioni su Gwent accedendo ad aree di memoria utilizzate da Gwent per conservare dati). È vietato causare o sfruttare a proprio vantaggio bug e problemi in maniera ripetuta e deliberata. Ricordiamo agli utenti che le conseguenze per questo tipo di pratiche scorrette sono gravi (si veda la sezione 8).
6. Uso improprio di account. È vietato condividere, acquistare, vendere, trasferire, regalare, prestare, rubare o appropriarsi illecitamente di account di

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



utenti o di codici di accesso di Gwent, che sono di nostra proprietà. Gli utenti che temono di aver subito una violazione possono contattare il supporto clienti di GOG qui: playgwent.com/contact-support.

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

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

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

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

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

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

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

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

15. Nomi/Marchi commerciali. È vietato usare nomi, logo o marchi commerciali di CD PROJEKT RED, GOG.com, GOG Galaxy, GWENT o altri prodotti del gruppo CD PROJEKT per usi non autorizzati.

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

17. Codice dannoso. È vietato pubblicare o caricare file che contengano codice dannoso, virus, spyware, trojan, worm, time bomb, dati

intenzionalmente corrotti o altri tipi di codice che possano danneggiare o interferire con il funzionamento di Gwent.

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

19. Condotta. È vietato fare o dire cose di stampo razzista, sessista, xenofobo, discriminatorio, lesivo dei diritti altrui, diffamatorio o in qualsiasi modo offensivo o illegale. Questa regola è rivolta in special modo alle comunicazioni fra utenti. L'utente è tenuto inoltre a non rovinare l'esperienza degli altri giocatori con comportamenti antisportivi o in altro modo inadeguati. Siate gentili con gli altri, per favore!

9. CONTENUTI CONDIVISI DA UTENTI E COMMUNITY DI GWENT

9.1 Contenuti condivisi tra utenti. Gwent permette di condividere contenuti con altri utenti all'interno del gioco, come testi, foto o link, definiti "Contenuti condivisi tra utenti". Si tratta di contenuti ben distinti rispetto a quelli ispirati a Gwent (per i quali rimandiamo alla sezione "Contenuti dei fan"). Chi condivide contenuti se ne assume i rischi e le responsabilità derivanti. GOG ha il diritto, ma non l'obbligo, di controllare e rimuovere Contenuti condivisi fra utenti inappropriati o illegali, ma non si assume alcuna responsabilità per tali contenuti. I Contenuti condivisi tra utenti restano di proprietà di chi li crea, ma chiediamo agli utenti di cedere alcuni diritti per permetterne la condivisione attraverso Gwent. Pertanto, nel momento in cui gli utenti rendono disponibili Contenuti condivisi fra utenti attraverso Gwent, ci viene concessa una licenza non esclusiva, permanente, irrevocabile, mondiale, cedibile ed esente dai diritti d'autore di usare, modificare, riprodurre, creare opere derivate, distribuire, trasmettere, comunicare e mostrare pubblicamente i Contenuti condivisi tra utenti in relazione a Gwent.

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

10. VALUTA VIRTUALE E OGGETTI VIRTUALI

10.1 Come usare oggetti virtuali e valuta virtuale. Gwent permette di acquistare oggetti digitali virtuali all'interno del gioco e contenuti come pacchetti di

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

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

Il gioco permette di acquistare pacchetti di carte, nuove campagne e altri contenuti, ma ricordiamo a tutti che si

carte di Gwent, personalizzazioni, potenziamenti, campagne e altri contenuti scaricabili ("Oggetti virtuali"). A nostra discrezione, gli utenti possono acquistare alcuni oggetti virtuali spendendo denaro reale e/o valute virtuali (come, ad esempio, le "pepite", che si ottengono giocando), oppure componenti di carte, che si ottengono attraverso un sistema di produzione interno al gioco oppure giocando, oppure ancora "polvere meteorica", acquistabile con denaro reale e/o ottenibile completando determinate attività nel gioco (queste ultime tre valute verranno denominate da qui in poi "Valuta virtuale"). Solo gli utenti di Gwent possono usare oggetti virtuali e valuta virtuale.

10.2 Pagamenti. GOG è l'entità che fornisce all'utente l'accesso a Gwent, pertanto eventuali contenuti acquistati nel negozio di gioco saranno acquistati tramite GOG e, conseguentemente, soggetti a documenti legali forniti da GOG. Gli utenti che acquistano oggetti virtuali e/o valuta virtuale devono aderire alle normative in materia di prezzo, pagamento e fatturazione, come indicato al momento dell'acquisto. Tutti i prezzi sono indicati nel negozio di gioco. Sono comprensivi di imposte sulle vendite/IVA legalmente applicabili. È possibile pagare in diversi modi: (i) utilizzando una carta di debito o di credito valida; o (ii) utilizzando PayPal o altri fornitori di servizi di pagamento autorizzati; o in alcuni casi (iii) utilizzando GOG Wallet. Il GOG Wallet è soggetto a norme di utilizzo stabilite nella nostra pagina dedicata [qui](#). Supportiamo varie valute locali (consultare [questa sezione](#) per dettagli). Tuttavia, se la valuta locale dell'utente non è supportata, è possibile effettuare acquisti in dollari americani. In tal caso, l'utente potrebbe dover pagare una commissione di cambio valuta o altre commissioni di transazione stabilite dalla banca. L'utente deve disporre dell'autorizzazione per poter utilizzare il metodo di pagamento selezionato o dell'approvazione di eventuali intestatari del conto (ad esempio, genitori o tutori legali) ove necessario, e tali condizioni devono mantenere validità per tutta la durata effettiva della transazione. L'utente si impegna a mantenere sicuri i propri dati di pagamento. L'utente deve altresì evitare di attivare procedure di richiesta di rimborso inappropriate ed è responsabile del pagamento di tasse o commissioni ove applicabili. Tutti i pagamenti sono non rimborsabili e non trasferibili salvo quando espressamente indicato nel presente Accordo.

10.3 Requisiti legali. Oggetti virtuali e valuta virtuale sono beni digitali che non hanno valore economico nel mondo reale e che non possono

tratta di oggetti che hanno un valore economico solo all'interno del gioco: non si possono comprare o vendere ad altri giocatori!

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

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

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

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

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

10.7 Rimborsi.

Per i residenti nell'Unione Europea:

Gli utenti hanno il diritto di richiedere il rimborso di qualsiasi acquisto effettuato all'interno di Gwent, di valute virtuali e/o di oggetti virtuali entro 14 giorni dall'acquisto senza necessità di motivare la

richiesta. Tuttavia, l'utente accetta esplicitamente di rinunciare al proprio diritto di rimborso nel momento in cui ha inizio la fornitura del servizio da parte nostra e in cui l'account ottiene l'accesso agli oggetti virtuali e/o a valute virtuali. L'utente accetta inoltre che la fornitura di oggetti virtuali e/o di valute virtuali e la fornitura del servizio iniziano nel momento in cui viene completato l'acquisto. Pertanto, una volta che gli oggetti virtuali e/o le valute virtuali sono resi disponibili all'account dell'utente, il contratto è da considerarsi portato a termine da parte di GOG.

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

Tutti gli acquisti sono definitivi, non rimborsabili e non restituibili, salvo quando richiesto dalla legge vigente.

Né questa né nessun'altra parte del presente Accordo di utilizzo influiscono sui diritti legali dell'utente. In altre parole, le leggi locali, come gli atti sulla protezione dei diritti dei consumatori, potrebbero fornire diritti aggiuntivi che non possono essere limitati o esclusi dal presente Accordo.

In particolare:

a) Per gli utenti residenti in Australia: i nostri prodotti e servizi vengono forniti con garanzie che non possono essere escluse ai sensi della legge australiana sui consumatori. In caso di problemi gravi al servizio, l'utente ha il diritto di annullare il contratto di servizio con noi; e a un rimborso per la parte inutilizzata o una compensazione per il suo valore ridotto. Inoltre, l'utente ha il diritto di scegliere un rimborso o una sostituzione per i problemi gravi con i beni acquistati. Se un problema con un bene o un servizio acquistato non risulta particolarmente grave, l'utente ha il diritto di richiederne la risoluzione in un tempo ragionevole. Qualora non avvenisse, l'utente ha diritto al rimborso del bene e all'annullamento del contratto per il servizio, nonché all'ottenimento di un rimborso per qualsiasi parte non utilizzata. L'utente ha anche il diritto di ricevere un risarcimento per qualsiasi altra perdita o danno ragionevolmente prevedibile causato da un problema con il bene o il servizio acquistato.

b) Per gli utenti residenti in Nuova Zelanda: né questa né nessun'altra parte del presente Accordo di utilizzo esclude, limita o modifica l'applicazione di qualsiasi diritto o rimedio che pertanto non può essere escluso, limitato o modificato, inclusi quelli conferiti dal New Zealand Consumer Guarantees Act del 1993. Ai sensi di questa legge, vi sono

garanzie che includono che beni e servizi siano di qualità accettabile. Se queste garanzie non vengono rispettate, l'utente ha il diritto di richiedere la correzione del software (che può includere riparazione, sostituzione o rimborso). Se non è possibile fornire una soluzione o il problema ha un carattere sostanziale, la legge prevede un rimborso.

10.8 Rarità delle carte. I pacchetti (barili) di carte di Gwent contengono carte casuali di varie categorie (normale, rara, epica o leggendaria) con la seguente probabilità:

- a) Ogni barile di carte contiene almeno 1 carta rara.
- b) In media, ogni 5 barili è possibile trovare una carta epica.
- c) In media, ogni 20 barili è possibile trovare una carta leggendaria.

11. GWENT MASTERS

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

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

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

11.3 In caso di discrepanze tra il Regolamento ufficiale dei Gwent Masters e il presente Accordo di utilizzo di Gwent, l'Informativa sulla privacy di GOG, l'Informativa sulla privacy di CD PROJEKT o le Domande e risposte sui Gwent Masters, il Regolamento ufficiale dei Gwent Masters è da

considerarsi prioritario in merito alle questioni relative ai Gwent Masters.

12. FEEDBACK E SUGGERIMENTI

12.1 Gwent è un gioco che fin dalle origini è stato ispirato dal feedback dei giocatori, perciò esortiamo gli utenti a darci la loro opinione contattando il team di assistenza attraverso la pagina Internet < www.playgwent.com/contact-support. Tuttavia, dobbiamo inserire anche in merito una limitazione di responsabilità: non siamo costretti a utilizzare o accettare i suggerimenti dei giocatori ma, qualora lo facessimo, non avremmo nessun debito né obbligo di alcun genere nei confronti degli utenti. Inoltre, se il gioco dovesse presentare problemi, CD PROJEKT RED potrebbe richiedere all'utente l'invio di un registro di crash allo scopo di migliorare il codice di gioco per uso futuro. Questo registro potrebbe includere dati personali (per maggiori informazioni, consultare l'Informativa sulla privacy di CD PROJEKT RED).

13. CONTENUTI DI TERZE PARTI E SERVIZI ESTERNI

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

14. GARANZIA E RESPONSABILITÀ

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

14.2 Garanzie degli utenti. L'utente firmatario dichiara di avere il pieno diritto di sottoscrivere questo Accordo e di impegnarsi a rispettarne gli obblighi derivanti. Inoltre, l'utente firmatario

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

Se qualcosa nel gioco non funziona (speriamo di no!), potremmo richiedervi di inviarci un registro di crash allo scopo di migliorare il codice di gioco per uso futuro.

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

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

Solo per gli utenti che risiedono al di fuori dell'Unione Europea: non siamo responsabili verso gli utenti del funzionamento di Gwent e non forniamo nessuna garanzia legalmente vincolante a riguardo. Limitiamo anche la nostra responsabilità verso gli utenti e

garantisce che i Contenuti condivisi fra utenti da esso trasmessi attraverso Gwent non infrangeranno i diritti di proprietà intellettuale di terze parti, e che non farà uso e non diffonderà Contenuti condivisi fra utenti che siano illegali, offensivi, diffamatori, osceni, invasivi della privacy altrui, minacciosi, molesti, abusivi, di odio o razzisti.

14.3 Limitazione di responsabilità

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

(i) LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ. Con l'eccezione di quanto altrove stabilito dal presente Accordo, CD PROJEKT RED, GOG e le nostre consociate, partner e distributrici su licenza dichiarano la propria limitazione di responsabilità riguardo ad altre garanzie implicite o esplicite in relazione a Gwent. Questo comprende, a titolo meramente esemplificativo, accuse di: (i) negligenza; o

(ii) qualità insufficiente del prodotto per il suo uso, commercio o idoneità; o

(iii) presenza di errori o difetti; o (iv) violazione della proprietà intellettuale di terze parti. GWENT VIENE FORNITO "COSÌ COM'È", senza garanzie di qualsiasi genere, implicite o esplicite. In ottemperanza alle leggi vigenti, limitiamo la nostra responsabilità in relazione ma non limitatamente a: garanzie implicite di titolarità, assenza di violazioni, qualità del prodotto per il suo uso, commercio o idoneità, qualsiasi garanzia derivante dall'utilizzo del prodotto stesso, assenza di virus o errori/DIFETTI e/o garanzie di accuratezza, LEGALITÀ, affidabilità o qualità dei contenuti o delle informazioni all'interno di Gwent. Non garantiamo il funzionamento costante e privo di errori, né che gli errori verranno corretti, NÉ CHE GWENT SARÀ privo di virus o altre componenti dannose.

(II) ALTRE LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ. In ottemperanza alle leggi vigenti, CD PROJEKT RED e GOG, le loro consociate, partner e distributrici su licenza non sono responsabili per perdite, danneggiamenti o danni causati dall'uso, o dall'impossibilità di usare, o dalla perdita di contenuti di Gwent. CD PROJEKT RED e GOG, le loro consociate, partner e distributrici su licenza non sono responsabili per danni indiretti, conseguenti, incidentali, speciali, punitivi o esemplari e di qualsiasi altro tipo derivanti da Gwent o connessi AD ESSO, inclusi danni derivati

chiediamo loro di indennizzarci, ovvero di risarcirci, qualora infrangano il presente Accordo.

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

dall'impossibilità di giocare a GWENT, sia temporaneamente che permanentemente. Questo anche nel caso in cui CD PROJEKT RED e GOG, le loro consociate, partner e distributrici su licenza siano responsabili (per negligenza, violazione di contratto o violazione di garanzia) e/o a conoscenza del possibile verificarsi di tali danni.

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

(IV) INDENNITÀ. L'utente accetta di indennizzare e di sollevare CD PROJEKT RED, GOG e le loro consociate, partner e distributrici su licenza da ogni accusa o spesa, legale o meno, in relazione a: (1) violazione reale o presunta del presente Accordo; (2) uso di Gwent da parte dell'utente o di terze parti in sua vece; (3) VIOLAZIONE DEI DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE O DI ALTRI DIRITTI DI PROPRIETÀ DI CD PROJEKT RED; e/o (4) CONDIVISIONE DI CONTENUTI CREATI DALL'UTENTE. In caso di accuse nei nostri confronti, L'UTENTE SI IMPEGNA A COOPERARE PIENAMENTE CON CD PROJEKT RED, che si riserva il diritto di assumere la difesa legale contro tali accuse. L'UTENTE NON POTRÀ ALTRESÌ ACCETTARE ALCUN ACCORDO IN RELAZIONE A TALI ACCUSE SENZA IL NOSTRO PRELIMINARE CONSENSO SCRITTO.

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

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

momento della prestazione della rinuncia, che se da questi conosciute devono avere influenzato effettivamente il suo accordo con il debitore".

15. RISOLUZIONE DEL CONTRATTO

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

15.2 Risoluzione da parte nostra. Se un utente viola il presente Accordo, GOG può annullare o sospendere il suo accesso a Gwent, particolarmente nel caso di violazioni gravi e/o che possano danneggiare Gwent, gli utenti di Gwent, CD PROJEKT RED, GOG o altre parti coperte dal presente Accordo. In particolare, questo si applica alle violazioni delle regole di Gwent riportate nella sezione 8: ad esempio, a imbrogli o usi impropri dell'account. Qualora GOG decidesse di annullare o sospendere l'account di un utente, GOG cercherà di contattarlo con ogni ragionevole mezzo per spiegare quali sono le nostre motivazioni e come può eventualmente rimediare. Annullamento e sospensione comportano la perdita dell'accesso a oggetti virtuali o valuta virtuale. GOG non ha obblighi né responsabilità verso gli utenti a seguito di un annullamento o sospensione di account nel rispetto della presente sezione.

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

16. FORZA MAGGIORE

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

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

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

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

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

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

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

17. LEGGI VIGENTI

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

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

Per i residenti negli Stati Uniti d'America:

Per quanto esula dalla sezione Risoluzione delle dispute e arbitrati qui di seguito, entrambe le parti firmatarie accettano che l'uso di Gwent da parte dell'utente firmatario, il contenuto di questo Accordo e qualsiasi disputa derivante da essi saranno sottoposti al tribunale di Los Angeles, California, e dovranno ottemperare alle leggi dello Stato della California, Stati Uniti d'America, e alle leggi federali degli Stati Uniti d'America, qualora applicabili, rinunciando alla scelta di disposizioni di leggi alternative. Per quanto esula dalla sezione Risoluzione delle dispute e arbitrati qui di seguito, qualsiasi disputa che veda un utente citare in giudizio CD PROJEKT RED o GOG verrà sottoposta al tribunale statale o federale di Los Angeles, California, che ha giurisdizione in materia e al cui giudizio entrambe le parti si rimettono. L'utente non potrà sostenere l'illegittimità della giurisdizione del tribunale statale o federale di Los Angeles, California. In caso di citazioni in tribunale legate a questo Accordo, la parte che vince la causa è tenuta al pagamento delle spese legali.

18. RISOLUZIONE DELLE DISPUTE E ARBITRATI

18.1 In caso di dubbi e domande, siamo pronti a **In caso di dubbi o domande puoi sempre**

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

rispondere in maniera tempestiva e a tentare una risoluzione amichevole con gli utenti che contatteranno il team di assistenza di Gwent attraverso la pagina Internet www.playgwent.com/contact-support. Tuttavia, in alcuni casi potrebbero verificarsi dispute legali di risoluzione complessa e in questa sezione viene illustrato cosa succede in caso di disputa legale.

18.2 Risoluzione informale delle dispute:
Entrambe le parti (CD PROJEKT RED e l'utente firmatario) si impegnano a cercare di risolvere in maniera informale qualsiasi disputa. Normalmente suggeriamo di tentare una risoluzione amichevole per un periodo di trenta (30) giorni, a meno di casi eccezionali. Se in questo lasso di tempo non fosse possibile risolvere la disputa, il passo successivo dipende dal paese di residenza dell'utente. Se questi risiede nell'Unione Europea, può decidere di inviare un reclamo attraverso la Online Dispute Resolution Platform gestita dalla Commissione Europea (per maggiori informazioni a riguardo, rimandiamo alla pagina Internet <https://ec.europa.eu/consumers/odr/>).

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

Ad entrambe le parti firmatarie è riservato il diritto di intentare un'azione legale contro la parte avversa qualora lo ritenessero necessario. Per intentare un'azione legale:

(i) contro CD PROJEKT RED, occorre inviare comunicazione scritta a "Legal Team, CD Projekt S.A., ul. Jagiellońska 74; 03-301, Varsavia, Polonia", e inviarne copia via email all'indirizzo legal@cdprojektred.com;

(ii) contro GOG occorre inviare comunicazione scritta a "Legal Team, GOG sp. z o.o., ul. Jagiellońska 74, 03-301, Varsavia, Polonia", e inviarne copia via email all'indirizzo legal@gog.com;

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

Arbitrato:

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

contattare l'assistenza di Gwent. Speriamo di poter risolvere ogni disputa in maniera informale.

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

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

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

(Nota introduttiva: per "arbitrato" si intende la risoluzione consensuale di una disputa in cui entrambe le parti presentano il loro caso davanti a una parte neutrale facente funzione di arbitro della contesa, senza ricorso a procedimento giudiziario. L'arbitrato è una forma di risoluzione meno formale della causa in tribunale e segue regole più semplici, come vedremo in seguito. Ribadiamo che, scegliendo l'arbitrato, entrambe le parti coinvolte nell'Accordo rinunciano a portare il caso davanti a una corte di tribunale, ovvero davanti a un giudice e/o a una giuria.) L'utente firmatario e GOG e CD PROJEKT RED accettano la condizione che ogni disputa derivante da Gwent deve iniziare entro un (1) anno dall'insorgenza del fatto, pena l'annullamento della disputa. Inoltre le norme contenute in questo paragrafo valgono anche oltre la chiusura dell'account dell'utente o della chiusura di Gwent.

Come iniziare un arbitrato:

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

Regole dell'arbitrato:

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

A decidere l'esito dell'arbitrato sarà una sola persona con l'esperienza necessaria per risolvere dispute in materia di proprietà intellettuale e contratti commerciali, nominata all'interno della lista degli arbitri dell'AAA. Il Federal Arbitration Act stabilisce se una disputa è soggetta ad arbitrato e non a una corte di tribunale. L'AAA amministra l'arbitrato, che sarà condotto in lingua inglese. L'arbitrato può essere condotto attraverso l'invio di documenti, per telefono o di persona in una località

stabilita di comune accordo. L'udienza comincerà entro 30 (trenta) giorni dalla nomina dell'arbitro, salvo diverso accordo fra le parti firmatarie. L'AAA ha il potere di dirimere la disputa solo tra le parti firmatarie, ma non in relazione a terze parti. Il giudizio verrà comunicato a un qualsiasi tribunale avente giurisdizione e potrà esserne richiesta l'applicazione da parte del tribunale stesso o dalle autorità, ove necessario.

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

A cosa non si applicano le sezioni su risoluzione delle dispute e arbitrati:

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

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

Azioni legali collettive:

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

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

19. CONDIZIONI SPECIFICHE PER LA PIATTAFORMA

19.1 Apple iOS.

Le seguenti condizioni si applicano solo agli utenti che giocano a Gwent su dispositivi iOS che possiedono o utilizzano:

a) L'utente riconosce che questo Accordo è stipulato tra l'utente, GOG e CD PROJEKT RED, e non con Apple Inc. ("Apple"). GOG e CD PROJEKT RED, e non Apple, sono gli unici responsabili di Gwent e del suo contenuto.

b) L'utilizzo di Gwent sarà soggetto ai termini del presente Accordo, che concede all'utente una licenza limitata non trasferibile per utilizzare Gwent su prodotti di marchio Apple che l'utente possiede o utilizza e come consentito dalle regole di utilizzo stabilite nei termini di servizio dell'App Store.

c) L'utente riconosce che Apple non è responsabile della fornitura di servizi di manutenzione e supporto relativi a Gwent.

d) L'utente riconosce e accetta che GOG e CD PROJEKT RED, e non Apple, sono responsabili di eventuali garanzie sui prodotti, espresse o implicite dalla legge, nella misura in cui non vengano qui dettagliate adeguatamente.

Qualora l'utente abbia diritto a una garanzia ai sensi delle leggi applicabili nella sua giurisdizione, in caso di mancata conformità di Gwent a tale garanzia è possibile informare Apple, e Apple rimborserà il prezzo di acquisto, se presente, pagato dall'utente a Apple per Gwent. Nella misura massima consentita dalla legge applicabile, Apple non avrà alcun altro obbligo di garanzia nei confronti di Gwent, e qualsiasi altra pretesa, perdita, responsabilità, danno, costo o spesa imputabile a qualsiasi inadempienza a qualsiasi garanzia sarà di esclusiva responsabilità di GOG e CD PROJEKT RED. Si noti, tuttavia, che nella misura consentita dalla legge GOG e CD PROJEKT RED hanno garanzie limitate in conformità con le disposizioni della Sezione 14 "Garanzia e responsabilità" di cui sopra.

Se giochi a Gwent su iOS, il tuo utilizzo di Gwent è soggetto a condizioni e termini aggiuntivi (vedi testo completo).

In particolare, accetti che Apple non è una parte di questo Accordo e non è responsabile di Gwent, ma che tuttavia ha il diritto di far valere questo Accordo.

e) L'utente riconosce che GOG e CD PROJEKT RED, e non Apple, sono responsabili per la gestione dei reclami dell'utente o di terzi relativi a Gwent o al possesso e/o uso di Gwent, inclusi, a titolo esemplificativo: (i) reclami sulla responsabilità del prodotto; (ii) reclami in merito alla possibilità che Gwent non sia conforme a eventuali requisiti legali o regolamentari applicabili; e (iii) reclami derivanti dalla tutela dei consumatori, in materia di privacy o di leggi simili.

f) L'utente riconosce che, in caso di reclami di terzi secondo i quali Gwent o il possesso e l'utilizzo di Gwent da parte dell'utente violino gli altrui diritti di proprietà intellettuale, GOG e CD PROJEKT RED, e non Apple, saranno gli unici responsabili di eventuali indagini, difesa, regolamento e assoluzione di tali rivendicazioni di proprietà intellettuale.

g) L'utente dichiara che (i) non si trova in un paese soggetto a un embargo del governo degli Stati Uniti o che è stato designato dal governo degli Stati Uniti come paese che appoggia il terrorismo; e (ii) non figura in alcun elenco del governo degli Stati Uniti di gruppi proibiti o limitati.

h) L'utente riconosce e accetta che Apple e le società controllate da Apple sono terze parti beneficiarie del presente Accordo e che, previa accettazione dei termini e delle condizioni dell'Accordo, Apple avrà il diritto (che eserciterà implicitamente) per far valere il presente Accordo nei confronti dell'utente in qualità di terzo beneficiario.

19.2 Android

Le seguenti condizioni si applicano solo agli utenti che giocano a Gwent su dispositivi Android che possiedono o utilizzano:

a) L'utente riconosce che questo Accordo è stipulato tra l'utente, GOG e CD PROJEKT RED, e non con Google LLC, Google Ireland Limited, Google Commerce Limited o Google Asia Pacific Pte. Limited ("Google"). GOG e CD PROJEKT RED, e non Google, sono gli unici responsabili di Gwent e del suo contenuto.

b) L'utilizzo di Gwent sarà soggetto ai termini del presente Accordo, che concede all'utente una licenza limitata non trasferibile per utilizzare Gwent su dispositivi Android. Inoltre, l'utilizzo di Gwent sarà disciplinato dalle regole di utilizzo stabilite da

Se giochi a Gwent su Android, il tuo utilizzo di Gwent è soggetto a condizioni e termini aggiuntivi (vedi testo completo).

Google nei termini di servizio di Google Play.

20. VARIE

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

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

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

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

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

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

21. MODIFICHE ALL'ACCORDO

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

21.2 Il nuovo Accordo entrerà in vigore trenta (30) giorni dopo la sua pubblicazione online. Nel frattempo saremo a disposizione per fornire qualsiasi chiarimento in relazione alle modifiche all'indirizzo email legal@cdprojektred.com.

21.3 Gli utenti che non intendono accettare le modifiche, anche se ci inviano una email a riguardo, devono cessare di usare Gwent. Ci

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

Questo Accordo è solo fra noi e voi.

Dobbiamo ottemperare alle richieste di legge.

Possiamo modificare questo Accordo, ma in tal caso dobbiamo pubblicare online la nuova versione, che entrerà in vigore dopo un ragionevole lasso di tempo.

Se avete domande sulle modifiche, potete contattarci all'indirizzo email legal@cdprojektred.com.



CD PROJEKT S.A.
ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa | tel. +48 22 519 69 00
thewitcher.com | cyberpunk.net | cdprojektred.com

dispiace, ma i nostri servizi comportano la condivisione di regole comuni per il loro corretto funzionamento. Per questo motivo esortiamo gli utenti a contattarci in caso di dubbi o domande.

NIP: PL 734-28-67-148 BDO 000141053

Kapitał zakładowy: 100.738.800 zł (opłacony w całości)

KRS: 000006865, Sąd Rejonowy dla m.st. Warszawy - XIV Wydział Gospodarczy KRS

CD PROJEKT RED STORE BDO 000365939

NIP: PL7342867148 BDO 000141053

Share capital: PLN 100.738.800 (paid-up)

KRS number 000006865, District Court for Warsaw, 14th Commercial Division of the National Court Register

CD PROJEKT RED STORE BDO 000365939