

Termini generali di utilizzo

NOTA PER I CLIENTI STATUNITENSIS: Considerata la sua importanza, si mette questo punto in evidenza (e in maiuscolo):

I PRESENTI TERMINI DI UTILIZZO CONTENGONO UNA CLAUSOLA DI ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE E UNA CLAUSOLA DI RINUNCIA ALL'AZIONE COLLETTIVA PER I CLIENTI STATUNITENSIS. SOTTOSCRIVENDO I PRESENTI TERMINI DI UTILIZZO, IN QUALITÀ DI CLIENTE STATUNITENSE, L'UTENTE ACCETTA DI RISOLVERE LE CONTROVERSIE TRAMITE ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE E RINUNCIA AL DIRITTO DI ADIRE LE VIE LEGALI COME SINGOLO O COME PARTE DI UN'AZIONE COLLETTIVA. GAMIGO ACCETTA INOLTRE DI PAGARE I COSTI DELL'ARBITRATO PER TUTTE LE CONTROVERSIE SOLLEVATE IN BUONA FEDE (SI VEDA LA SEZIONE 24) FINO A 10.000 DOLLARI, NEL CASO IN CUI LA CONTROVERSIA SI RISOLVA A FAVORE DELL'UTENTE. L'UTENTE GODE DI UN DIRITTO LIMITATO NEL TEMPO DI NON ACCETTARE LA SUDETTA RINUNCIA. LE SEZIONI 2 E 24 SI APPLICANO ESCLUSIVAMENTE AI CLIENTI STATUNITENSIS.

Indice

1	Campo di applicazione.....	2
2	Ambito di applicazione per i clienti statunitensi.....	2
3	Descrizione dei giochi.....	3
4	Giochi “Free-2-Play”.....	3
5	Giochi inabbonamento.....	4
6	Contenuti digitali.....	4
7	Funzionalità premium.....	5
8	Buoni digitali.....	5
9	Articoli di merchandising e altri beni.....	6
10	Modifiche dei giochi e delle Funzionalità premium.....	6
11	Ambito dei servizi.....	6
12	Utenti autorizzati.....	7
13	Condizioni e disposizioni di pagamento.....	7
14	INFORMAZIONI RELATIVE ALL’ESERCIZIO DEL DIRITTO DI RECESSO.....	7
15	Attività vietate.....	10
16	Doveri e obblighi dell’utente.....	11
17	Beta Test.....	11
18	Limitazione della responsabilità.....	11
19	Contenuto estraneo / Responsabilità.....	12
20	Diritti di proprietà industriale e copyright / Contenuti generati dall’utente.....	12
21	Chiusura dell'account e risoluzione del contratto.....	13

22	Protezione dei dati	14
23	Modifiche ai Termini di utilizzo.....	14
24	CLIENTI STATUNITENSIS: RINUNCIA ALL'AZIONE COLLETTIVA; ALL'ARBITRATO; ALLA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ.....	15
25	Disposizioni finali	18

1 Campo di applicazione

- 1.1 I presenti Termini di utilizzo si applicano a tutti i giochi, forum di utenti e altri servizi offerti dalle società del gruppo gamigo che fanno riferimento a questi Termini. Il rispettivo partner contrattuale è desumibile dalle informazioni esplicitate sul relativo sito web in cui si fa riferimento ai presenti Termini di utilizzo ("**Fornitore**"). Questi si applicano alla relazione dell'utente con il Fornitore dei rispettivi Giochi o altri servizi offerti.
- 1.2 Il Fornitore (di seguito denominato anche "**gamigo**") si oppone alla validità di qualsivoglia termine generale espresso dall'utente. Tali termini possono formare parte integrante del contratto solo se il Fornitore li accetta espressamente in anticipo e per iscritto.
- 1.3 Ulteriori termini di utilizzo, regole, requisiti di partecipazione e regole di comunicazione dei rispettivi Giochi (complessivamente "**Regolamento di gioco**") stabilite dal relativo Fornitore sono pubblicate sui siti web o sui forum di quest'ultimo o all'interno dei Giochi, a seconda dei casi. L'utente riconosce inoltre tali regole come vincolanti per la sua partecipazione al relativo Gioco. In caso di incongruenza tra i presenti Termini di utilizzo e il Regolamento di gioco, i primi prevalgono sul secondo, a meno che il Regolamento di gioco non renda quest'ultimo espressamente prioritario rispetto ai Termini di utilizzo.
- 1.4 Il Fornitore può organizzare competizioni individuali, tornei, giochi a premi e altre promozioni speciali all'interno dei Giochi. Questi possono essere soggetti a termini e condizioni specifici che verranno indicati separatamente all'utente.
- 1.5 Il Fornitore può avvalersi di servizi di terze parti in relazione ai Giochi o altri servizi ("**Servizi di terzi**") come, ad esempio, app store e social network. I Servizi di terzi sono soggetti ai termini e alle condizioni generali dei rispettivi fornitori terzi. Il partner contrattuale dell'utente per i Servizi di terzi è il rispettivo fornitore di terze parti.
- 1.6 I Giochi dei Fornitori sono offerti e distribuiti sui siti web o nei negozi online degli stessi o sono resi disponibili tramite siti web, negozi online o app store di terzi. È possibile stabilire il gestore del sito web, del negozio online o dell'app store consultando le informazioni ivi presenti. Nella misura in cui la distribuzione venga effettuata da fornitori terzi, i termini e le condizioni generali di questi ultimi si applicano al rispettivo acquisto o alla relativa stipula del contratto. Tuttavia, indipendentemente da chi distribuisce i Giochi, i presenti Termini di utilizzo si applicano quantomeno all'uso dei Giochi e delle altre offerte dei Fornitori.

2 Ambito di applicazione per i clienti statunitensi

- 2.1 Per i residenti degli Stati Uniti ("**Clienti statunitensi**"), i presenti Termini di utilizzo si applicano parzialmente in modo diverso rispetto ai residenti di altri paesi. I casi in cui i Termini di utilizzo si applicano in modo differente ai Clienti statunitensi vengono menzionati espressamente nei presenti Termini o devono essere indicati da gamigo. Le sezioni 2.2 e 2.3 sottostanti valgono specificamente per i Clienti statunitensi.
- 2.2 In qualità di Cliente statunitense, l'utente sottoscrive i presenti Termini di utilizzo che saranno disciplinati e interpretati in conformità con le leggi dello Stato del Texas, ad esclusione delle norme di conflitto. Ai fini dei presenti Termini di utilizzo, per "**Controversie**" si intende qualsiasi disputa, reclamo o controversia (a eccezione di quelle espressamente escluse di seguito) tra un Cliente statunitense e gamigo in relazione all'uso o al tentativo di utilizzo dei Giochi forniti da gamigo nel suo complesso, compresi, senza limitazioni, la validità, l'applicabilità o l'ambito della presente sezione sull'arbitrato individuale vincolante. Per tutte le Controversie non soggette ad arbitrato individuale vincolante come previsto nella sezione seguente, l'utente, in qualità di cliente statunitense, e gamigo accettano di sottostare alla giurisdizione esclusiva dello Stato del Texas, contea di Travis o, se prevalesse la giurisdizione del tribunale federale, dello United States District Court for the Western District of Texas (Tribunale federale distrettuale degli Stati Uniti per la circoscrizione occidentale del Texas). Il Cliente statunitense e gamigo accettano di rinunciare a qualsiasi obiezione relativa alla giurisdizione, al foro competente o alla determinazione di un foro più appropriato nei confronti di tali tribunali (fermo restando il diritto di ciascuna delle due parti di adire un tribunale federale, ove consentito) e a qualsiasi diritto a un processo con giuria. La Convenzione sui contratti di vendita internazionale di merci non è applicabile. Qualsiasi legge o disposizione che preveda che la formulazione di un contratto debba essere

interpretata a sfavore della parte che l'ha redatto non si applica ai presenti Termini di utilizzo. Il presente paragrafo deve essere interpretato nell'accezione più ampia consentita dalla legge applicabile.

- 2.3 In qualità di Cliente statunitense, l'utente e gamigo accettano di risolvere le Controversie tra le due parti mediante **arbitrato individuale (non in tribunale)**. Riteniamo che la procedura alternativa di risoluzione delle controversie dell'arbitrato risolverà qualsiasi disputa in modo equo, più rapido ed efficiente rispetto a un processo formale in tribunale. La sezione 24 spiega tale procedura nel dettaglio. Nella misura consentita dalla legge applicabile, l'utente e gamigo accettano di aprire eventuali Controversie solo a titolo individuale e di non avviare, aderire o partecipare a qualsivoglia azione collettiva o rappresentativa, arbitrato collettivo o di classe, o altro procedimento ("azione collettiva") in cui un'altra persona o entità agisca a titolo rappresentativo, o di accorpare o combinare azioni individuali, o di permettere a un arbitro di farlo, senza l'esplicito consenso di tutte le parti dei presenti Termini di utilizzo e di qualsiasi altra azione o arbitrato. Informazioni più dettagliate sono fornite nella sezione 24.

3 Descrizione dei giochi

- 3.1 Per **"Giochi"**, ai sensi dei presenti Termini di utilizzo, s'intendono tutti i giochi online, quelli su browser, i giochi per dispositivi mobili, quelli presenti sui social network e altri giochi digitali offerti dal Fornitore per qualsiasi dispositivo finale (ad es. PC, smartphone, tablet, dispositivi connessi per lo streaming o set-top box, smart TV e console) e/o piattaforme online (ad es. social network).
- 3.2 Oltre ai **"Giochi"**, il Fornitore offre anche l'acquisto di servizi aggiuntivi, a seconda dei casi, come oggetti virtuali o la cosiddetta **"Valuta virtuale"**, che può essere scambiata con oggetti virtuali, contenuti scaricabili, pacchetti o funzionalità aggiuntivi, cambi di server, modifiche al nome di gioco o ulteriori funzioni, nonché l'acquisto di oggetti virtuali in cambio di valuta reale (complessivamente: **"Funzionalità premium"**) e l'acquisto di abbonamenti. Inoltre, il Fornitore può proporre altri servizi gratuiti, in particolare nell'ambito della comunicazione con altri giocatori (ad es. forum, chat, pagine di profilo degli utenti, classifiche, ecc.) che vengono offerti liberamente dal Fornitore senza che quest'ultimo risponda a un obbligo contrattuale. Il Fornitore si riserva il diritto di offrire eventuali nuove funzionalità soggette a condizioni d'uso specifiche da concordare separatamente e che possono discostarsi dai presenti Termini di utilizzo e prevalere su questi ultimi.
- 3.3 A seconda del tipo di Gioco in questione, si applicano le seguenti regole. La tipologia di Gioco è indicata nella descrizione del singolo prodotto.
- 3.4 L'utilizzo di determinati Giochi può richiedere l'installazione di software aggiuntivi, come i launcher, o la creazione di un account cliente. Questa informazione è espressamente contenuta nella descrizione del singolo prodotto.

4 Giochi "Free-2-Play"

- 4.1. Ai sensi dei presenti Termini di utilizzo, i **"Giochi Free-2-Play"** sono Giochi che, in linea di massima, l'utente può utilizzare gratuitamente. I Giochi Free-2-Play contengono Funzionalità premium, il che significa che funzioni o contenuti specifici di tali Giochi possono essere soggetti al pagamento di Valuta virtuale o reale. L'offerta di un Gioco Free-2-Play da parte del Fornitore costituisce un servizio digitale.
- 4.2. La stipula del contratto per l'utilizzo di un Gioco Free-2-Play avviene online tramite l'invio del modulo di registrazione sul sito web del relativo Gioco o su un altro sito web del Fornitore, nel Gioco stesso, tramite la funzione di registrazione presente su un social network, come Facebook Connect, attraverso la rispettiva piattaforma di terze parti o tramite un altro sito web o una landing page contenenti una funzione di registrazione corrispondente (complessivamente: "Offerta dell'utente") e dopo l'accettazione da parte del Fornitore via e-mail o tramite l'attivazione dell'accesso al Gioco Free-2-Play. Il Fornitore si riserva il diritto di subordinare l'attivazione dell'account cliente all'utilizzo di un link di conferma, che verrà inviato all'utente tramite e-mail.
- 4.3. In caso di acquisto diretto tramite il Fornitore, il diritto di recesso dell'utente è determinato dalle disposizioni di cui alla sezione 14.1 dei presenti Termini di utilizzo.**
- 4.4. Con la stipula del contratto, l'utente acquisisce un diritto d'uso semplice e non trasferibile, limitato nel tempo alla durata del contratto, per l'utilizzo del Gioco Free-2-Play corrispondente nella sua versione attuale.
- 4.5. L'utilizzo del Gioco Free-2-Play è soggetto ai requisiti di sistema indicati nella descrizione del relativo prodotto. La compatibilità con il sistema dell'utente è garantita solo se venissero soddisfatti almeno i requisiti minimi.
- 4.6. L'utente può sciogliere il contratto per l'utilizzo di un Gioco Free-2-Play in qualsiasi momento, comunicandolo al Fornitore per iscritto (ad esempio via e-mail) o, ove applicabile, utilizzando l'apposito pulsante. Il Fornitore può sciogliere il contratto per l'utilizzo del Gioco Free-2-Play in qualsiasi momento con un preavviso scritto di due settimane (ad esempio, via e-mail), salvo ove diversamente concordato nelle specifiche condizioni di utilizzo.

5 Giochi in abbonamento

- 5.1. Ai sensi dei presenti Termini di utilizzo per **"Servizi in abbonamento"** si intendono i Giochi o le Funzionalità premium, in particolare la valuta o gli oggetti virtuali, che possono essere utilizzati per corrispondere un pagamento ricorrente. L'offerta di un Servizio in abbonamento da parte del Fornitore costituisce un servizio digitale.
- 5.2. Se il contratto per l'utilizzo di un Servizio in abbonamento venisse stipulato direttamente tramite il Fornitore, tale stipula avverrebbe selezionando il rispettivo Servizio in abbonamento e facendo clic sul pulsante per concludere l'ordine ("Acquista ora" o simile) (Offerta dell'utente). Dopodiché il Fornitore dovrà accettare la richiesta di abbonamento via e-mail o tramite l'attivazione dei Servizi in abbonamento o delle Funzionalità premium. L'acquisto da terzi avviene invece in base ai termini e condizioni di questi ultimi.
- 5.3. **In caso di acquisto diretto tramite il Fornitore, il diritto di recesso dell'utente è determinato dalle disposizioni di cui alla sezione 14.1 dei presenti Termini di utilizzo.**
- 5.4. Con la stipula del contratto, l'utente acquisisce un diritto d'uso semplice e non trasferibile, limitato nel tempo alla durata dell'abbonamento, per utilizzare il rispettivo Servizio in abbonamento nella sua versione attuale.
- 5.5. L'utilizzo del Servizio in abbonamento è soggetto ai requisiti di sistema indicati nella descrizione del prodotto. La compatibilità con il sistema dell'utente è garantita solo se venissero soddisfatti almeno i requisiti minimi.
- 5.6. In caso di scioglimento di un contratto per un Servizio in abbonamento (**"Abbonamento"**), l'utente dovrà corrispondere i pagamenti concordati fino alla fine del periodo di abbonamento. Se fosse espressamente previsto un periodo di preavviso più breve, ad esempio nelle condizioni speciali di utilizzo, o se l'Abbonamento avesse una durata indeterminata, i pagamenti continueranno fino alla fine del periodo di preavviso. Se l'utente avesse sottoscritto un Abbonamento per l'acquisto ricorrente di Funzionalità premium, in particolare di Valuta virtuale, e se tale Abbonamento venisse interrotto anticipatamente senza giusta causa mediante cancellazione dell'account dell'utente, la sezione 21.721.7 si applicherà mutatis mutandis ai pagamenti in sospeso fino alla successiva data di cessazione regolare dell'Abbonamento. Nella misura in cui l'utente abbia già ottenuto i servizi da parte del Fornitore, non avrebbe diritto ad alcun rimborso. In particolare, non è previsto alcun rimborso per le Funzionalità premium già ricevute per cui l'utente abbia effettuato un ordine presso il Fornitore.
- 5.7. Ai sensi della sezione 21.1, l'utente può disdire un Abbonamento in qualsiasi momento con effetto a partire dalla data di disdetta valida più prossima, facendo clic sul relativo pulsante o notificando il Fornitore per iscritto (ad esempio, via e-mail). Quando si sottoscrive un Abbonamento tramite fornitori terzi, l'Abbonamento deve essere annullato con il rispettivo fornitore terzo e non con il Fornitore. Se l'utente annullasse l'Abbonamento, il Fornitore non rimborserà le quote già pagate e non pagherà in valuta reale il saldo del credito virtuale accreditato sull'account dell'utente, fatti salvi i casi previsti dai presenti Termini di utilizzo. Alla fine del termine il Fornitore può sciogliere i abbonamenti in qualsiasi momento. In caso di contratti a durata indeterminata, l'abbonamento può essere sciolto con un preavviso di un mese e le quote d'utilizzo già pagate saranno rimborsate pro rata temporis.

6 Contenuti digitali

- 6.1. Ai fini dei presenti Termini di utilizzo, per **Contenuti digitali** si intendono Giochi o estensioni di Giochi, grafica individuale, brani musicali o contenuti che l'utente può scaricare, che non richiedono un servizio online continuativo per essere utilizzati e che possono essere fruiti dal giocatore in cambio di un pagamento una tantum di una somma di denaro o di Valuta virtuale.
- 6.2. La stipula del contratto per l'acquisto di Contenuti digitali direttamente tramite il Fornitore avviene completando la procedura d'ordine e facendo clic sul relativo pulsante ("Compra ora" o simile) (Offerta dell'utente) e dopo l'accettazione da parte del Fornitore via e-mail o quando quest'ultimo mette a disposizione il contenuto digitale.
- 6.3. **Il diritto di recesso dell'utente in relazione ai Contenuti digitali ottenuti direttamente dal Fornitore è regolato dalle disposizioni di cui alla sezione 14.2 dei presenti Termini di utilizzo.**
- 6.4. Con la stipula del contratto, l'utente acquisisce un diritto semplice di utilizzo dei Contenuti digitali nella relativa versione aggiornata. Gli aggiornamenti riguardano il mantenimento della funzionalità, ma non includono il diritto a prodotti successivi o a nuove funzionalità che devono essere acquistati separatamente per potere essere utilizzati.
- 6.5. L'uso dei Contenuti Digitali è soggetto ai requisiti di sistema indicati nella descrizione del singolo prodotto. La compatibilità con il sistema dell'utente è garantita solo se venissero soddisfatti almeno i requisiti minimi.

7 Funzionalità premium

- 7.1. La fornitura di Funzionalità premium, in particolare di Valuta virtuale, è un servizio digitale del Fornitore. Le Funzionalità premium possono essere utilizzate solo nei Giochi che le prevedono, salvo ove diversamente indicato in maniera esplicita nella descrizione del prodotto. Le Funzionalità premium possono avere o meno una scadenza. Per i servizi a pagamento, l'utente riceverà informazioni circa i costi sostenuti, i termini di pagamento e altri dettagli rilevanti prima dell'utilizzo del servizio.
- 7.2. In caso di acquisto direttamente dal Fornitore, l'utente inoltra un'offerta per l'acquisto o l'utilizzo della Valuta virtuale o di altre Funzionalità premium selezionandone il tipo e la quantità e facendo clic sul pulsante per effettuare l'ordine ("Acquista ora" o simile). La stipula del contratto di acquisto avviene quando il Fornitore dichiara l'accettazione via e-mail oppure completa l'ordine fornendo la Valuta virtuale o le Funzionalità premium corrispondenti. Questo crea un rapporto contrattuale separato riguardante le Funzionalità premium e soggetto ai presenti Termini di utilizzo e a qualsivoglia condizione speciale d'uso, a seconda dei casi. La procedura d'ordine può essere regolamentata in altro modo per gli acquisti da terzi ai quali si applicano i termini e condizioni di questi ultimi.
- 7.3. **Il diritto di recesso dell'utente in relazione alle Funzionalità premium è regolato dalle disposizioni di cui alla sezione 14.1 dei presenti Termini di utilizzo.**
- 7.4. Se avesse acquistato una Funzionalità premium a termine, con la stipula del contratto l'utente acquisisce un diritto d'uso semplice e non trasferibile, limitato nel tempo alla rispettiva scadenza, per utilizzare la suddetta Funzionalità premium. Se l'utente avesse acquistato una Funzionalità premium priva di scadenza, con la stipula del contratto acquisisce un diritto d'uso semplice e non trasferibile, limitato nel tempo alla durata del relativo contratto per l'utilizzo del Gioco o dei Giochi, per fruire della suddetta Funzionalità premium. Il trasferimento delle Funzionalità premium ad altri giocatori è possibile solo se la relativa meccanica di gioco consentisse esplicitamente questa operazione.
- 7.5. Se l'utente acquisisse Valuta virtuale non specifica per un gioco, questa non scadrebbe finché il contratto di utilizzo di base tra l'utente e il Fornitore sussiste. Nel caso in cui l'account dell'utente o l'accesso a un gioco specifico venga bloccato, il Fornitore avrà il diritto di opporsi alla fornitura del servizio per la durata del blocco.
- 7.6. Nel caso in cui il Fornitore offra Valuta virtuale che l'utente può ottenere anche giocando, il Fornitore si riserva il diritto di fare in modo che la Valuta virtuale acquistata con valuta reale venga consumata prima di quella ottenuta giocando.
- 7.7. Considerato il continuo sviluppo dei Giochi, il Fornitore si riserva il diritto di offrire nuove Funzionalità premium, in particolare valute virtuali, e/o, in futuro, di cessare le Funzionalità premium esistenti o di renderle disponibili nella versione base gratuita. Il Fornitore si riserva inoltre il diritto di introdurre programmi bonus ("**Programma fedeltà**"). Questi possono richiedere all'utente di acquistare un certo numero di specifiche Funzionalità premium, come la Valuta virtuale. Un Programma fedeltà può anche essere studiato per includere più Fornitori. I termini e le condizioni specifici del relativo Programma fedeltà saranno pubblicati separatamente dal rispettivo Fornitore o dai rispettivi Fornitori, se del caso.

8 Buoni digitali

- 8.1. Un **Buono digitale** dà diritto al titolare di acquistare dal Fornitore o da terzi, in base al contenuto del buono, un bene, un Contenuto digitale o un Servizio digitale specifici, oppure un bene per il valore equivalente del buono. Il rispettivo buono è soggetto a termini di utilizzo specifici, a cui si rimanda.
- 8.2. Il contratto per un Buono digitale acquisito direttamente tramite il Fornitore si intende stipulato completando la relativa procedura d'ordine e facendo clic sul pulsante d'ordine ("Acquista ora" o simile) (Offerta dell'utente) e nel momento in cui il Fornitore accetta tale offerta inviando una e-mail o consegnando il buono digitale.
- 8.3. **Il diritto di recesso dell'utente in relazione ai Buoni digitali è regolato dalle disposizioni di cui alla sezione 14.2 dei presenti Termini di utilizzo.**
- 8.4. I Buoni digitali sono validi per tre anni dalla fine dell'anno in cui sono stati acquistati.

9 Articoli di merchandising e altri beni

- 9.1. La stipula del contratto per l'acquisto di articoli di merchandising o altri beni, compresi i Giochi su supporti dati, avviene completando la procedura d'ordine e facendo clic sul pulsante d'ordine ("Acquista ora" o simile) (Offerta dell'utente) e quando l'ordine viene accettato attraverso l'invio di una e-mail o tramite la spedizione della merce.
- 9.2. Il diritto di recesso dell'utente in relazione all'acquisto di articoli di merchandising o di altri beni è regolato dalle disposizioni di cui alla sezione 14.3 dei presenti Termini di utilizzo.**
- 9.3. I costi di spedizione possono variare a seconda del luogo di consegna e del metodo di spedizione, e saranno visualizzati prima del completamento dell'ordine.
- 9.4. A meno che non venga concordato un termine di consegna, quest'ultima avverrà entro 14 giorni dalla stipula del contratto.
- 9.5. Il Fornitore non sarà responsabile di eventuali ritardi nella consegna dovuti alla mancata ricezione dei prodotti presso il proprio magazzino, a condizione che abbia effettuato un'operazione di copertura tempestiva e sufficiente e non sia responsabile della mancata consegna.
- 9.6. Il Fornitore ha il diritto di recedere dal contratto se, nonostante abbia concluso un'operazione di copertura corrispondente, non venisse rifornito dai propri fornitori per motivi a lui non imputabili e se tale situazione perdurasse per più di 4 settimane dalla data dell'ordine da parte dell'utente.
- 9.7. I beni rimangono di proprietà del Fornitore fino al pagamento completo.
- 9.8. I Buoni stampati sono validi per tre anni dalla fine dell'anno in cui sono stati acquistati.

10 Modifiche dei giochi e delle Funzionalità premium

Il Fornitore ha il diritto, ma non l'obbligo, di apportare modifiche ai Giochi Free-2-Play, ai Servizi in abbonamento, ai Contenuti digitali, ai Giochi su supporti dati e alle Funzionalità premium che vadano oltre quanto necessario per preservare la conformità al contratto ai sensi dell'articolo 327e, commi 2 e 3 e dell'articolo 327f del BGB (Codice civile tedesco). I Giochi possono subire modifiche per i seguenti motivi: Adattamento dei Giochi a nuovi contesti tecnici, a modifiche del quadro giuridico, all'aumento del numero di utenti o modifiche necessarie per altre ragioni operative importanti o per migliorare l'esperienza dell'utente, in particolare aggiungendo nuovi contenuti.

11 Ambito dei servizi

- 11.1 Per quanto riguarda tutti i Giochi e le Funzionalità premium che richiedono una connessione Internet costante, il Fornitore garantisce un'accessibilità media annuale del 95% per ogni Gioco o Funzionalità premium. Ciò non si applica ai momenti in cui i server dei Giochi e delle Funzionalità premium non possono essere raggiunti a causa di problemi tecnici o di altro tipo che esulano dal controllo del Fornitore (ad esempio, forza maggiore, colpa di terzi, ecc.). Sono esclusi anche i lassi di tempo in cui viene eseguita la manutenzione ordinaria. Il Fornitore può limitare l'accesso ai Giochi e alle Funzionalità premium se ciò risultasse necessario per la sicurezza delle operazioni di rete o di Gioco, per il mantenimento dell'integrità della rete, in particolare per evitare gravi problemi alla rete, al software o ai dati memorizzati. Anche questi archi temporali non saranno presi in considerazione nel calcolo dell'accessibilità. La responsabilità del Fornitore per la mancata disponibilità dei server in caso di dolo o colpa grave rimane inalterata. I Giochi e le Funzionalità premium del Fornitore potrebbero non essere utilizzabili in tutti i Paesi per motivi legali o di licenza. Nei requisiti di sistema del gioco si specifica se quest'ultimo necessita o meno di una connessione a Internet continua.
- 11.2 Se e fino a quando l'utente non adempie ai suoi obblighi di pagamento, è possibile che l'accesso alle Funzionalità premium previste dal rispettivo contratto, in particolare alla Valuta virtuale, venga negato. In questo caso, le richieste di pagamento già esistenti da parte del Fornitore nei confronti dell'utente, derivanti dal contratto, rimangono inalterate e non decadono.
- 11.3 Se l'accesso alle Funzionalità premium acquistate dall'utente, in particolare alle Valute virtuali, non fosse temporaneamente disponibile nell'ambito della dovuta accessibilità ai sensi della sezione 11.1, tali tempi di inattività non verranno calcolati per la durata dell'abbonamento.
- 11.4 La garanzia viene fornita in conformità alle disposizioni di legge, tenendo conto della sezione 18. Garanzie aggiuntive sono concesse solo nell'ambito di quanto espresso nella descrizione del relativo prodotto.

- 11.5 L'utente non ha alcun diritto di richiedere il mantenimento o la causazione di un determinato stato o ambito funzionale del rispettivo Gioco (ad esempio, progressi di gioco, stati di gioco, punteggi elevati, risultati). Eventuali reclami da parte dell'utente per difetti relativi alla giocabilità tecnica del Gioco stesso, così come l'articolo 327r comma 2 del BGB (Codice Civile Tedesco), rimarranno inalterati.

12 Utenti autorizzati

- 12.1 I Giochi e altri servizi offerti dal Fornitore sono rivolti esclusivamente ai consumatori. L'uso per scopi commerciali o aziendali non è consentito.
- 12.2 L'uso dei servizi è limitato alle persone che hanno compiuto 16 anni o hanno raggiunto la maggiore età nel proprio paese di residenza o i cui rappresentanti legali hanno dato il loro consenso all'utilizzo del rispettivo servizio. Sono espressamente escluse dalla partecipazione tutte le persone il cui account o l'accesso al servizio in questione siano stati bloccati dal Fornitore in conformità ai presenti Termini di utilizzo o che non abbiano ancora compiuto 16 anni.
- 12.3 Se l'utente fosse minorenne, assicurerebbe che il rappresentante legale abbia fornito il suo consenso. Il Fornitore ha il diritto, ma non l'obbligo, di richiedere in qualsiasi momento una prova scritta della maggiore età dell'utente o la dichiarazione di consenso del suo rappresentante legale.
- 12.4 Non appena un utente minorenne utilizza il proprio account dopo il raggiungimento della maggiore età, tutti i contratti stipulati in relazione a tale account prima del raggiungimento della maggiore età saranno ritenuti approvati.

13 Condizioni e disposizioni di pagamento

- 13.1 Il Fornitore ha il diritto di offrire all'utente diversi metodi di pagamento (ad esempio, pagamento anticipato, PayPal, pagamento con carta di credito), anche se non vige l'obbligo di offrire sempre tutti i metodi di pagamento o un metodo di pagamento specifico. Se il pagamento venisse elaborato tramite un fornitore di servizi di pagamento (ad es. PayPal), i termini di utilizzo e le condizioni commerciali di quest'ultimo si applicheranno esclusivamente all'elaborazione del pagamento e saranno indicati separatamente.
- 13.2 Il Fornitore può, in conformità con le disposizioni di legge, subordinare la fornitura immediata di Contenuti digitali o Buoni digitali alla rinuncia da parte dell'utente di qualsiasi diritto di recesso esistente. Se l'utente non rinunciasse ai diritti di recesso esistenti, il Fornitore dovrà attendere la scadenza del periodo di recesso per fornire il Contenuto digitale o il Buono digitale.
- 13.3 Agli acquisti di Contenuti digitali, Funzionalità premium (in particolare Valuta virtuale), Servizi in abbonamento, Buoni digitali, articoli di merchandising o altri beni attraverso un app store, un social network o un'altra piattaforma di terzi, oltre ai presenti Termini, si applicano i rispettivi termini e condizioni. In tal caso, anche i fornitori terzi saranno ritenuti responsabili dell'elaborazione del pagamento, della garanzia e dello scioglimento dei contratti.
- 13.4 La compensazione da parte dell'utente è possibile solo tramite domande riconvenzionali non contestate o stabilite per legge nei confronti del Fornitore. L'utente può esercitare il diritto di ritenzione solo se la sua domanda riconvenzionale riguarda lo stesso rapporto contrattuale.
- 13.5 Tutti le tariffe indicate sono comprensive dell'imposta sul valore aggiunto prevista dalla legge, se applicabile.

14 INFORMAZIONI RELATIVE ALL'ESERCIZIO DEL DIRITTO DI RECESSO

- 14.1 Per gli acquisti effettuati direttamente dal Fornitore, se l'utente fosse un consumatore, potrà godere del diritto di recesso previsto per legge in conformità alla seguente politica di recesso relativa ai contratti per i Servizi Free-2-Play e in abbonamento, nonché in relazione alle Funzionalità premium:

Politica di recesso	
Diritto di recesso	
L'utente ha il diritto di recedere dal presente contratto entro quattordici giorni senza indicarne il motivo.	
Il periodo di recesso scadrà dopo quattordici giorni dalla data di stipula del contratto.	
Per esercitare il diritto di recesso, l'utente deve inviare al Fornitore (gamigo US Inc., 3800 Quick Hill Road, Austin, TX 78728, Stati Uniti d'America, telefono: +1 512 623 5900, e-mail: gloriavictissupport@gamigo.com) una dichiarazione chiara (ad	

esempio, una lettera inviata per posta o una e-mail) della sua decisione di recedere dal presente contratto. A tal fine, l'utente può utilizzare l'esempio di modulo di recesso allegato, che, tuttavia, non è obbligatorio.

Se l'utente notificasse la volontà di avvalersi del diritto di recesso prima della scadenza del periodo di recesso, quest'ultimo si intenderebbe rispettato.

Effetti del recesso

Se l'utente recedesse dal presente contratto, il Fornitore dovrà rimborsare a quest'ultimo tutti i pagamenti ricevuti da parte sua, compresi i costi di consegna (ad eccezione dei costi aggiuntivi dovuti alla scelta di un tipo di consegna diverso dalla consegna standard più economica offerta dal Fornitore), senza ritardi ingiustificati e al più tardi entro quattordici giorni dal giorno in cui il Fornitore riceve da parte dell'utente la notifica di recesso dal presente contratto. Per il rimborso, il Fornitore utilizzerà lo stesso mezzo di pagamento usato dall'utente per la transazione originale, salvo ove espressamente concordato diversamente con l'utente. In nessun caso all'utente verranno addebitate spese per il rimborso.

Se l'utente avesse richiesto l'inizio del servizio digitale durante il periodo di recesso, dovrà pagare al Fornitore un importo adeguato corrispondente alla proporzione dei servizi digitali già forniti fino al momento in cui l'utente notifica al Fornitore di avvalersi del diritto di recesso dal presente contratto, rispetto al costo totale dei servizi digitali previsti dal contratto.

Scadenza anticipata del diritto di recesso

Il diritto di recesso dell'utente scadrà anticipatamente se il Fornitore avesse fornito il servizio digitale nella sua interezza e l'avesse attivato solo dopo che l'utente ha dato il proprio consenso esplicito e, allo stesso tempo, avesse confermato di essere a conoscenza del fatto che avrebbe perso il diritto a recedere con l'esecuzione completa del contratto da parte del Fornitore.

È possibile scaricare l'esempio di modulo di recesso per l'annullamento dei contratti relativi ai Giochi Free-2-Play e in abbonamento, nonché alle Funzionalità premium, [qui](#).

- 14.2 Se l'utente fosse un consumatore, per gli acquisti effettuati direttamente presso il Fornitore, potrà godere del diritto di recesso previsto per legge, in conformità con la seguente politica di recesso relativa ai contratti per i Contenuti digitali o i Buoni digitali:

Politica di recesso

Diritto di recesso

L'utente ha il diritto di recedere dal presente contratto entro quattordici giorni senza indicarne il motivo.

Il periodo di recesso scade dopo 14 giorni dalla conclusione del contratto.

Per esercitare il diritto di recesso, l'utente deve inviare al Fornitore (gamigo US Inc., 3800 Quick Hill Road, Austin, TX 78728, Stati Uniti d'America, telefono: +1 512 623 5900, e-mail: gloriavictissupport@gamigo.com) una dichiarazione chiara (ad esempio, una lettera inviata per posta o una e-mail) della sua decisione di recedere dal presente contratto. A tal fine, l'utente può utilizzare l'esempio di modulo di recesso allegato, che, tuttavia, non è obbligatorio.

Se l'utente notificasse la volontà di avvalersi del diritto di recesso prima della scadenza del periodo di recesso, quest'ultimo si intenderebbe rispettato.

Effetti del recesso

Commented [JS1]: Must link to a subpage of gloriavictisgame.com with the Template Withdrawal Form (see document "Withdrawal Form page")

Se l'utente recedesse dal presente contratto, il Fornitore dovrà rimborsare a quest'ultimo tutti i pagamenti ricevuti da parte sua, compresi i costi di consegna (ad eccezione dei costi aggiuntivi dovuti alla scelta di un tipo di consegna diverso dalla consegna standard più economica offerta dal Fornitore), senza ritardi ingiustificati e al più tardi entro quattordici giorni dal giorno in cui il Fornitore riceve da parte dell'utente la notifica di recesso dal presente contratto. Per il rimborso, il Fornitore utilizzerà lo stesso mezzo di pagamento usato dall'utente per la transazione originale, salvo ove espressamente concordato diversamente con l'utente. In nessun caso all'utente verranno addebitate spese per il rimborso.

Scadenza anticipata del diritto di recesso

Nel caso di un contratto per la fornitura di Contenuti digitali o Buoni digitali non su supporto fisico, il diritto di recesso dell'utente scadrà anticipatamente se l'utente avesse dato al Fornitore il suo esplicito consenso all'avvio dell'esecuzione del contratto prima della scadenza del periodo di recesso, e se avesse confermato di essere a conoscenza del fatto che, acconsentendo, perderà il diritto di recedere all'avvio dell'esecuzione del contratto, ma non prima che il Fornitore abbia inviato all'utente una conferma del contratto che ne illustri il contenuto su un supporto durevole (sarà sufficiente una e-mail).

È possibile scaricare l'esempio del modulo di recesso per l'annullamento dei contratti relativi ai Contenuti digitali e ai Buoni digitali [qui](#).

Commented [JS2]: Must link to a subpage of gloriavictisgame.com with the Template Withdrawal Form (see document "Withdrawal Form page")

14.3 Se l'utente fosse un consumatore, per gli acquisti effettuati direttamente presso il Fornitore, potrà godere del diritto di recesso previsto per legge, in conformità con la seguente politica di recesso relativa agli articoli di merchandising e ad altri beni.

Politica di recesso

Diritto di recesso

L'utente ha il diritto di recedere dal presente contratto entro quattordici giorni senza indicarne il motivo.

Il periodo di recesso scade dopo quattordici giorni dal giorno in cui l'utente o una terza parte nominata dall'utente, che non sia il corriere, ha preso possesso della merce.

Per esercitare il diritto di recesso, l'utente deve inviare al Fornitore (gamigo US Inc., 3800 Quick Hill Road, Austin, TX 78728, Stati Uniti d'America, telefono: +1 512 623 5900, e-mail: gloriavictissupport@gamigo.com) una dichiarazione chiara (ad esempio, una lettera inviata per posta o una e-mail) della sua decisione di recedere dal presente contratto. A tal fine, l'utente può utilizzare l'esempio di modulo di recesso allegato, che, tuttavia, non è obbligatorio.

Se l'utente notificasse la volontà di avvalersi del diritto di recesso prima della scadenza del periodo di recesso, quest'ultimo si intenderebbe rispettato.

Effetti del recesso

Se l'utente recedesse dal presente contratto, il Fornitore dovrà rimborsare a quest'ultimo tutti i pagamenti ricevuti da parte sua, compresi i costi di consegna (ad eccezione dei costi aggiuntivi dovuti alla scelta di un tipo di consegna diverso dalla consegna standard più economica offerta dal Fornitore), senza ritardi ingiustificati e al più tardi entro quattordici giorni dal giorno in cui il Fornitore riceve da parte dell'utente la notifica di recesso dal presente contratto. Per il rimborso, il Fornitore utilizzerà lo stesso mezzo di pagamento usato dall'utente per la transazione originale, salvo ove espressamente concordato diversamente con l'utente. In nessun caso all'utente verranno addebitate spese per il rimborso. Il Fornitore può opporsi al rimborso fino alla restituzione dei beni o fino a quando l'utente non avrà fornito una prova che dimostri la spedizione degli stessi, a seconda di quale dei due eventi si verifichi per primo.

L'utente dovrà restituire o consegnare i beni al Fornitore senza ritardi ingiustificati e, in ogni caso, entro quattordici giorni dal giorno in cui l'utente notifica al Fornitore il recesso dal presente contratto. Il termine è rispettato se l'utente inviasse i beni

prima della scadenza del periodo di quattordici giorni. L'utente sostiene i costi diretti della restituzione dei beni. L'utente sarà ritenuto responsabile di qualsiasi perdita di valore dei beni solo se tale perdita fosse determinata da un utilizzo improprio dei beni non finalizzato a testare la qualità, le caratteristiche e il funzionamento dei beni.

È possibile scaricare l'esempio del modulo di recesso per l'annullamento dei contratti relativi agli articoli di merchandising e ad altri beni [qui](#).

Commented [JS3]: Must link to a subpage of gloriavictisgame.com with the Template Withdrawal Form (see document "Withdrawal Form page")

15 Attività vietate

- 15.1 È vietato l'utilizzo dei servizi del Fornitore per o in relazione a scopi commerciali (ad esempio, diffusione di pubblicità per giochi di terzi, vendita di beni virtuali), ad eccezione dei casi in cui tale utilizzo non sia stato espressamente autorizzato dal Fornitore in anticipo e per iscritto.
- 15.2 Sono inoltre vietate tutte le attività in relazione alle offerte che violino la legge vigente, i diritti di terzi o i principi di tutela dei minori. In particolare, sono vietate le seguenti azioni:
- L'invio, la distribuzione, l'offerta e la pubblicità di contenuti pornografici, giochi, servizi e/o prodotti che violino le leggi sulla tutela dei minori, quelle sulla protezione dei dati e/o altre leggi e/o che siano fraudolenti;
 - L'utilizzo di contenuti che insultano o diffamano altri utenti o terzi;
 - L'utilizzo, la fornitura e la distribuzione di contenuti, giochi, servizi e/o prodotti protetti dalla legge o gravati da diritti di terzi (ad es. diritti d'autore) senza espressa autorizzazione.
- 15.3 Inoltre, a prescindere da qualsiasi violazione della legge, quando si utilizzano le offerte e quando si comunica con altri utenti (ad esempio, inviando messaggi personali) sono vietate anche le seguenti attività:
- La distribuzione di virus, trojan e altri file dannosi;
 - L'invio di e-mail indesiderate, di spam e di catene di Sant'Antonio;
 - La distribuzione di comunicazioni o contenuti offensivi, sessualmente espliciti, osceni o diffamatori o in grado di promuovere o sostenere (esplicitamente o implicitamente) il razzismo, il fanatismo, l'odio, la violenza fisica o attività illegali;
 - Le molestie nei confronti di altri partecipanti, ad esempio attraverso ripetuti contatti personali senza reazione dell'altro partecipante o contrari alla stessa, nonché la promozione o il sostegno di tali molestie;
 - La richiesta ad altri partecipanti di rivelare password;
 - La richiesta ad altri partecipanti di divulgare informazioni personali per scopi commerciali o illegali;
 - La distribuzione e/o la riproduzione pubblica dei contenuti disponibili nei giochi, a meno che ciò non sia espressamente consentito dal rispettivo autore o espressamente previsto come funzionalità del rispettivo gioco.
- 15.4 È altresì vietata qualsiasi azione che possa pregiudicare il buon funzionamento delle offerte e, nello specifico, che comporti un carico eccessivo sui sistemi del Fornitore. In particolare, sono vietate le seguenti azioni:
- L'uso o la promozione di strumenti che interferiscono con il punteggio o con lo svolgimento del gioco (in particolare i cosiddetti "bot", "hack" o "cheat");
 - Il blocco totale o parziale, la sovrascrittura, il reindirizzamento o la modifica dei giochi o dei contenuti forniti dal Fornitore;
 - L'acquisto, la vendita, la cessione, il commercio, lo scambio e l'offerta di Funzionalità premium, in particolare di Valuta virtuale, o di altri contenuti dei Giochi come i personaggi, nel "mondo reale" in cambio di valuta reale (in particolare, il cosiddetto "gold selling");
 - Lo sfruttamento pianificato degli errori del programma a proprio vantaggio (i cosiddetti "exploit");
 - Rivolgersi ad altri utenti fingendo di essere un dipendente o un collaboratore del Fornitore.
- 15.5 Il Fornitore ha il diritto di rimuovere dall'account dell'utente le Funzionalità premium, in particolare la Valuta virtuale, ma anche altri contenuti del Gioco, che l'utente abbia ottenuto tramite un utilizzo illegale, iniquo, non contrattuale o comunque non autorizzato del Gioco (in particolare nel caso del cosiddetto "gold selling") nonché di rifiutarne l'uso. Il Fornitore non è in alcun modo obbligato a fornire un rimborso all'utente a causa della rimozione delle Funzionalità premium o della Valuta virtuale dall'account dell'utente per i motivi indicati qui sopra.

15.6 Se l'utente venisse a conoscenza di un uso illegale, iniquo, non contrattuale o comunque non autorizzato dei Giochi, può notificarlo al Fornitore in qualsiasi momento. Il Fornitore esaminerà la situazione e, se necessario, prenderà i provvedimenti del caso. Se il Fornitore sospettasse azioni illegali o punibili, avrebbe il diritto e, a seconda dei casi, anche l'obbligo di verificare le attività degli utenti interessati e, se previsto, di intraprendere le opportune azioni legali, come sottoporre il caso all'ufficio del pubblico ministero.

15.7 Nel caso in cui l'utente violi i Termini di utilizzo, eventuali condizioni speciali d'uso, altre regole di gioco o regole di condotta, il Fornitore avrà il diritto di adottare misure adeguate per evitare che l'utente violi nuovamente tali condizioni in futuro. In particolare, il Fornitore avrà il diritto, nei casi particolarmente gravi, di chiudere l'account utente o di revocare l'accesso dell'utente al servizio in questione o, nei casi meno gravi, di bloccare l'accesso dell'utente al servizio o all'account utente in questione per un periodo di tempo limitato, sempre che la misura sia adeguata alla violazione. In alternativa, il Fornitore può adottare misure più blande, come il blocco delle opzioni di chat o dare un avvertimento.

16 Doveri e obblighi dell'utente

16.1 L'utente si impegna a mantenere strettamente confidenziali i dati di accesso ai Giochi e altri Servizi (credenziali per il login, password, ecc.) e a non divulgarli a terzi, salvo previo consenso scritto da parte del Fornitore al trasferimento dell'account utente. L'utente è inoltre tenuto a informare immediatamente il Fornitore in caso di uso non autorizzato del proprio account o di violazione della sicurezza, nonché a garantire la protezione del proprio account da ulteriori accessi non autorizzati.

16.2 Il Fornitore potrà comunicare normalmente con l'utente tramite e-mail, a meno che non sia previsto diversamente dai presenti Termini di utilizzo o da qualsiasi altro accordo con l'utente. L'utente è tenuto a garantire che le e-mail inviate all'indirizzo e-mail fornito in fase di registrazione o comunicato in un secondo momento possano essere consegnate. A tal scopo l'utente deve configurare adeguatamente le impostazioni del filtro antispam e, tra le altre cose, controllare regolarmente il suddetto indirizzo e-mail. Per altri aspetti, il Fornitore si riserva il diritto di scegliere un'altra forma di corrispondenza adeguata.

16.3 È responsabilità dell'utente non scegliere per i propri personaggi di Gioco nomi che permettano di trarre conclusioni sulla sua identità o sul suo nome reale.

17 Beta Test

17.1 Il Fornitore può invitare l'utente a partecipare o a utilizzare Giochi, elementi di Gioco, servizi e contenuti non ancora pronti per il lancio a scopo di test ("**Beta Test**"). I Beta Test possono contenere errori di programma noti, sconosciuti e anche gravi.

17.2 Stando alla sezione 17.1, tali errori possono, ad esempio, portare all'arresto anomalo del Gioco o del dispositivo dell'utente. Durante i Beta Test, il Fornitore può, in qualsiasi momento, rimuovere o aggiungere contenuti, ripristinare lo stato del Gioco, importare backup o creare determinati stati di gioco, anche ai fini della risoluzione dei problemi e del miglioramento dell'esperienza di gioco. L'utente non ha alcun diritto di chiedere di (ri)creare un determinato stato di gioco.

17.3 Il Fornitore può estendere, abbreviare o interrompere definitivamente o parzialmente un Beta Test in qualsiasi momento.

18 Limitazione della responsabilità

18.1 Nella misura in cui il Fornitore richiede il pagamento dei servizi, sarà pienamente responsabile del risarcimento solo in caso di dolo o colpa grave. In caso di violazione degli obblighi contrattuali sostanziali, il Fornitore sarà responsabile anche per negligenza lieve. Per obblighi contrattuali sostanziali si intendono quegli obblighi che rendono possibile in primo luogo la corretta esecuzione del contratto e sul cui adempimento l'utente può fare regolarmente affidamento.

18.2 Nella misura in cui il Fornitore offra servizi gratuiti, sarà responsabile esclusivamente dei danni causati da grave negligenza e dolo.

18.3 In caso di violazione colposa degli obblighi contrattuali sostanziali, l'obbligo di risarcimento sarà limitato in ogni caso al danno normalmente prevedibile e tipico del contratto.

18.4 Le limitazioni di responsabilità di cui sopra non si applicano alla responsabilità in caso di morte, lesioni al corpo e alla salute o nel caso in cui il Fornitore abbia accordato una garanzia o in caso di responsabilità ai sensi della Legge tedesca sulla responsabilità dei danni causati dal prodotto. La responsabilità del Fornitore nell'ambito di applicazione dell'articolo 70 TKG (legge tedesca sulle telecomunicazioni) rimane inalterata.

18.5 Le suddette esclusioni o limitazioni di responsabilità si applicheranno anche alla responsabilità dei dipendenti, dei lavoratori, del personale, dei rappresentanti e degli agenti ausiliari del Fornitore, in particolare agli azionisti, al personale, ai rappresentanti, agli organi e ai loro membri per ciò che concerne la loro responsabilità personale.

18.6 La responsabilità oggettiva ai sensi dell'articolo 536a comma 1 del BGB (Codice civile tedesco) per i difetti iniziali è espressamente esclusa.

18.7 Per i clienti statunitensi, la responsabilità dell'utente e del Fornitore è disciplinata dalla sezione 24.2.

19 Contenuto estraneo / Responsabilità

19.1 Nella misura in cui il Fornitore concedesse all'utente l'opportunità di rendere disponibili i propri contenuti a terzi, ad esempio all'interno di un forum di discussione o di una chat, il Fornitore non verificherà la completezza, la correttezza, la legalità, l'attualità, la qualità o l'idoneità del contenuto per uno scopo particolare. Il Fornitore si limita a fornire la piattaforma tecnica per la pubblicazione dei contenuti postati dall'utente. Il Fornitore non è pertanto responsabile dei contenuti esterni o di quelli a cui fornisce semplicemente l'accesso. Questo vale anche per l'archiviazione intermedia inalterata di contenuti esterni. Il Fornitore fa presente all'utente che controllerà i contenuti solo se e nella misura in cui sia stato informato della loro illegalità. Il Fornitore chiede espressamente all'utente di segnalare eventuali contenuti illegali.

19.2 L'utente dichiara e garantisce al Fornitore di essere l'unico proprietario di tutti i diritti sui contenuti pubblicati o di essere altrimenti autorizzato (ad es. con l'effettiva autorizzazione del proprietario dei diritti) a pubblicarli.

20 Diritti di proprietà industriale e copyright / Contenuti generati dall'utente

20.1 In alcuni casi il Fornitore fornisce all'utente un software (in particolare il software del Gioco) nell'ambito dell'utilizzo dei Giochi. A questo proposito, il Fornitore concederà all'utente il diritto non esclusivo, limitato alla durata del periodo contrattuale, di utilizzare questo software sul proprio dispositivo finale per scopi non commerciali. L'utente può effettuare copie del software solo a scopo di backup e archiviazione per uso personale, salvo i casi in cui il Fornitore permetta esplicitamente all'utente di cedere il software. L'utente si impegna a mantenere le dichiarazioni di proprietà intellettuale all'interno del software o nelle relative copie e a rispettare le leggi pertinenti all'uso del software.

20.2 L'utente non è autorizzato a copiare (ad eccezione di una copia di backup, ove necessaria), distribuire, vendere, mettere all'asta, affittare, noleggiare, prestare, modificare o creare opere derivate, modificare, tradurre, eseguire, esporre, concedere in sublicenza o trasferire in tutto o in parte i Giochi o qualsivoglia software. L'utente non è autorizzato, a titolo oneroso, a riprodurre il Gioco o il software, a metterli a disposizione di terzi, a prestare il Gioco o il software o i relativi diritti, a noleggiarli o a trasferire il Gioco o il software o i relativi diritti a terzi in qualsiasi altra forma, né a modificarli, tradurli, utilizzare il reverse engineering, decompilarli o disassemblarli o creare altre opere derivate basate sul Gioco o sul software. L'articolo 69e dell'UrhG (Legge tedesca sul diritto d'autore e sui diritti connessi) rimarrà inalterato.

20.3 Tutti i contenuti, i Giochi e le altre informazioni offerti su o tramite i siti web del Fornitore sono protetti da copyright e marchi commerciali. I diritti di proprietà intellettuale per tutti i contenuti dei Giochi - ad eccezione dei contenuti pubblicati dall'utente - così come qualsiasi altro diritto di proprietà sul Gioco o sul software rimarranno di proprietà del Fornitore e/o dei suoi fornitori e licenziatari.

20.4 Il Fornitore permette all'utente di produrre contenuti ispirati ai suoi Giochi in modo revocabile e di distribuirli in modo limitato, a condizione che i Giochi e il Fornitore non vengano in alcun modo screditati. Questa autorizzazione non si applica espressamente al codice sorgente o ad altre parti non pubbliche del Gioco, in particolare alla logica di programma. L'autorizzazione si applica ai contenuti, alle scene, ai personaggi, ai testi, ai luoghi, alle mappe, alla grafica, alle animazioni, ai suoni, alle sequenze cinematografiche, alle opere musicali e alle immagini del Gioco. Tali contenuti generati dagli utenti includono, ad esempio, i video di una sessione di gioco commentati dall'utente ("video Let's Play"), la condivisione di immagini del Gioco sui social network o la loro messa a disposizione sulle pagine o nei forum dei fan. Il Fornitore ne consente l'uso solo per scopi personali, ma non per finalità commerciali o aziendali. L'autorizzazione non è trasferibile. In questo contesto, la pubblicità inserita dall'operatore di una piattaforma indipendente dall'utente - ad esempio la pubblicità inclusa nei portali video - non va considerata come uso commerciale se l'utente non ha alcuna influenza su di essa. Il Fornitore gode della libertà di revocare l'autorizzazione in qualsiasi momento. Qualsiasi ulteriore utilizzo, in particolare commerciale, è possibile dietro il previo consenso scritto da parte del Fornitore. A tal fine, l'utente può scrivere a pr@gamigo.com. Il Fornitore si riserva il diritto di pubblicare sul suo sito web ulteriori linee guida per i contenuti generati dagli utenti a partire dai Giochi offerti dal Fornitore, che andranno a integrare le presenti disposizioni.

20.5 Nell'ambito dell'utilizzo dei contenuti del Fornitore per i contenuti generati dagli utenti ai sensi della sezione 20.4, il Fornitore non garantisce l'esistenza o la violazione di diritti di terzi. Il Fornitore non indennizzerà l'utente da eventuali reclami di terzi per violazioni del copyright.

20.6 L'utente concede al Fornitore il diritto, ove necessario per la fornitura dei servizi contrattuali, di riprodurre ed elaborare il contenuto caricato o pubblicato dall'utente per l'utilizzo all'interno dei Giochi e sui propri dispositivi, nella misura in cui l'elaborazione sia necessaria per convertire il contenuto in un formato di file adatto a un'ulteriore distribuzione, per rendere il contenuto pubblicamente accessibile, trasmetterlo e presentarlo in altro modo pubblicamente e, in particolare, per renderlo recuperabile da parte di terzi tramite Internet. Inoltre, l'utente concede al Fornitore il diritto di consentire a terzi di scaricare il contenuto sui propri dispositivi finali e di utilizzarlo in

conformità con lo scopo previsto, di concedere a terzi i diritti d'uso necessari a tale scopo, nonché di utilizzare singoli contenuti o estratti, ad esempio, per scopi di anteprima al fine di pubblicizzare i Giochi e per copiare, distribuire e rendere pubblicamente accessibile o riprodurre in altro modo pubblicamente il contenuto in questione a tale scopo e di concedere a terzi i necessari diritti d'uso.

- 20.7 La suddetta concessione di diritti ai sensi della sezione 20.6 avviene in ogni caso al momento della pubblicazione o del caricamento dei contenuti. L'utente assicura al Fornitore di avere l'autorizzazione e la capacità di concedere i diritti di utilizzo nella misura sopra indicata. Il Fornitore ha il diritto di richiedere all'utente la prova di possedere i necessari diritti di utilizzo.

21 Chiusura dell'account e risoluzione del contratto

- 21.1 L'utente può richiedere in qualsiasi momento al Fornitore di chiudere o eliminare il proprio account utente creato presso quest'ultimo. L'utente può richiedere altresì al Fornitore di eliminare uno dei propri profili di gioco. La chiusura o cancellazione di un account utente si ripercuote anche su tutti i profili di Gioco o altri servizi ad esso collegati. Qualsiasi Contenuto digitale e Funzionalità premium, in particolare la Valuta virtuale, acquisito fino a quel momento e relativo al profilo di gioco o all'account utente chiuso o eliminato, scadrà senza che ciò comporti alcun diritto a ottenere un rimborso. L'eliminazione dell'account utente in base alla presente sezione 21.1 costituisce una chiusura dell'account utente da parte dell'utente.
- 21.2 Il Fornitore ha il diritto di eliminare il profilo dell'utente in uno o più giochi con un preavviso di almeno quattro settimane se l'utente non ha utilizzato il gioco per almeno sei mesi. Per "utilizzato" si intende aver effettuato l'accesso al server corrispondente del Fornitore per il gioco in questione. Il Fornitore informerà l'utente dell'imminente eliminazione inviando un'e-mail all'ultimo indirizzo e-mail conosciuto e, se del caso, tramite l'account utente. Qualora l'utente utilizzi di nuovo il gioco entro il periodo di preavviso o informi il Fornitore via e-mail di avere intenzione di continuare a utilizzare il gioco, l'avviso di eliminazione si considera automaticamente ritirato.
- 21.3 Il Fornitore ha anche il diritto di eliminare un account utente con un preavviso di almeno quattro settimane se l'utente non ha utilizzato l'account per almeno sei mesi. Per "utilizzato" si intende aver effettuato l'accesso all'account utente. Il Fornitore informerà l'utente dell'imminente eliminazione inviando un'e-mail all'ultimo indirizzo e-mail conosciuto. Qualora l'utente effettui l'accesso al proprio account utente entro il periodo di preavviso o informi il Fornitore via e-mail di avere intenzione di continuare a utilizzare l'account, l'avviso di eliminazione si considera automaticamente ritirato. La presente sezione 21.3 non si applicherà qualora l'account utente in questione contenga contenuti digitali sotto forma di giochi o componenti aggiuntivi per i giochi ("Contenuti scaricabili" / "DLC") che siano stati forniti all'utente per un uso permanente in cambio di un pagamento una tantum. L'eliminazione dell'account utente in base alla presente sezione 21.3 costituisce una chiusura dell'account utente da parte del Fornitore.
- 21.4 In caso di eliminazione in base alle sezioni 21.2 o 21.3, l'utente perderà tutti i Contenuti digitali o le Funzionalità premium acquisiti fino a quel momento, in particolare quelli a pagamento e inclusa la Valuta virtuale. In caso di eliminazione di un profilo di gioco in base alla sezione 21.2, l'utente potrà continuare a utilizzare qualsiasi gioco e/o DLC che gli sia stato fornito per un uso permanente in cambio di un pagamento una tantum tramite il proprio account utente, anche dopo l'eliminazione del profilo di gioco, senza dover acquistare di nuovo il gioco o il DLC in cambio di un pagamento una tantum. Ciò non sarà possibile qualora l'utente elimini l'account utente in base alla sezione 21.1.
- 21.5 Le disposizioni di cui sopra non pregiudicheranno il diritto delle parti alla risoluzione straordinaria per giusta causa in qualsiasi momento. In particolare, il Fornitore avrà il diritto di risolvere il contratto per giusta causa se:
- l'utente violasse colpevolmente le leggi, i presenti Termini di utilizzo o le condizioni d'uso speciali delle Funzionalità premium, in particolare della Valuta virtuale, e contravvenesse ripetutamente alle regole nello stesso modo o in un modo simile, nonostante abbia già ricevuto un'ammonizione, anche se in casi particolarmente gravi si può evitare di dare l'avvertimento;
 - l'utente è inadempiente al pagamento delle commissioni per un importo di almeno 10,00 EUR e non vi provvede neanche dopo aver ricevuto due solleciti;
 - nell'utilizzare uno qualsiasi degli altri suoi account, l'utente pone in essere uno dei motivi per la risoluzione di cui ai paragrafi a. o b. o qualsiasi altra giusta causa;
 - terzi (ad esempio, i gestori di social network), attraverso la cui funzione di registrazione l'utente ottenesse l'accesso al proprio account utente presso il Fornitore, richiedano al Fornitore di cancellare i dati dell'utente e/o di adottare misure analoghe, nella misura in cui concedere un accesso alternativo risulterebbe irragionevole per il Fornitore;
 - soggetti terzi (ad es. gestori di social network), mediante la cui funzione di registrazione l'utente ottiene l'accesso al proprio account utente presso il Fornitore, limitano l'accesso del Fornitore ai dati qualora una concessione di un accesso alternativo fosse irragionevole per il Fornitore.

- 21.6 In caso di gravi violazioni, è consentita la risoluzione immediata senza necessità di preavviso. Una violazione grave è una violazione in presenza della quale non ci si può ragionevolmente aspettare che il Fornitore aderisca al contratto. In generale, si verifica quando:
- l'utente viola le leggi penali;
 - l'utente utilizza in modo improprio il proprio account utente o un Gioco o un altro servizio in modo particolarmente grave;
 - l'utente, per i servizi a pagamento, fornisce dati non veritieri al momento della registrazione o del pagamento;
 - l'utente pone in essere uno dei motivi di cessazione esposti ai punti a., b., c. o qualsivoglia ulteriore motivo importante nell'ambito dell'utilizzo di un proprio account alternativi.
- 21.7 In caso di risoluzione validata per giusta causa da parte del Fornitore, quest'ultimo avrà il diritto di richiedere un importo pari al 75% della somma delle quote complessive che l'utente avrebbe dovuto pagare nel corso del contratto (per i servizi non ancora resi dal Fornitore, in particolare per quanto riguarda le Funzionalità premium già ordinate), se la risoluzione fosse stata effettuata nell'arco di tempo previsto dal periodo di preavviso. Il diritto dell'utente di dimostrare che non si è verificato alcun danno o che si è verificato un danno significativamente minore rimane inalterato.
- 21.8 In caso di ammonizione per violazione dei presenti Termini di utilizzo o di altre condizioni speciali d'uso o delle Regole di gioco, il Fornitore avrà il diritto, nella misura in cui ciò sia adeguato alla violazione o in caso di violazione ripetuta, di sospendere l'accesso dell'utente per un periodo di tempo limitato invece di notificare un avviso di cessazione. La sospensione o la chiusura può riguardare tutti gli account e i Giochi dell'utente o altri Servizi, e non solo il Gioco o altro Servizio o l'account specifici interessati.
- 21.9 Se il Fornitore fosse responsabile della chiusura straordinaria e l'utente disponesse ancora di Valuta virtuale per un Gioco collegato al proprio account, il Fornitore accrediterà tale valuta a un Gioco offerto da quest'ultimo e richiesto dall'utente. Non sarà possibile ottenere un rimborso in contanti, a meno che il credito per un altro Gioco del Fornitore non sia in via eccezionale soddisfacente per l'utente in considerazione degli interessi reciproci, ad esempio perché non viene offerto un Gioco equivalente o simile. In questo caso, il Fornitore rimborserà all'utente il valore di qualsiasi Valuta virtuale ancora presente nell'account dell'utente, che quest'ultimo ha acquisito pagando denaro reale, nell'importo effettivamente depositato dall'utente e rimanente in quel momento. Ulteriori rivendicazioni da parte dell'utente sono escluse, salvo ove diversamente previsto dai presenti Termini di utilizzo.
- 21.10 Non sarà effettuato alcun accredito per altri Giochi o un rimborso, se la Valuta virtuale può essere utilizzata per molteplici Giochi offerti dal Fornitore indipendentemente da un Gioco specifico, nella misura in cui la chiusura dell'account riguardi solo un Gioco specifico, in quanto la Valuta virtuale può continuare a essere utilizzata nelle modalità previste.
- 21.11 Il Fornitore ha un diritto speciale di risoluzione l'utilizzo per singoli Giochi nel caso in cui non sia più in grado di gestire il suddetto Gioco da un punto di vista economico o perda l'autorizzazione a farlo, ad esempio a causa dello scioglimento del relativo contratto di licenza tra il Fornitore e il rispettivo licenziante. In questo caso, il Fornitore può risolvere straordinariamente tutti i contratti relativi alla gestione e all'utilizzo del Gioco (ad esempio, il contratto d'uso, il contratto relativo alla fornitura e all'utilizzo delle Funzionalità premium, in particolare della Valuta virtuale) al momento dell'interruzione del Gioco e si applicheranno le norme previste dalle sezioni 21.9 e 21.10. Gli altri diritti di risoluzione rimarranno inalterati.
- 21.12 Qualsiasi risoluzione deve avvenire per iscritto (ad esempio, tramite lettera, e-mail o modulo di contatto) o, ove applicabile, tramite un apposito pulsante.
- 21.13 Le Funzionalità premium, in particolare la Valuta virtuale, concesse gratuitamente, sono generalmente escluse dal rimborso.

22 Protezione dei dati

Il Fornitore elabora e utilizza i dati raccolti dagli utenti al momento della stipula del contratto e nell'ambito dell'utilizzo dell'offerta, in particolare nella misura in cui ciò sia necessario per il corretto adempimento del contratto, in conformità alle disposizioni applicabili in materia di protezione dei dati. Si applica l'Informativa sulla privacy del rispettivo fornitore.

23 Modifiche ai Termini di utilizzo

- 23.1 I Fornitori si riservano il diritto di modificare o ampliare i presenti Termini di utilizzo in qualsiasi momento in maniera non retroattiva, a condizione che ciò sia necessario e non comporti degli svantaggi per l'utente in contrasto con il principio di buona fede. In particolare, una modifica può rendersi necessaria per un adeguamento all'evoluzione del quadro legale, comprese le decisioni giudiziarie più recenti. Anche le modifiche e gli ulteriori sviluppi dei Giochi possono rendere necessaria la modifica o l'integrazione dei Termini di utilizzo.

- 23.2 Qualsiasi modifica o integrazione ai presenti Termini di utilizzo dovrà essere opportunamente resa nota per iscritto almeno sei settimane prima dell'entrata in vigore. La comunicazione dell'adeguamento dei Termini di utilizzo avviene generalmente via e-mail, e, in ogni caso, al successivo avvio del relativo Gioco.
- 23.3 L'utente ha il diritto di opporsi a una modifica o a un'aggiunta da parte del Fornitore entro sei settimane dalla pubblicazione e dall'opportunità di presa visione. In caso di obiezione tempestiva, le parti avranno il diritto di risolvere straordinariamente il contratto in conformità alle disposizioni di risoluzione dei presenti Termini di utilizzo. Gli altri diritti di risoluzione rimarranno inalterati. Se l'utente non si opponesse entro il periodo di contestazione o continuasse a utilizzare i servizi oltre tale termine, la modifica o l'aggiunta sarà considerata accettata e formerà parte del contratto.
- 23.4 Nell'ambito delle informazioni sulle modifiche ai presenti Termini di utilizzo, il Fornitore richiamerà l'attenzione dell'utente particolarmente sul diritto di opposizione e di risoluzione, sulla scadenza e sulle conseguenze legali, in particolare per quanto riguarda la mancata opposizione.

24 CLIENTI STATUNITENSIS: RINUNCIA ALL'AZIONE COLLETTIVA; ALL'ARBITRATO; ALLA LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ

QUESTA SEZIONE SI APPLICA AI CLIENTI STATUNITENSIS. CHIEDIAMO ALL'UTENTE DI LEGGERE ATTENTAMENTE QUANTO SEGUE IN QUANTO RIGUARDA I SUOI DIRITTI, COMPRESO IL DIRITTO DI INTENTARE UN'AZIONE LEGALE.

24.1 Controversie. Arbitrato individuale. Rinuncia all'azione collettiva.

- (a) Risoluzione informale. Se l'utente riscontrasse un problema che il nostro servizio clienti non sia in grado di risolvere, l'utente e gamigo accettano di tentare di risolvere la controversia in modo informale prima di avviare l'arbitrato, per cercare di raggiungere una soluzione e per limitare i costi per entrambe le parti. L'utente e gamigo accettano di compiere uno sforzo in buona fede per negoziare qualsiasi controversia tra le parti per almeno 30 giorni ("**Risoluzione informale**"). Tali negoziazioni informali inizieranno dalla data in cui l'utente o gamigo riceveranno una comunicazione scritta di controversia in conformità ai presenti Termini di utilizzo.

L'utente dovrà inviare la notifica di controversia a gloriavictissupport@gamigo.com con oggetto "Risoluzione informale" e includere nome e cognome, nome utente utilizzato per il Gioco interessato, indirizzo, contatti, descrizione del problema e azioni da parte di gamigo auspiccate. Se gamigo aprisse una controversia con l'utente, invierà l'avviso di risoluzione della controversia all'indirizzo e-mail registrato dell'utente e all'indirizzo di fatturazione fornito.

- (b) Small Claims Tribunal (Tribunale per le controversie di modesta entità). Invece di utilizzare il processo di risoluzione informale delle controversie di cui sopra, l'utente e gamigo convengono che l'utente può citare gamigo in giudizio in uno Small Claims Tribunal (Tribunale per le controversie di modesta entità) nella contea di residenza dell'utente o in Texas (se l'utente soddisfa i requisiti per questo tipo di richiesta). Ci auguriamo che l'utente ricorra in prima istanza alla Risoluzione informale, ma non è obbligato a farlo prima di intentare una causa presso lo Small Claims Tribunal (Tribunale per le controversie di modesta entità).
- (c) Arbitrato individuale vincolante.

I PROCEDIMENTI DI ARBITRATO DI CUI AL PRESENTE PUNTO SARANNO CONDOTTI SOLO SU BASE INDIVIDUALE.

L'utente e gamigo concordano di risolvere le controversie mediante Arbitrato individuale vincolante condotto da Judicial Arbitration Mediation Services, Inc. (<https://www.jamsadr.com/>) ("**JAMS**"). L'Arbitrato individuale vincolante presso JAMS, ai fini di qualsivoglia controversia, è disciplinato dallo US Federal Arbitration Act (Legge federale sull'arbitrato degli Stati Uniti) e dalla Legge federale sull'arbitrato ed è condotto in conformità alle JAMS Streamlined Arbitration Rules and Procedures (Regole e procedure di arbitrato semplificato di JAMS - <https://www.jamsadr.com/rules-comprehensive-arbitration/>), in vigore dal 06/01/2021 ("**Regole JAMS**"), ognuna delle quali può essere modificata dai presenti Termini di utilizzo. Ciò significa che l'utente e gamigo accettano una procedura di risoluzione delle controversie in cui gamigo sottopone qualsivoglia controversia a un arbitro neutrale (non un giudice né una giuria) che prenderà la decisione finale per risolvere la controversia. JAMS si avvale di professionisti esperti per mediare le controversie, il che aiuta l'utente e gamigo a risolvere le controversie in modo equo, ma più rapido ed efficiente rispetto al tribunale. L'arbitro può concedere al singolo utente gli stessi rimedi che concederebbe un tribunale, ma solo nella misura necessaria a soddisfare la richiesta individuale dell'utente. La decisione dell'arbitro è definitiva, fatta eccezione per una revisione limitata da parte dei tribunali ai sensi dello US Federal Arbitration Act (Legge federale sull'arbitrato degli Stati Uniti), e può essere applicata come qualsiasi altra ingiunzione o sentenza del tribunale.

- (d) L'utente e gamigo accettano di arbitrare tutte le controversie, indipendentemente dal fatto che si basino su contratto, statuto, regolamento, illecito civile (inclusi occupazione, falsa dichiarazione, inganno fraudolento e

negligenza) o qualsiasi altra teoria legale o dell'equity. Le sezioni Risoluzione informale e Arbitrato non si applicano a (1) azioni individuali in uno Small Claims Tribunal (Tribunale per le controversie di modesta entità); (2) attuazione di azioni di ottemperanza attraverso un ente governativo, se consentito per legge; (3) un reclamo o un rimedio successivo e relativo al lodo arbitrale; (4) un'azione per imporre o confermare un lodo arbitrale precedente; (5) il diritto di gamigo di richiedere un provvedimento ingiuntivo nei confronti dell'utente presso un tribunale per preservare lo status quo nel corso di un arbitrato; (6) le denunce di pirateria, creazione, distribuzione o promozione di cheat e di violazione della proprietà intellettuale e (7) l'applicabilità della clausola di rinuncia all'azione collettiva riportata di seguito. L'utente e gamigo acconsentono che l'arbitro, e non un tribunale, determini se la controversia debba essere sottoposta ad arbitrato ai sensi dei presenti Termini di utilizzo.

- (e) Per avviare l'arbitrato, invitiamo l'utente a leggere le Regole JAMS e a seguire le relative istruzioni sul sito web di JAMS (<http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>). La parte che avvia l'arbitrato deve inviare a JAMS una "Richiesta di arbitrato" disponibile sul sito web, pagare l'onere amministrativo e inviare una copia della domanda alla controparte. L'utente dovrà inoltrare una copia a gloriavictissupport@gamigo.com con oggetto "Richiesta di arbitrato". gamigo invierà la propria copia all'indirizzo e-mail registrato e all'indirizzo di fatturazione forniti dall'utente. L'arbitrato sarà condotto da un unico arbitro di JAMS che conta una vasta esperienza nella risoluzione di controversie relative alla proprietà intellettuale e ai contratti commerciali. L'utente e gamigo acconsentono che l'arbitrato venga condotto in lingua inglese e che l'arbitro sia vincolato ai presenti Termini di utilizzo. Se fosse richiesta un'udienza di persona, questa si terrà in Texas o nel luogo di residenza dell'utente, a sua scelta. L'arbitro (non un giudice né una giuria) risolverà la controversia. Salvo ove diversamente convenuto dall'utente e da gamigo, qualsiasi decisione o lodo includerà una dichiarazione scritta che illustrerà la risoluzione di ciascuna richiesta e la base del lodo, comprese le conclusioni e le constatazioni di fatto e legali dell'arbitro. L'arbitro può assegnare solo i rimedi o le disposizioni eque richiesti dall'utente o da gamigo per soddisfare qualsivoglia rivendicazione individuale (che l'arbitro stabilisce essere supportata da prove credibili e pertinenti). Negli arbitrati contro gamigo, l'arbitro non può assegnare alcun rimedio riguardante una persona diversa dall'utente. Qualsiasi decisione o lodo dovrà essere applicato alla stregua di una sentenza definitiva emessa da un tribunale di giurisdizione competente o, ove applicabile, è possibile presentare a detto tribunale una richiesta per il riconoscimento giudiziario di un lodo e per il conseguente ottenimento di un titolo esecutivo.
- (f) Nel caso in cui l'utente avvii l'arbitrato, dovrà pagare gli oneri amministrativi di JAMS previsti per l'arbitrato dei consumatori. In alcune situazioni, gamigo contribuirà a tali oneri nella speranza di una risoluzione rapida ed equa: Se l'importo della controversia fosse pari o inferiore a 10.000 dollari, gamigo sosterrà tutti i costi JAMS, comprese le commissioni che altrimenti sarebbero a carico dell'utente, ma solo se quest'ultimo prevarrà nella controversia. Se quanto sopra non si applicasse al caso specifico dell'utente, ma quest'ultimo dimostrasse che i costi dell'arbitrato sono proibitivi rispetto ai costi del contenzioso, gamigo pagherà la parte dei costi JAMS che l'utente dovrebbe sostenere nella misura stabilita dall'arbitro per evitare che l'arbitrato sia proibitivo (rispetto ai costi del contenzioso). Anche nel caso in cui gamigo vinca l'arbitrato e la legge applicabile o le Regole JAMS permettano a gamigo di riscuotere dall'utente la relativa quota di commissioni JAMS, gamigo non procederà a tale riscossione. Il supporto per l'onorario offerto di cui sopra è subordinato al fatto che l'utente abbia presentato la richiesta di arbitrato in "buona fede". Se l'arbitro stabilisse che l'utente abbia presentato la richiesta di arbitrato contro gamigo per uno scopo improprio, con leggerezza o senza una sufficiente indagine preliminare dei fatti o della legge applicabile, il pagamento di tutti gli onorari sarà disciplinato dalle Regole JAMS. I costi JAMS non includono gli onorari e i costi dell'avvocato dell'utente e gli onorari dell'avvocato e i costi JAMS non sono inclusi nella calcolo dell'importo della controversia. gamigo non richiederà all'utente onorari o costi dell'avvocato nell'arbitrato, anche ove previsto dalla legge o dalle Regole JAMS. Se l'utente scegliesse di farsi rappresentare da un avvocato, le relative spese e i relativi onorari saranno a suo carico, salvo ove diversamente previsto dalla legge applicabile.
- (g) Se una controversia dovesse essere sottoposta ad arbitrato, l'utente o gamigo dovranno avviare la relativa procedura entro due (2) anni dalla data in cui la controversia è sorta. Se la legge applicabile imponesse di presentare una controversia prima di due anni dall'insorgere della controversia stessa, l'utente dovrà avviare la procedura di arbitrato nell'arco del periodo previsto. gamigo consiglia all'utente di notificare eventuali controversie quanto prima, in modo da poter lavorare in vista della risoluzione. La mancata comunicazione tempestiva precluderà qualsivoglia richiesta di risarcimento.
- (h) La presente sezione Arbitrato individuale vincolante rimarrà valida anche in seguito a qualsivoglia risoluzione dei presenti Termini di utilizzo o all'interruzione della fornitura di servizi all'utente da parte di gamigo. Sebbene gamigo possa rivedere i presenti Termini di utilizzo a propria discrezione esclusiva, gamigo non ha il diritto di modificare l'accordo a procedere tramite arbitrato o le regole quivi specificate in relazione a qualsivoglia controversia una volta che questa sia insorta.

- (i) Se una o tutte le disposizioni del presente Accordo di arbitrato individuale vincolante dovessero risultare non valide, inapplicabili o illegali, l'utente e gamigo concordano che tale disposizione venga annullata mentre il resto dell'Accordo rimarrà in vigore e sarà interpretato come se la disposizione eliminata non fosse stata inclusa. L'unica eccezione si verifica nel caso in cui la Rinuncia all'azione collettiva dovesse risultare non valida, inapplicabile o illegale. In questo caso, l'utente e gamigo accettano che la clausola non sia separabile; l'intera sezione Arbitrato individuale vincolante risulterà quindi nulla e inapplicabile, e qualsiasi controversia sarà risolta in tribunale in conformità con le clausole relative alla scelta della sede processuale e del foro stabilita nei presenti Termini di utilizzo. In nessuna circostanza sarà possibile condurre l'arbitrato su base collettiva senza l'espresso consenso di gamigo.
- (j) L'utente ha il diritto di rifiutare e di non essere vincolato alle disposizioni sull'Arbitration and Class Action Waiver (Rinuncia all'arbitrato e all'azione collettiva) contenute nei presenti Termini di utilizzo. Per esercitare tale diritto, l'utente deve inviare una comunicazione scritta della propria decisione a gloriavictissupport@gamigo.com con oggetto "Arbitration and Class Action Waiver (Rinuncia all'arbitrato e all'azione collettiva)". Tale comunicazione deve includere nome e cognome, indirizzo postale e nome dell'account che l'utente utilizza per l'account del Gioco interessato, e indicare che l'utente non desidera risolvere eventuali controversie con gamigo attraverso l'arbitrato. Per essere efficace, la comunicazione deve essere inviata entro 30 giorni dalla data della prima accettazione dei presenti Termini di utilizzo da parte dell'utente, salvo i casi in cui la legge applicabile preveda un periodo più lungo. In caso contrario, l'utente sarà tenuto ad arbitrare le controversie in conformità alla presente sezione. Fatto salvo quanto sopra: Se i presenti Termini di utilizzo acquisiscono efficacia dopo che l'utente ha creato un account utente, il termine di trenta giorni ai sensi della sezione 24.1(j) inizierà a decorrere dalla data in cui i presenti Termini di utilizzo acquisiscono efficacia. L'utente è responsabile di garantire che gamigo riceva la notifica di rinuncia, pertanto è consigliabile utilizzare un metodo di invio che preveda una conferma di ricezione. Se l'utente scegliesse di non essere vincolato a tali disposizioni sull'arbitrato, gamigo non sarà soggetta ad esse in relazione ad alcuna controversia con l'utente.

24.2 Limitazione della responsabilità. L'accesso alle piattaforme di gamigo e ai Giochi (comprese la Valuta virtuale e le Funzionalità premium) ("Piattaforma") e i servizi offerti da gamigo sono forniti "così come sono", "come disponibili", "con tutti i difetti" e senza garanzie di alcun tipo. gamigo, i suoi licenziatari e i suoi e i loro affiliati declinano tutte le garanzie, le condizioni, gli obblighi di diritto comune e le dichiarazioni (espresse, implicite, orali e scritte) in relazione alla Piattaforma, incluse, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, tutte le garanzie e le condizioni espresse, implicite e previste per legge di qualsiasi tipo, quali titolo, non compromissione, autorità, non violazione, commerciabilità, idoneità o idoneità per uno scopo specifico (indipendentemente dal fatto che gamigo sia a conoscenza o abbia motivo di conoscere o meno tale scopo), integrazione del sistema, accuratezza o completezza, risultati, ragionevole cura, esecuzione a regola d'arte, assenza di negligenza e assenza di virus, siano essi derivanti dalla legge, dalla consuetudine o dalla pratica commerciale o aziendale. Senza limitare l'insieme di quanto esposto sopra, gamigo, i suoi licenziatari e i suoi e i loro affiliati non garantiscono che (1) la Piattaforma funzioni come previsto, (2) la Piattaforma soddisfi i requisiti dell'utente, (3) il funzionamento della Piattaforma sarà ininterrotto o privo di errori in qualsivoglia circostanza o (4) eventuali difetti della Piattaforma possano essere corretti. gamigo, i suoi licenziatari e i suoi e i loro affiliati non garantiscono un funzionamento ininterrotto, privo di errori e di virus o sicuro della Piattaforma e l'accesso alla stessa. Il presente paragrafo si applica nella misura massima consentita dalla legge applicabile. Nella misura massima consentita dalla legge, né gamigo, né i suoi licenziatari, né i suoi o i loro affiliati, né alcuno dei fornitori di servizi di gamigo (collettivamente le "Parti di gamigo") saranno responsabili in alcun modo per eventuali perdite di profitto o danni indiretti, incidentali, consequenziali, speciali, punitivi o esemplari derivanti da o in relazione a questa Piattaforma (incluse la Valuta virtuale e le Funzionalità premium), o per il ritardo o l'impossibilità di utilizzare o la mancanza di funzionalità della Piattaforma, anche in caso di colpa, illecito civile (compresa la negligenza), responsabilità oggettiva, indennità, responsabilità da prodotto, violazione del contratto, violazione di garanzia o altro di una Parte di gamigo, anche qualora quest'ultima sia stata avvisata della possibilità di tali danni. Inoltre, la responsabilità complessiva delle Parti di gamigo derivante da o in relazione ai presenti Termini di utilizzo o alla Piattaforma (incluse la Valuta virtuale e le Funzionalità premium) sarà limitata all'importo totale pagato dall'utente a gamigo per la Piattaforma (incluse la Valuta virtuale e le Funzionalità premium) nell'arco dei dodici (12) mesi immediatamente precedenti gli eventi che hanno dato origine a tale responsabilità, nella misura consentita dalla legge applicabile. Queste limitazioni ed esclusioni relativi ai danni si applicano anche nel caso in cui un eventuale rimedio non riesca a fornire un risarcimento adeguato.

24.3 Risarcimento. Questa sezione si applica solo nella misura consentita dalla legge applicabile. Se la legge vietasse all'utente di sottoscrivere l'obbligo di indennizzo di cui sotto, allora, nella misura consentita dalla legge, l'utente si assumerebbe ogni responsabilità per tutti i reclami, le richieste, le azioni, le perdite, le responsabilità e le spese (comprese le spese legali, i costi e le spese di perizia) oggetto dell'obbligo di indennizzo di cui sotto. L'utente accetta di indennizzare, pagare i costi di difesa e manlevare gamigo, i suoi licenziatari, i suoi e i loro affiliati, i suoi e i loro dipendenti, funzionari, direttori, agenti, appaltatori e altri rappresentanti da tutti i reclami, le richieste, le azioni, le perdite, le responsabilità e le spese (incluse le spese legali, i costi e le spese di perizia) derivanti da o relativi a (a) qualsivoglia reclamo che, se vero, costituirebbe una negligenza o una violazione da parte dell'utente dei presenti Termini di utilizzo, (b) qualsivoglia azione od omissione da parte dell'utente nell'utilizzo della Piattaforma (compresa la Valuta virtuale o le Funzionalità Premium), o (c) qualsivoglia reclamo di violazione o inadempimento di qualsiasi

diritto di proprietà intellettuale di terzi derivante dall'utilizzo da parte di gamigo dei contenuti generati dall'utente o dei feedback dell'utente a noi forniti ai sensi del Contratto per la Piattaforma. L'utente accetta di rimborsare a gamigo, su richiesta, qualsiasi costo di difesa sostenuto da gamigo e qualsiasi pagamento o perdita subita da gamigo, sia in relazione a una sentenza giudiziaria che ad altro tipo di risoluzione, in relazione a qualsiasi aspetto coperto dalla presente Sezione 24.3.

- 24.4 Valuta virtuale e Funzionalità premium. La Valuta virtuale e le Funzionalità Premium sono concesse in licenza insieme alla Piattaforma e non sono vendute, indipendentemente dall'uso dei termini "acquistare", "vendere" o termini simili utilizzati al di fuori della Piattaforma; sono inoltre soggette alle restrizioni relative alle licenze concesse nei presenti Termini di utilizzo. Salvo ove diversamente proibito dalla legge applicabile, gamigo si riserva tutti i diritti, titoli e interessi relativi alla Valuta virtuale e alle Funzionalità Premium.

La Valuta virtuale e le Funzionalità premium non hanno un equivalente in denaro reale e non fungono da sostituti della valuta reale. La Valuta virtuale e le Funzionalità premium non possono essere riscattate da gamigo né da altri in cambio di denaro o valore monetario, sia all'interno che all'esterno dell'utilizzo dell'utente dei Giochi e delle piattaforme. Salvo ove altrimenti proibito dalla legge applicabile, gamigo detiene il diritto assoluto, a sua esclusiva discrezione, di gestire, modificare, sostituire, sospendere, cancellare o eliminare la Valuta virtuale e le Funzionalità Premium, compresa la capacità dell'utente di accedere a o di utilizzare la Valuta virtuale e le Funzionalità Premium già associate al proprio account utente, senza preavviso o responsabilità nei suoi confronti. Il valore della Valuta virtuale e delle Funzionalità premium è soggetto alle azioni di gamigo, che possono in qualsiasi momento influire sul valore percepito o sul prezzo di acquisto, se del caso, della Valuta virtuale e delle Funzionalità premium, salvo nella misura in cui ciò sia proibito dalla legge applicabile.

25 Disposizioni finali

- 25.1 L'utente non ha il diritto di trasferire i propri diritti derivanti da questo rapporto contrattuale a terzi. Qualsiasi disposizione contraria si applicherà solo dietro previa ed espressa accettazione scritta da parte del Fornitore. Il Fornitore ha il diritto di trasferire i diritti e gli obblighi derivanti dal presente rapporto contrattuale a una terza parte, nel qual caso l'utente avrà la facoltà di interrompere il rapporto senza preavviso alcuno, se nella persona dell'acquirente sussistono motivi che rendono improbabile il proseguimento del rapporto contrattuale da parte dell'utente. L'utente riceverà un rimborso dell'eventuale Valuta virtuale presente nel proprio account in quel momento specifico.
- 25.2 I contratti stipulati sulla base dei presenti Termini di utilizzo e qualsiasi reclamo in relazione ad essi saranno disciplinati esclusivamente dalle leggi della Repubblica Federale di Germania, ad esclusione della Convenzione sui contratti di vendita internazionale di merci delle Nazioni Unite. Se l'utente avesse concluso il contratto in qualità di consumatore, si applicheranno anche le disposizioni obbligatorie in materia di protezione dei consumatori previste nello stato in cui l'utente ha la sua residenza abituale, a condizione che tali disposizioni garantiscano all'utente una protezione più completa.
- 25.3 Qualora singole disposizioni dei presenti Termini di utilizzo dovessero non essere valide o diventarlo, ciò non pregiudicherà la validità delle restanti disposizioni.
- 25.4 Tutte le dichiarazioni trasmesse in relazione al contratto d'uso stipulato con il Fornitore devono essere effettuate per iscritto o in forma testuale o, se del caso, tramite un pulsante dedicato a una dichiarazione specifica (ad esempio, la risoluzione).
- 25.5 È possibile scaricare i presenti Termini di utilizzo [qui](#).
- 25.6 Il Fornitore non è tenuto né è disposto a partecipare a una risoluzione extragiudiziale delle controversie derivanti da contratti con l'utente davanti a un organismo di conciliazione per i consumatori, anche ai sensi della VSBG (Legge tedesca sulla risoluzione alternativa delle controversie in materia di consumatori).

Data versione

Commented [JS4]: Must link to downloadable version of the ToU in the relevant language

Commented [JS5]: Specify the version date here (date when the ToU are published)