

## Termini di utilizzo per i giochi sulla piattaforma “Glyph”

1	Campo di applicazione .....	1
2	Ambito di applicazione per i residenti negli Stati Uniti .....	2
3	Descrizione dei giochi .....	3
4	Ambito dei servizi .....	3
5	Utenti autorizzati .....	3
6	Registrazione / Conclusione di accordi con gli utenti per i Giochi su Glyph.....	3
7	Acquisizione di Valuta virtuale e Funzionalità premium .....	4
8	Servizi di pagamento.....	4
9	Condizioni di pagamento .....	4
10	INFORMAZIONI RELATIVE ALL’ESERCIZIO DEL DIRITTO DI RECESSO .....	5
11	Attività vietate .....	6
12	Doveri e obblighi dell’utente.....	6
13	Beta Test.....	7
14	Limitazione della responsabilità.....	7
15	Contenuto estraneo / Responsabilità .....	7
16	Diritti di proprietà industriale e copyright / Contenuti generati dall’utente.....	8
17	Termine contrattuale, risoluzione.....	8
18	Protezione dei dati.....	10
19	Modifiche ai Termini di utilizzo .....	10
20	CLIENTI STATUNITENSIS: RINUNCIA ALL’AZIONE COLLETTIVA, ARBITRATO, LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ .....	10
21	Disposizioni finali .....	13

### 1 Campo di applicazione

- 1.1 I presenti Termini di utilizzo si applicano a tutti i giochi offerti sulla piattaforma Glyph (di seguito “**Glyph**”). Regolano il rapporto di un utente con il rispettivo Fornitore del gioco offerto.
- 1.2 Diverse aziende offrono i propri giochi da utilizzare su Glyph. Gli accordi sull’utilizzo dei rispettivi giochi su Glyph, così come gli eventuali acquisti di contenuti sulla piattaforma, avverranno sempre nel quadro del rapporto tra l’utente e la rispettiva società espressamente indicata come gestore del gioco (“**Fornitore**”). Glyph è gestita da gamigo US Inc. 9430 Research Blvd, Austin, TX, 78759, Stati Uniti d’America (“**gamigo US Inc.**”). gamigo US Inc., in relazione all’utilizzo di Glyph, applica i propri termini e condizioni di utilizzo che vengono incorporati per l’effetto al momento della creazione di un account utente per Glyph. gamigo US Inc. diventerà parte contrattuale solo quando viene utilizzato un gioco o acquistato un contenuto per il quale gamigo US Inc. è espressamente nominata come Fornitore.
- 1.3 gamigo US Inc. offre agli utenti la possibilità di utilizzare Glyph per accedere ai giochi di più fornitori attraverso un’unica piattaforma e un unico launcher. Un launcher è un programma che permette all’utente di selezionare un gioco tra quelli disponibili, di aggiornarlo e di utilizzarlo senza dover inserire una nuova password. Ciò evita agli utenti di dover installare diversi launcher, ognuno relativo a un solo gioco, di effettuare un nuovo login per OGNI gioco e di ricordare diversi nomi utente e password.
- 1.4 I Fornitori di Glyph sono attualmente le seguenti società: gamigo Publishing GmbH (indirizzo: Behringstr. 16b, 22765 Amburgo, Germania) e gamigo US Inc. (indirizzo: 9430 Research Blvd, Austin, TX, 78759, Stati Uniti d’America). In futuro, altre società del gruppo gamigo potrebbero diventare Fornitori su Glyph. Queste possono essere le seguenti società: gamigo AG (indirizzo: Behringstr. 16b, 22765 Amburgo, Germania), gamigo Inc. (indirizzo: 800 Bellevue Way

NE, Suite 500, Bellevue, WA 98004, Stati Uniti d'America), Aeria Games GmbH (indirizzo: Schlesische Str. 27c, 10997 Berlino, Germania) e gamigo Portals GmbH (indirizzo: Behringstr. 16b, 22765 Amburgo, Germania)

- 1.5 Il rispettivo Fornitore ("**gamigo**") declina l'applicazione di eventuali termini e condizioni generali dell'utente. Eventuali termini e condizioni generali dell'utente costituiranno una componente contrattuale solo dietro previa ed espressa accettazione scritta del Fornitore.
- 1.6 Ulteriori termini e condizioni di utilizzo, regole di gioco, requisiti di idoneità e regole di comunicazione dei rispettivi giochi (denominati congiuntamente "**Regolamento di Gioco**") che il rispettivo Fornitore offre su Glyph possono essere pubblicati sui siti web dei Fornitori o nei giochi. L'utente, inoltre, partecipando a un gioco, riconosce il rispettivo Regolamento di gioco come vincolante. In caso di conflitto tra i presenti Termini di utilizzo e il Regolamento di Gioco, avranno prevalenza i Termini di utilizzo, salvo qualora il Regolamento di Gioco non richieda espressamente la precedenza sui Termini di utilizzo.
- 1.7 Il Fornitore, all'interno dei giochi, può organizzare concorsi individuali, tornei, estrazioni a premio e altre promozioni speciali. Questi possono essere soggetti a disposizioni separate alle quali l'utente può essere specificamente rinviato.
- 1.8 Il Fornitore, in relazione ai giochi, può avvalersi di servizi di terze parti ("**Servizi di terzi**"), quali, ad esempio, app store e social network. I Servizi di terzi possono essere soggetti ai termini e alle condizioni generali del rispettivo fornitore. Il partner contrattuale dell'utente per i Servizi di terzi è il rispettivo fornitore.

## 2 Ambito di applicazione per i residenti negli Stati Uniti

- 2.1 Se risiedi negli Stati Uniti ("**Cliente statunitense**"), l'applicazione dei presenti Termini di utilizzo differisce in parte rispetto all'applicazione degli stessi nei confronti delle persone fisiche al di fuori degli Stati Uniti. Ove i Termini di utilizzo si applichino diversamente per un Cliente statunitense, sarà espressamente indicato negli stessi oppure sarà comunicato da gamigo. I punti 2.2 e 2.3 nel prosieguo, in particolare, si applicano ai Clienti statunitensi.
- 2.2 Un utente che sia Cliente statunitense sottoscrive i presenti Termini di utilizzo nello Stato del Texas, Stati Uniti, e i presenti Termini di utilizzo saranno disciplinati e interpretati ai sensi del diritto dello Stato del Texas, escludendo l'applicazione delle norme di conflitto di tale ordinamento. Ai fini delle presenti Condizioni d'uso, per "controversia" si intende qualsiasi disputa, reclamo o controversia (ad eccezione di quelle espressamente escluse nel prosieguo) tra un Cliente statunitense e gamigo che siano relative all'utilizzo o al tentato utilizzo di Glyph e dei giochi forniti tramite Glyph in generale, inclusi, a titolo non esaustivo, la validità, l'azionabilità in giudizio o l'ambito di applicazione del punto Arbitrato individuale vincolante. Per qualsiasi Controversia che non sia ritenuta deferibile ad arbitrato individuale vincolante, come indicato nel punto seguente, il Cliente statunitense e gamigo accettano la giurisdizione esclusiva dello Stato del Texas, Travis County o, qualora sussista la giurisdizione federale, dello United States District Court for the Western District of Texas (Tribunale federale di primo grado degli Stati Uniti per la circoscrizione occidentale del Texas). Il Cliente statunitense e gamigo si asterranno dal contestare la giurisdizione di tali tribunali, per motivi di competenza o di forum non conveniens (fermo restando il diritto di entrambe le parti di trasferire la causa a un tribunale federale, ove consentito), nonché dall'esercitare qualsiasi diritto a un processo con giuria. È esclusa l'applicazione della Convenzione sui contratti di vendita internazionale di merci. Qualsiasi legge o disposizione che stabilisca che il linguaggio di un contratto debba essere interpretato a sfavore della parte che ha redatto il contratto non si applica ai presenti Termini di utilizzo. Il presente paragrafo sarà interpretato nel senso più ampio consentito dal diritto applicabile.
- 2.3 Il Cliente statunitense e gamigo accettano di deferire le controversie insorte tra gli stessi a un **arbitrato individuale (senza aprire un contenzioso ordinario)**. gamigo crede che il processo alternativo di arbitrato per la risoluzione delle controversie risolverà qualsiasi controversia in modo equo, più rapido e più efficiente rispetto a un contenzioso ordinario davanti a un giudice. Il punto 20 spiega questo procedimento in dettaglio. Nella misura massima consentita dal diritto applicabile, l'utente e gamigo accettano di agire individualmente e si asterranno dall'avviare, unirsi o partecipare ad azioni collettive o rappresentative, arbitrati collettivi o di classe ("**class action**"), o qualsiasi altra azione in cui un'altra persona fisica o giuridica agisca in qualità di rappresentante, dall'accoppiare o combinare azioni individuali o di permettere a un arbitro di riunire azioni individuali senza l'esplicito consenso di tutte le parti dei presenti Termini di utilizzo e di tutte le altre azioni o arbitrati.

Si mette in evidenza (e in maiuscolo) tale aspetto perché è importante:

I PRESENTI TERMINI DI UTILIZZO CONTENGONO UNA DISPOSIZIONE RELATIVA ALL'ARBITRATO INDIVIDUALE VINCOLANTE E ALLA RINUNCIA AD AZIONI DI CLASSE. ACCETTANDO I PRESENTI TERMINI, IL CLIENTE STATUNITENSE E GAMIGO CONVENGONO DI RISOLVERE LE CONTROVERSIE MEDIANTE ARBITRATO VINCOLANTE INDIVIDUALE E DI RINUNCIARE AL DIRITTO DI PROMUOVERE UN CONTENZIOSO IN TRIBUNALE INDIVIDUALMENTE O COME PARTE DI UN'AZIONE COLLETTIVA, E GAMIGO ACCETTA DI PAGARE I COSTI DI ARBITRATO FINO A 10.000\$ PER TUTTE LE CONTROVERSIE CHE SIANO STATE PRESENTATE IN BUONA FEDE (SI VEDA PUNTO 20) QUALORA LA CONTROVERSIA SIA RISOLTA A FAVORE DELL'UTENTE. SI RICONOSCE IL DIRITTO DI NON ACCETTARE TALE RINUNCIA, ENTRO UN DETERMINATO TERMINE.

### 3 Descrizione dei giochi

- 3.1 Per “**Giochi**”, ai sensi dei presenti Termini di utilizzo, s’intendono tutti i giochi online, quelli per browser e per dispositivi mobili, quelli sui social network e altre offerte di giochi elettronici offerti dal rispettivo Fornitore per qualsiasi dispositivo utente (ad es. PC, smartphone, tablet, dispositivi collegati come streaming o set-top box e smart TV) e/o piattaforme online (ad es., social network).
- 3.2 I “**Giochi**”, come definiti in precedenza, includono anche eventuali servizi aggiuntivi disponibili, come l’acquisizione della cosiddetta “**Valuta virtuale**”, che può essere scambiata con oggetti virtuali, contenuti scaricabili, pacchetti aggiuntivi, funzioni aggiuntive, modifiche del server, modifiche del nome nel gioco o altre funzioni aggiuntive (denominate congiuntamente: “**Funzionalità premium**”), nonché l’acquisto di abbonamenti, l’acquisto di oggetti virtuali in valuta reale e altri servizi, soprattutto nell’ambito della comunicazione con altri giocatori (ad es. forum, chat, pagine di profilo per gli utenti, classifiche, ecc.). Se tali funzioni vengono introdotte, il Fornitore si riserva il diritto di offrirle solo con speciali termini e condizioni di utilizzo, che dovranno essere concordati separatamente e che potranno differire dai presenti Termini di utilizzo sui quali avranno la precedenza.

### 4 Ambito dei servizi

- 4.1 L’utente può utilizzare tutti i servizi dei rispettivi Fornitori solo se ha un account utente su Glyph. Disporre di un account utente è un requisito obbligatorio per poter ricevere, utilizzare e continuare a utilizzare tutti i servizi dei rispettivi Fornitori. Se l’utente cancella il proprio account, sarà soggetto alle conseguenze descritte nei Termini di utilizzo della piattaforma “Glyph” alla sezione “Termine contrattuale, Risoluzione.”
- 4.2 Nell’ambito delle sue possibilità tecniche e operative esistenti, il Fornitore offre all’utente i Giochi nella rispettiva versione corrente in conformità ai presenti Termini di utilizzo. In linea di principio, l’utente può utilizzare i Giochi gratuitamente (indicati nei presenti Termini di utilizzo come “**Free 2 Play**”). Inoltre, il Fornitore può offrire Giochi a pagamento (indicati nei presenti Termini di utilizzo come “**Buy 2 Play**.”
- 4.3 Il Fornitore garantisce, per ciascuno di essi, un’accessibilità media annuale del 95%. Ciò non include i momenti in cui i server dei rispettivi giochi non sono raggiungibili a causa di problemi tecnici o altri problemi che esulano dal controllo del Fornitore (ad esempio, forza maggiore, errori di terzi, ecc.). Sono inoltre esclusi i periodi in cui vengono eseguiti lavori di manutenzione ordinaria. Il Fornitore può limitare l’accesso ai Giochi qualora la sicurezza del funzionamento della rete e il relativo mantenimento dell’integrità lo richiedano, in particolare per evitare gravi interruzioni della rete, del software o dei dati memorizzati; questi periodi non vengono considerati nel calcolo dell’accessibilità. Resta salva la responsabilità del Fornitore per l’inaccessibilità dei server in caso di dolo e di grave negligenza. Potrebbe non essere possibile utilizzare i Giochi del Fornitore in tutti i Paesi per ragioni legali o di licenza.
- 4.4 A causa del gran numero di dispositivi utenti, di configurazioni di sistema, di operatori di rete e di sistemi operativi, non è possibile per il Fornitore testare e garantire l’operabilità dei Giochi in tutte le configurazioni. Oltre ai requisiti di sistema e alle informazioni sulla compatibilità pubblicate dal Fornitore, questi raccomanda all’utente di consultare i forum di discussione e gli elenchi delle domande più frequenti (FAQ) per il rispettivo gioco. Le nuove versioni possono influire sui requisiti di sistema e di compatibilità del rispettivo Gioco.
- 4.5 L’utente non ha alcun diritto al mantenimento o alla creazione di uno stato o di un ambito funzionale specifico del Gioco (ad es. progresso del gioco, punteggi, punteggi alti, risultati). È fatta salva qualsiasi rivendicazione da parte dell’utente per difetti in merito all’usufruibilità tecnica del Gioco stesso.

### 5 Utenti autorizzati

- 5.1 I Giochi offerti dal Fornitore sono rivolti esclusivamente ai consumatori. L’uso dei Giochi per scopi commerciali non è consentito.
- 5.2 Solo i maggiorenni o le persone autorizzate dai propri tutori legali hanno il diritto di utilizzare il servizio. Tutte le persone il cui account utente o la cui registrazione al gioco sono stati bloccati dal Fornitore in conformità ai presenti Termini di utilizzo sono esplicitamente non idonee a partecipare. Se l’utente è minorenne, deve garantire di aver ottenuto il consenso del proprio tutore legale. Il Fornitore ha il diritto, ma non l’obbligo, di richiedere, in qualsiasi momento, la prova scritta della maggiore età dell’utente o la dichiarazione di consenso del tutore legale.
- 5.3 Non appena un utente minorenne utilizza il proprio account utente dopo il raggiungimento della maggiore età, tutti i contratti stipulati in relazione a tale account utente prima del raggiungimento della maggiore età saranno ritenuti approvati.

### 6 Registrazione / Conclusione di accordi con gli utenti per i Giochi su Glyph

- 6.1 Per utilizzare un gioco, è necessario prima registrarsi e attivare un account utente su Glyph. Una volta completata l’attivazione di un account su Glyph, l’utente può effettuare l’accesso per partecipare a uno o più giochi (“**Registrazione al gioco**”) e, a seconda della disponibilità, acquistare o utilizzare altri servizi associati al gioco. La

registrazione al gioco e l'acquisizione dei servizi avviene sempre nell'ambito del rapporto tra il rispettivo Fornitore e l'utente.

- 6.2 La registrazione a un gioco può essere effettuata online facendo clic sull'apposito pulsante per scaricare il gioco, compilando il modulo di registrazione sul sito web del rispettivo gioco o su un altro sito web del Fornitore, all'interno dello stesso gioco, o mediante la funzione di registrazione di un social network, come Facebook Connect, oppure tramite un altro sito web o pagina di destinazione con apposita funzione di registrazione. Il Fornitore si riserva il diritto di subordinare l'attivazione della Registrazione al Gioco all'attivazione di un link di conferma, che sarà inviato all'utente via e-mail.
- 6.3 Salvo che non sia già stato stipulato, con altri mezzi, un accordo con l'utente per un Gioco specifico, il rispettivo Fornitore farà un'offerta all'utente, qualora questi avvii il download del Gioco cliccando sull'apposito pulsante fornito su Glyph, per concludere un contratto che ne regoli l'utilizzo. Effettuando l'accesso al Gioco scaricato per la prima volta, l'utente accetta l'offerta.
- 6.4 Effettuando la Registrazione al Gioco, le rispettive regole tra il Fornitore e l'utente diventano vincolanti. Il Fornitore ha il diritto di modificare il Regolamento di Gioco per adattarlo ai progressivi sviluppi. Nel fare ciò, il Fornitore tiene adeguatamente conto degli interessi legittimi degli utenti. Tali modifiche verranno comunicate ai consumatori. La conclusione di un accordo non configura alcun diritto inerente alla partecipazione ai Giochi o all'utilizzo della relativa Valuta virtuale o di altri servizi e contenuti.

## 7 Acquisizione di Valuta virtuale e Funzionalità premium

- 7.1 Per entrambi i Giochi Free 2 Play e Buy 2 Play, il Fornitore può offrire la Valuta virtuale e le Funzionalità premium per l'acquisto. Se un servizio è a pagamento, l'utente, prima di utilizzarlo, sarà informato dei relativi costi, delle condizioni di pagamento e di altri dettagli rilevanti.
- 7.2 Le Funzionalità premium utilizzabili nei giochi possono essere soggette a un termine prestabilito e scadere nel tempo. Il rispettivo termine sarà chiaramente indicato al momento dell'acquisto.
- 7.3 L'utente inoltra un'offerta per l'acquisto o l'utilizzo della Valuta virtuale e delle Funzionalità premium selezionandone il tipo e la quantità nella pagina dell'ordine e facendo clic sul relativo pulsante ("**Pulsante d'ordine**"). Il contratto di acquisto è concluso nel momento in cui il Fornitore esegue l'ordine e mette a disposizione la corrispondente Valuta virtuale o le corrispondenti Funzionalità premium. Ciò darà luogo ad un ulteriore rapporto contrattuale che sarà soggetto ai presenti Termini di utilizzo e ad eventuali condizioni di utilizzo specifiche.
- 7.4 Accreditando la Valuta Virtuale, l'utente acquisirà un diritto semplice e non trasferibile, limitato alla durata del contratto, di acquistare le Funzionalità premium offerte dal Fornitore nel relativo Gioco online in quel determinato momento, a condizione che sul proprio conto disponga di un importo in Valuta virtuale sufficiente per effettuare l'acquisto. Sul conto dell'utente verrà addebitato l'importo in Valuta virtuale corrispondente al valore equivalente indicato per il bene o il beneficio virtuale.
- 7.5 Se l'utente acquisisce una Valuta virtuale che non sia specifica per un Gioco, questa in linea di principio, avrà vigore fino a quando l'accordo di utilizzo tra l'utente e il Fornitore sarà in essere. Se l'account utente viene bloccato, il Fornitore avrà il diritto di rifiutarne l'esecuzione per tutta la durata del blocco.
- 7.6 A causa del continuo sviluppo dei giochi, il Fornitore si riserva il diritto di offrire nuove Valute virtuali e Funzionalità premium e/o di eliminarle dall'offerta, di modificarle o di renderle disponibili nella versione base gratuita. Il Fornitore si riserva inoltre il diritto di introdurre programmi bonus ("**Programma Fedeltà**"). Questi possono richiedere l'acquisto, da parte dell'utente, di un certo importo in una Valuta virtuale specifica o di alcune Funzionalità premium. Se necessario, è anche possibile predisporre di un Programma fedeltà per tutti i Fornitori; I termini e le condizioni precise del rispettivo Programma fedeltà saranno pubblicati separatamente dal rispettivo Fornitore o Fornitori.

## 8 Servizi di pagamento

- 8.1 Se l'utente non rispetta gli obblighi di pagamento previsti da un contratto di abbonamento, l'accesso alle Funzionalità premium e/o alla Valuta virtuale potrebbe essere negato. In questo caso, qualsiasi pretesa che il Fornitore possa già avere nei confronti dell'utente per il pagamento ai sensi del contratto di abbonamento rimarrà inalterata e non sarà soggetta a decadenza.
- 8.2 Se l'utente non sarà temporaneamente in grado di accedere agli abbonamenti acquistati nel corso del relativo periodo di validità a questi spettante ai sensi della Clausola 4.3, tali tempi di inattività non verranno aggiunti alla durata dell'abbonamento.

## 9 Condizioni di pagamento

- 9.1 Il Fornitore può offrire all'utente diversi metodi di pagamento (ad es. pagamento anticipato, PayPal, con carta di credito), sebbene non vi sia alcuna indicazione sul fatto che verranno sempre offerti tutti i metodi di pagamento o

uno specifico. Se il pagamento viene elaborato tramite un fornitore di servizi di pagamento (ad es. PayPal), tale elaborazione sarà regolata esclusivamente dai termini e dalle condizioni generali del fornitore di servizi di pagamento interessato, cui si dovrà fare riferimento separatamente.

- 9.2 Il Fornitore può subordinare la fornitura immediata del gioco Buy 2 Play, della Valuta virtuale e delle Funzionalità premium alla rinuncia, da parte dell'Utente, di qualsiasi diritto di recesso esistente. Se l'utente non rinuncia ad alcun diritto di recesso esistente, gamigo, prima di rendere disponibile la Valuta virtuale o le Funzionalità premium, può attendere fino alla fine del periodo di recesso.
- 9.3 Quando si acquista un gioco Buy 2 Play, la Valuta virtuale o le Funzionalità premium tramite un app store, un social network o servizi di terze parti, si applicano i rispettivi termini e condizioni.
- 9.4 L'utente ha il diritto di compensare le domande riconvenzionali rivolte al Fornitore solo se non contestate o se stabilite in via definitiva e assoluta. L'utente può esercitare un diritto di ritenzione solo se la propria domanda riconvenzionale è inerente allo stesso rapporto contrattuale.
- 9.5 Tutti le tariffe indicate sono comprensive dell'imposta sul valore aggiunto prevista dalla legge, se applicabile.
- 9.6 Il Fornitore ha il diritto di adeguare le tariffe d'uso per i servizi concordati contrattualmente in conformità alle seguenti disposizioni: L'utente dovrà essere informato di un adeguamento dei prezzi nei contratti a tempo determinato almeno quattro settimane prima dell'entrata in vigore mediante dichiarazione scritta o via e-mail. L'utente avrà il diritto, in via eccezionale, di risolvere il contratto in quattro settimane a partire dalla data dell'annuncio della rettifica del prezzo. Il Fornitore farà riferimento a questo diritto nella notifica di risoluzione. Se l'utente non esercita tale diritto, l'adeguamento del prezzo sarà considerato approvato dall'utente stesso al successivo rinnovo dell'abbonamento. Le riduzioni del prezzo si applicano di norma a partire dalla data annunciata per il successivo periodo di fatturazione.

## 10 INFORMAZIONI RELATIVE ALL'ESERCIZIO DEL DIRITTO DI RECESSO

Se l'utente è un consumatore, può esercitare il diritto di recesso ai sensi della seguente politica di cancellazione:

### 10.1 Politica di cancellazione

#### **Diritto di recesso**

L'utente ha il diritto di recedere dal presente contratto entro 14 giorni senza dover fornire alcuna motivazione.

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

Per esercitare il diritto di recesso, l'utente dovrà informare della propria decisione di recedere dal presente contratto con una dichiarazione inequivocabile (ad es. una lettera inviata per posta, fax o e-mail). È possibile, ma non obbligatorio, utilizzare il modello del modulo di recesso allegato.

Per rispettare il termine di recesso è sufficiente che l'utente invii la sua comunicazione relativa all'esercizio del diritto di recesso prima della scadenza del tale periodo.

#### **Effetti del recesso**

Qualora l'utente receda dal presente accordo, gli rimborseremo tutti i pagamenti che abbia sostenuto, comprese le spese di spedizione (con l'eccezione dei costi supplementari derivanti eventualmente dalla sua scelta di un tipo di consegna diverso da quello standard, meno costoso, da noi offerto), senza indebito ritardo e, in ogni caso, entro e non oltre 14 giorni dalla ricezione della sua comunicazione relativa alla sua decisione di recedere dal presente accordo. Effettueremo tale rimborso con lo stesso metodo di pagamento utilizzato dall'utente per la transazione iniziale, a meno che l'utente non abbia espressamente concordato altrimenti; in ogni caso, l'utente non dovrà sostenere alcun costo come conseguenza di tale rimborso.

### 10.2 Scadenza anticipata del diritto di recesso

**Qualora un contratto fornisca contenuti digitali non presenti su un supporto fisico di dati, il diritto di recesso dell'utente scadrà anticipatamente nel momento in cui questi accetti espressamente che l'inizio dell'esecuzione del contratto, da parte nostra, avvenga prima del periodo di recesso e confermi di essere consapevole di perdere il proprio diritto di recesso a seguito del consenso prestato per l'immediata esecuzione del contratto.**

### 10.3 Modulo di recesso

È possibile trovare il modello del modulo di recesso [qui](#).

## 11 Attività vietate

- 11.1 L'uso dei Giochi per o in relazione a scopi commerciali (ad es. distribuzione di pubblicità per giochi di terze parti, vendita di beni virtuali) è proibito, salvo che il Fornitore lo abbia previamente ed espressamente consentito per iscritto.
- 11.2 È inoltre vietata qualsiasi attività relativa ai Giochi che violi la legge vigente, i diritti di terzi o i principi della tutela dei minori. Sono vietate in particolare le seguenti attività:
- 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.
- 11.3 Inoltre, indipendentemente da qualsiasi violazione della legge, quando si utilizzano i Giochi e si comunica con altri utenti (ad es. inviando messaggi personali) sono vietate anche le seguenti attività:
- La distribuzione di virus, trojan e altri file dannosi;
  - L'invio di posta indesiderata, spam e 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 divulgare password o 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.
- 11.4 È inoltre vietata qualsiasi azione che possa interferire con il regolare funzionamento dei Giochi, in particolare il carico eccessivo sui sistemi del Fornitore. Sono vietate in particolare 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,
  - La vendita, la donazione, la commercializzazione, lo scambio e l'offerta di Funzionalità premium e Valuta virtuale nel "mondo reale" (soprattutto la cosiddetta "Vendita dell'oro"),
  - Lo sfruttamento pianificato degli errori del programma a proprio vantaggio (i cosiddetti "exploit").
- 11.5 Il Fornitore ha il diritto di rimuovere le Funzionalità Premium e la Valuta Virtuale che l'Utente abbia ottenuto, dal proprio account, mediante un utilizzo del Gioco illegale, abusivo, non contrattuale o comunque non autorizzato (specialmente nel caso della cosiddetta "Vendita dell'Oro") nonché di rifiutarne l'utilizzo. Il Fornitore non è in alcun modo obbligato a concedere all'utente un rimborso a causa della rimozione delle Funzionalità premium o della Valuta virtuale dal relativo account per i motivi descritti nel comma 1.
- 11.6 Qualora l'utente venga a conoscenza di un uso illegale, abusivo, in violazione del contratto o comunque non autorizzato dei Giochi, può notificarlo al Fornitore in qualsiasi momento. Il Fornitore effettuerà i dovuti controlli e, se necessario, prenderà le misure adeguate. In caso di sospetto di attività illegali o criminali, il Fornitore ha il diritto e, laddove previsto, anche l'obbligo di controllare le attività degli utenti e, se necessario, di intraprendere le opportune azioni legali. Ciò può includere anche il rinvio della questione all'ufficio del pubblico ministero.
- 11.7 Nel caso in cui l'utente violi i Termini di utilizzo, il Fornitore avrà il diritto di adottare misure adeguate per garantire che ciò non si verifichi nuovamente in futuro. In particolare, se il Fornitore viene a conoscenza di tale violazione, ha il diritto di bloccare l'accesso dell'utente ai giochi per un massimo di due settimane.

## 12 Doveri e obblighi dell'utente

- 12.1 L'utente si impegna a mantenere strettamente riservati i dati di accesso ai Giochi (dati di accesso, password, ecc.) e a non divulgarli a terzi, a meno che il Fornitore non abbia fornito previamente il proprio consenso scritto al

trasferimento dell'account utente o della Registrazione al Gioco. L'utente è inoltre tenuto ad informare immediatamente il Fornitore in caso di un uso non autorizzato del proprio account o di violazione della sicurezza nonché a garantire la protezione del proprio account utente da ulteriori accessi non autorizzati.

- 12.2 Di norma, il Fornitore comunicherà con gli utenti via e-mail, salvo se diversamente previsto dai presenti Termini di utilizzo o da qualsiasi altro accordo con gli utenti. L'utente è tenuto a garantire di essere in grado di ricevere le e-mail inviate al proprio indirizzo di posta elettronica fornito al momento della registrazione o comunicato in un secondo momento. A tal scopo l'utente deve configurare opportunamente le impostazioni del filtro antispam e, tra le altre cose, controllare regolarmente detto indirizzo e-mail. Per altri aspetti, il Fornitore si riserva il diritto di scegliere un'altra forma di corrispondenza adeguata.
- 12.3 I personaggi del gioco non possono essere cancellati. È quindi responsabilità dell'utente non scegliere, per i propri personaggi del Gioco, nomi che consentano di trarre conclusioni sulla propria identità o sul vero nome.
- 12.4 L'utente si impegna a garantire che il software e l'hardware che utilizza siano adeguati e aggiornati, soprattutto per poter essere in grado di utilizzare eventuali aggiornamenti della versione o altri aggiornamenti dei servizi del fornitore.

## 13 Beta Test

- 13.1 Il Fornitore può invitare l'utente a partecipare o a utilizzare i Giochi, gli elementi dei Giochi, i servizi e i contenuti non ancora pronti per il mercato a scopo di test (indicati nei presenti Termini di utilizzo come "Beta Test"). I Beta Test possono contenere errori di programma noti, sconosciuti e anche gravi.
- 13.2 Essi possono, ad esempio, portare all'arresto anomalo del Gioco o del dispositivo dell'utente. Il Fornitore può rimuovere o aggiungere contenuti, reimpostare i punteggi di Gioco, importare backup o creare determinati punteggi di gioco in qualsiasi momento durante i Beta Test, anche per la risoluzione di problemi e per il miglioramento dell'esperienza di gioco. L'utente non ha il diritto di (ri)creare un determinato punteggio di gioco.
- 13.3 Il Fornitore può estendere, abbreviare o interrompere completamente o parzialmente un Beta Test in qualsiasi momento.

## 14 Limitazione della responsabilità

- 14.1 Qualora il Fornitore richieda il pagamento dei servizi, sarà pienamente responsabile del risarcimento solo in caso di dolo e di grave negligenza. In caso di violazione di obblighi contrattuali sostanziali, il Fornitore è responsabile anche nei casi di colpa lieve. Per le obbligazioni contrattuali sostanziali, comprese le cosiddette obbligazioni essenziali contemplate dalla giurisprudenza, si intendono le obbligazioni che rendono possibile la corretta esecuzione del contratto e sull'adempimento delle quali l'utente può fare affidamento.
- 14.2 Se il Fornitore fornisce servizi gratuiti, sarà responsabile del risarcimento solo in caso di danni causati da colpa grave e dolo.
- 14.3 In caso di richieste di risarcimento danni per violazione colposa delle obbligazioni essenziali il risarcimento sarà in ogni caso limitato al danno prevedibile.
- 14.4 Le limitazioni di responsabilità di cui sopra non si applicano alla responsabilità in caso di morte, lesioni fisiche e danni alla salute o nel caso in cui il Fornitore abbia assunto una garanzia o una responsabilità ai sensi della legge tedesca sulla responsabilità per danni da prodotto. La responsabilità del Fornitore nell'ambito dell'applicazione dell'Art. 44a TKG (Legge tedesca sulle telecomunicazioni) rimane impregiudicata.
- 14.5 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.
- 14.6 Per i Clienti statunitensi, la responsabilità dell'utente e di gamigo è disciplinata dal punto 20.2.

## 15 Contenuto estraneo / Responsabilità

- 15.1 Nella misura in cui il Fornitore consente agli utenti di rendere accessibili i propri contenuti a terzi, ad esempio nell'ambito di un forum di discussione o di una chat, il Fornitore non verifica la completezza, la correttezza, la legalità, l'attualità, la qualità o l'idoneità dei contenuti per uno scopo specifico. Il Fornitore fornisce solo la piattaforma tecnica per la pubblicazione dei contenuti pubblicati degli utenti. Pertanto il Fornitore non è responsabile dei contenuti di terzi o dei contenuti ai quali fornisce il solo accesso. Ciò vale anche per l'archiviazione intermedia inalterata di contenuti di terze parti. Il Fornitore fa presente agli utenti che controlla i contenuti solo se e nella misura in cui sia stato informato della loro illegalità. Il Fornitore richiede espressamente all'utente di segnalare i contenuti illegali.
- 15.2 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.

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

- 16.1 Nell'ambito dell'utilizzo dei Giochi, il Fornitore mette a disposizione dell'utente alcuni software (in particolare il software del gioco). A tal proposito, il Fornitore concederà all'utente il diritto non esclusivo, limitato alla durata del periodo contrattuale, di utilizzare questo software sul rispettivo dispositivo terminale nell'ambito di un uso non commerciale. L'utente può fare copie di questo software solo a scopo di backup e archiviazione per uso personale, a meno che il Fornitore non gli consenta esplicitamente di trasmetterlo. L'utente si impegna a osservare le clausole liberatorie sulla proprietà intellettuale del software o delle copie dello stesso e a rispettare le leggi vigenti inerenti al relativo utilizzo.
- 16.2 Per la piattaforma Glyph, che è gestita e fornita da gamigo US Inc., si applicano i Termini di utilizzo della piattaforma "Glyph".
- 16.3 L'utente non è autorizzato a copiare (ad eccezione di una copia di backup, se necessaria), a distribuire, a vendere, a mettere all'asta, ad affittare, a noleggiare, a prestare, a modificare, a creare opere derivate, ad alterare, a tradurre, a eseguire, a esporre, a concedere in sublicenza o a trasferire in tutto o in parte qualsiasi Gioco o software. L'utente non è autorizzato, a titolo oneroso, a riprodurre il Gioco o il software, a metterli a disposizione di terzi, a prestarli unitamente ai relativi diritti, a noleggiarli, a cederli o a trasferirli a terzi in qualsiasi altra forma, né a modificarli, tradurli, utilizzarne il reverse engineering, decompilarli o disassemblarli, né a creare altre opere derivate basate sugli stessi. Resta salvo l'art. 69e UrhG.
- 16.4 Tutti i contenuti, i Giochi e le altre informazioni offerte sui siti web del Fornitore, o mediante gli stessi, sono protetti da copyright e da marchi commerciali come indicato nelle rispettive clausole liberatorie legali. I diritti di proprietà intellettuale per tutti i contenuti dei giochi - ad eccezione dei contenuti pubblicati dall'utente - nonché ogni altro diritto di proprietà sul gioco o sul software resteranno di proprietà del Fornitore e/o dei suoi fornitori e concessori di licenza.
- 16.5 15.5 Il Fornitore consente all'utente, in modo revocabile di produrre contenuti generati dall'utente a partire dal contenuto dei giochi del Fornitore e di distribuirli in modo limitato purché i giochi e il Fornitore non ne siano screditati. Questa autorizzazione non si applica espressamente al codice sorgente o ad altre parti non pubbliche del gioco, in particolare alla logica del suo programma. Questa autorizzazione si applica ai contenuti di Gioco nonché alle scene, ai personaggi, ai testi, ai luoghi, alle mappe, alla grafica, alle animazioni, ai suoni, ai film, alle opere musicali e alle immagini (fotografiche) del gioco. Tali contenuti generati dall'utente comprendono, ad esempio, i video commentati dagli utenti di una singola sessione del Gioco ("let's play videos") o la condivisione di immagini del gioco nei social network o la loro accessibilità sui siti o nei forum dei fan. Il Fornitore ne consente l'uso solo per scopi personali, ma non per scopi industriali o commerciali. Questa autorizzazione non è trasferibile. Gli annunci pubblicitari inseriti dal gestore di una piattaforma che non dipende dall'utente, ad esempio la pubblicità a monte sui portali video, non sono considerati ad uso commerciale se l'utente non ha alcuna influenza su di essi. Questa autorizzazione può essere liberamente revocata dal Fornitore in qualsiasi momento. L'ulteriore utilizzo, in particolare l'uso commerciale, sarà possibile con il previo consenso scritto del Fornitore. Si prega di contattare [pr@gamigo.com](mailto:pr@gamigo.com).
- 16.6 L'utente concede al Fornitore il diritto, se necessario per la fornitura dei servizi contrattuali, di riprodurre ed elaborare i contenuti caricati o pubblicati personalmente per il relativo utilizzo nel Gioco e sui propri dispositivi, qualora l'elaborazione sia necessaria per convertire il contenuto in un formato di file adatto a un'ulteriore distribuzione, per renderlo pubblicamente accessibile, per trasmetterlo e altrimenti per presentarlo pubblicamente nonché, in particolare, per renderlo recuperabile da parte di terzi tramite Internet. Inoltre l'utente concederà al Fornitore anche il diritto di consentire a terzi di scaricare il contenuto sui propri dispositivi e di utilizzarlo in conformità allo scopo previsto, di concedere a terzi i diritti d'uso necessari a tale scopo, nonché di utilizzare singoli contenuti o estratti per scopi di anteprima, ad esempio, per pubblicizzare i Giochi e per copiare, distribuire e rendere pubblicamente accessibile o altrimenti per riprodurre pubblicamente il relativo contenuto a tale scopo e di concedere a terzi i necessari diritti d'uso.
- 16.7 Come definito nella Clausola 16.6, i diritti vengono concessi in ogni caso a seguito della pubblicazione o del caricamento di contenuti. L'utente assicura al contraente di avere l'autorizzazione e la capacità di concedere i diritti d'uso nella misura sopra indicata. Il Fornitore ha il diritto di richiedere all'utente la prova di essere in possesso dei diritti di uso necessari.

## 17 Termine contrattuale, risoluzione

- 17.1 I contratti per l'uso gratuito della piattaforma Glyph (in particolare l'account utente su Glyph) possono essere risolti dall'utente in qualsiasi momento dandone comunicazione scritta a gamigo US Inc., il gestore della piattaforma Glyph. gamigo US Inc. può interrompere l'uso gratuito con un periodo di preavviso di 2 settimane fino alla fine del mese. La risoluzione dell'account dell'utente su Glyph comporterà automaticamente la chiusura di tutte le registrazioni e/o abbonamenti esistenti per tutti i Giochi utilizzati dall'utente, senza la necessità di una notifica di risoluzione distinta da parte dell'utente; a questo proposito, sarà sufficiente che gamigo US Inc. riceva la notifica di risoluzione dell'account utente in essere su Glyph.

- 17.2 L'utente può richiedere al Fornitore, in qualsiasi momento, di eliminare la propria Registrazione al Gioco creata separatamente presso lo stesso. Tutte le Valute virtuali e le Funzionalità premium attribuite al Gioco cancellato e acquisite fino a quel momento scadranno senza diritto ad alcun rimborso.
- 17.3 Le disposizioni di cui sopra non pregiudicheranno il diritto delle parti alla risoluzione straordinaria per giusta causa in qualsiasi momento. In particolare, il Fornitore ha il diritto di risolvere il contratto per giusta causa se:
- a. l'utente viola colposamente le leggi, i presenti Termini di utilizzo o le condizioni speciali di utilizzo delle Valute Virtuali e delle Funzionalità Premium e adotta ripetutamente un comportamento contrario alle regole nonostante sia già stato avvertito;
  - b. 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;
  - c. nell'utilizzare una qualsiasi delle altre sue Registre al Gioco, l'utente pone in essere uno dei motivi per la risoluzione di cui ai paragrafi a. o b. o qualsiasi altra giusta causa;
  - d. soggetti terzi (ad es. gestori di social network), mediante la cui funzione di registrazione l'utente ottiene l'accesso alla propria Registrazione al gioco presso il Fornitore, richiedono al Fornitore di cancellare i dati dell'utente e/o di adottare misure analoghe qualora una concessione di un accesso alternativo fosse irragionevole per il Fornitore;
  - e. soggetti terzi (ad es. gestori di social network), mediante la cui funzione di registrazione l'utente ottiene l'accesso alla propria Registrazione al Gioco presso il Fornitore, limitano l'accesso del Fornitore ai dati qualora una concessione di un accesso alternativo fosse irragionevole per il Fornitore;
- 17.4 In caso di violazioni gravi, è consentita la risoluzione immediata senza necessità di preavviso. Una grave violazione è quella che impedirà al Fornitore di aderire al contratto come ragionevolmente previsto. Ciò si verifica generalmente quando:
- a. l'utente viola le leggi penali;
  - b. l'utente utilizza l'account utente, una Registrazione al Gioco o un Gioco in modo illegale;
  - c. l'utente, per i servizi a pagamento, fornisce dati non veritieri al momento della registrazione o del pagamento;
  - d. l'utente fornisce una delle ragioni per la risoluzione di cui ai paragrafi a., b., c., o qualsiasi altra ragione importante nell'ambito dell'utilizzo di un qualsiasi altro account utente ad esso assegnato.
- 17.5 Nel caso in cui il Fornitore receda validamente dal contratto per giusta causa, avrà il diritto di richiedere un importo equivalente al 75% della somma di tutte le tariffe che l'utente avrebbe dovuto pagare se il contratto fosse stato risolto in quel momento ed entro il periodo di durata del contratto specificato (per i servizi non ancora forniti dal Fornitore, in particolare per le Funzionalità Premium già ordinate). Resta salvo il diritto dell'utente di dimostrare di non aver provocato alcun danno o di averne causato uno notevolmente inferiore. Se l'utente ha sottoscritto un abbonamento per l'acquisto ricorrente di servizi, in particolare di Valuta virtuale e/o di Funzionalità premium, e lo disdice anticipatamente e senza giusta causa provvedendo alla chiusura del suo conto utente, il comma 1 del presente paragrafo si applica, per analogia, a tutti i pagamenti in sospeso fino alla successiva data di rinnovo regolare dell'abbonamento. Se l'utente ha già ricevuto i servizi che devono essere forniti dal Fornitore, non sarà ammessa alcuna richiesta di rimborso. In particolare, non è previsto alcun rimborso per le Funzionalità premium che l'utente abbia ordinato al Fornitore e che abbia già ricevuto.
- 17.6 Se il Fornitore è responsabile della risoluzione straordinaria e l'utente dispone ancora di Valuta virtuale per un gioco nel proprio account, il Fornitore accrediterà tale Valuta virtuale a un altro gioco da questi offerto scelto dall'utente. È escluso il rimborso in contanti, a meno che il credito per un altro gioco del Fornitore non sia eccezionalmente poco idoneo per l'utente in considerazione dei reciproci interessi, ad es. 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 nel proprio account per l'importo effettivamente pagato dall'utente. Sono escluse ulteriori rivendicazioni dell'utente, a meno che i presenti Termini di utilizzo non dispongano diversamente.
- 17.7 Il Fornitore ha un diritto speciale di risoluzione per quanto riguarda la Registrazione al Gioco dell'utente per i singoli giochi nel caso in cui non sia più in grado di gestire il rispettivo gioco dal punto di vista economico o perda l'autorizzazione a gestirlo, ad es. a causa della risoluzione del rispettivo contratto di licenza tra il Fornitore e il concessore di licenza. In questo caso, il Fornitore potrà risolvere, in via eccezionale, tutti i contratti relativi al funzionamento e all'utilizzo del gioco (ad esempio il contratto di utilizzo o quello contratto sulla fornitura e l'utilizzo della Valuta Virtuale o delle Funzionalità Premium) al momento dell'interruzione del gioco. Si applicano le regole di cui alla Clausola 16.4. Tutti gli altri diritti di risoluzione rimarranno impregiudicati.
- 17.8 Ogni risoluzione deve essere effettuata per iscritto (ad es. per lettera, e-mail o modulo di contatto).
- 17.9 Le Valute Virtuali o le Funzionalità Premium concesse gratuitamente non sono generalmente rimborsabili.

17.10 I contratti di abbonamento si rinnovano automaticamente per la durata originaria se l'utente non disdice l'abbonamento almeno cinque giorni lavorativi prima della scadenza. L'abbonamento deve essere disdetto, in linea di principio e fatta salva la Clausola 17.1, tramite lo Strumento di gestione dell'Account Utente sul sito web del gioco in questione o tramite la Gestione dell'Account Utente di Glyph. Se l'utente cancella l'abbonamento, il Fornitore non rimborserà le spese già pagate e non pagherà il credito virtuale accreditato sull'account dell'utente in valuta reale, fatte salve le configurazioni regolate nei presenti Termini di utilizzo. Il Fornitore può risolvere i contratti di abbonamento in qualsiasi momento fino alla scadenza del termine; i contratti di abbonamento di durata superiore a 6 mesi possono essere risolti con un preavviso di 3 mesi e, in tal caso, le spese di utilizzo già versate dovranno essere rimborsate pro rata temporis.

## 18 Protezione dei dati

Il Fornitore elaborerà e utilizzerà i dati dell'utente raccolti al momento della conclusione del contratto e dell'utilizzo dell'offerta, soprattutto laddove necessario per la corretta esecuzione del contratto, in conformità alle norme vigenti in materia di protezione dei dati. Si applica l'Informativa sulla privacy del rispettivo Fornitore. Può essere consultata su Glyph.

## 19 Modifiche ai Termini di utilizzo

19.1 I Fornitori si riservano il diritto di modificare o estendere i presenti Termini di utilizzo in qualsiasi momento con effetto ex nunc, a condizione che ciò sia necessario e non vada a svantaggio dell'utente violandone la buona fede. È possibile che, per riflettere un cambiamento nella situazione legale, si renda necessaria una modifica. Anche le nuove decisioni giudiziarie sono considerate un cambiamento della situazione legale. Anche le modifiche e gli sviluppi dei giochi o di Glyph possono richiedere emendamenti o modifiche ai Termini di utilizzo.

19.2 Qualsiasi modifica o emendamento ai presenti Termini di utilizzo dovrà essere opportunamente comunicato per iscritto almeno sei settimane prima dell'entrata in vigore. Di norma, la notifica della modifica ai Termini di utilizzo deve essere effettuata via e-mail, ma in ogni caso al successivo lancio del launcher.

19.3 L'utente avrà il diritto di opporsi a qualsiasi modifica o aggiunta entro sei settimane dalla pubblicazione nonché la possibilità di informare il Fornitore. In caso di tempestiva opposizione, le parti hanno il diritto di risolvere l'accordo per giusta causa in conformità alle disposizioni di risoluzione quivi contenute. Ciò non pregiudica gli altri diritti di risoluzione. Se l'utente non si oppone entro il termine previsto o se continua ad utilizzare i servizi dopo tale termine, la modifica o l'aggiunta sarà considerata accettata e diventerà parte integrante del contratto.

19.4 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.

## 20 CLIENTI STATUNITENSIS: RINUNCIA ALL'AZIONE COLLETTIVA, ARBITRATO, LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ

IL PRESENTE PUNTO SI APPLICA AI CLIENTI STATUNITENSIS, CHE SONO PERTANTO INVITATI A LEGGERLO ATTENTAMENTE. RIGUARDA I DIRITTI DEI CLIENTI STATUNITENSIS, INCLUSO IL DIRITTO DI PROMUOVERE UNA CAUSA IN TRIBUNALE.

20.1 Controversie, arbitrato individuale, rinuncia all'azione collettiva,

- (a) Risoluzione informale. Qualora sorga un problema che il servizio clienti non sia in grado di risolvere, prima di deferire la questione ad arbitrato, l'utente e gamigo accettano di provare a risolvere la controversia in modo informale, per aiutare gamigo a trovare una soluzione e contenere i costi per entrambe le parti. L'utente e gamigo accettano di impegnarsi in buona fede nel negoziato di qualsiasi controversia tra di essi per almeno 30 giorni ("**Risoluzione informale**"). Tali negoziati informali inizieranno dalla data di ricezione da parte dell'utente o di gamigo di un Avviso di controversia scritto in conformità ai presenti Termini di utilizzo.

Un Avviso di controversia da parte dell'utente deve essere inviato a [support@gamigo.com](mailto:support@gamigo.com) con oggetto "Informal Resolution" (Risoluzione informale) e includendo nome e cognome, nome utente utilizzato per l'account Glyph, indirizzo, recapiti di contatto, descrizione del problema e azioni correttive di gamigo auspicite. Un Avviso di controversia da parte di gamigo sarà inviato all'indirizzo e-mail registrato dell'utente e a qualsiasi indirizzo di fatturazione fornito dall'utente.

- (b) Tribunale per cause di modesto valore. Anziché ricorrere alla Risoluzione informale di cui sopra, l'utente e gamigo accettano che l'utente ha la facoltà di fare causa a gamigo in un tribunale per cause di modesto valore del Paese in cui vive l'utente o del Texas (qualora siano soddisfatti i requisiti di tali tribunali). gamigo auspica

che in prima battuta si tenti la Risoluzione informale, ma l'utente non ha l'obbligo di esperire tale tentativo prima di incardinare una causa in un tribunale per cause di modesto valore.

- (c) Arbitrato individuale vincolante.

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

L'utente e gamigo accettano che le Controversie saranno deferite a un arbitrato individuale vincolante condotto dal Judicial Arbitration Mediation Services, Inc (<https://www.jamsadr.com/>) (Servizi di mediazione e arbitrato giuridico, "JAMS"). L'arbitrato individuale vincolante sotto JAMS ai fini di qualsiasi controversia è soggetto all'U.S. Federal Arbitration Act e alla legge federale sull'arbitrato ed è condotto in conformità alle regole e procedure di arbitrato semplificate JAMS ("JAMS Streamlined Arbitration Rules and Procedures", <https://www.jamsadr.com/rules-comprehensive-arbitration/>) in vigore il 01.05.2021 ("Regole JAMS"), ciascuna delle quali può essere modificata dalle presenti Condizioni d'uso. Pertanto, l'utente e gamigo accettano di avviare un procedimento di risoluzione in cui qualsiasi Controversia sarà deferita a un arbitro neutrale (non a un giudice né a una giuria) che prenderà la decisione finale per risolvere la Controversia. Il JAMS si avvale di professionisti esperti per arbitrare le controversie, e questo aiuta l'utente e gamigo a risolvere qualsiasi Controversia in modo equo, ma più veloce ed efficiente rispetto a un contenzioso ordinario davanti a un giudice. L'arbitrato potrebbe riconoscere all'utente gli stessi rimedi di quelli che riconoscerebbe un tribunale, ma solo nella misura richiesta per soddisfare la pretesa del singolo. La decisione dell'arbitro è definitiva, fatta eccezione per una parziale revisione da parte dei tribunali ai sensi della U.S. Federal Arbitration Act, e può diventare titolo esecutivo come qualsiasi sentenza o provvedimento emesso da un tribunale.

- (d) L'utente e gamigo accettano di deferire ad arbitrato tutte le Controversie, indipendentemente dal fatto che la Controversia sia legata a contratti, leggi, normative, regolamenti, illeciti civili (incluse condotte fraudolente, false dichiarazioni, induzione in errore nella truffa contrattuale o colpa grave) o qualsiasi altro istituto del diritto. I punti relativi a Risoluzione informale e arbitrato non si applicano a: (1) azioni individuali in tribunali per cause di modesto valore; (2) azioni di ottemperanza tramite un ente statale, se previsto dalla legge; (3) un reclamo o rimedio ai sensi del Regolamento generale sulla protezione dei dati dell'UE; (4) un'azione per far valere qualsiasi lodo arbitrale precedente; (5) il diritto di gamigo di richiedere in tribunale un rimedio inibitorio nei confronti dell'utente per mantenere lo status quo durante lo svolgimento di un arbitrato; (6) rivendicazioni relative a pirateria, creazione, distribuzione o promozione di cheat, e violazione di proprietà intellettuale; (7) l'opponibilità della rinuncia ad azioni collettive di cui sopra. L'utente e gamigo accettano che sarà l'arbitro, e non un tribunale, a stabilire se una Controversia potrà essere deferita ad arbitrato in base ai presenti Termini di utilizzo.
- (e) Per avviare un arbitrato, si invita a consultare le Regole del JAMS e a seguire le istruzioni per l'avvio di un arbitrato sul sito web del JAMS (<http://www.jamsadr.com/rules-streamlined-arbitration>). La parte che avvia un arbitrato deve inviare al JAMS una "Demand for Arbitration" (Richiesta di arbitrato, disponibile sul sito web del JAMS), versare il costo per la presentazione della domanda e inviare una copia della Richiesta di arbitrato all'altra parte. L'utente invierà una copia a [support@gamigo.com](mailto:support@gamigo.com) indicando nell'oggetto "Demand for Arbitration". gamigo invierà la propria copia all'indirizzo e-mail registrato dell'utente e a qualsiasi indirizzo di fatturazione fornito a gamigo dall'utente. L'arbitrato sarà condotto da un arbitro unico del JAMS selezionato con notevole esperienza nella risoluzione di controversie relative a proprietà intellettuale e questioni commerciali-contrattuali. L'utente e gamigo accettano che l'arbitrato sarà condotto in lingua inglese e che l'arbitro sarà vincolato dai presenti Termini di utilizzo. Qualora fosse necessaria un'udienza di persona, la stessa si terrà, a discrezione dell'utente, o in Texas o nel Paese di residenza dell'utente. La Controversia sarà risolta dall'arbitro (non da un giudice né da una giuria). Fatti salvi accordi diversi tra l'utente e gamigo, qualsiasi decisione o lodo includerà una dichiarazione scritta che specifichi la decisione riguardante ogni pretesa e la base per il lodo, incluse le principali motivazioni in fatto e in diritto e le conclusioni dell'arbitro. L'arbitro può accordare solo rimedi previsti dalla legge che siano richiesti dall'utente o da gamigo per soddisfare una pretesa individuale (che, a giudizio dell'arbitro, sia sostenuta da prove pertinenti credibili). Negli arbitrati con gamigo, l'arbitro non potrà accordare un rimedio a favore di soggetti diversi dall'utente. Qualsiasi decisione o lodo potrà avere forza esecutiva al pari di una sentenza definitiva di qualsiasi tribunale avente competenza giurisdizionale o, se applicabile, potrà essere resa titolo esecutivo tramite procedura di omologazione.
- (f) Qualora sia l'utente ad avviare l'arbitrato, il costo per la presentazione della domanda al JAMS per un arbitrato per i consumatori sarà a carico dell'utente. In alcuni casi, gamigo sosterrà l'utente nel pagamento di tale costo per (auspicabilmente) addivenire a una risoluzione in modo veloce ed equo. Qualora il valore della Controversia ammonti a 10.000\$ o meno, gamigo sosterrà tutti i costi del JAMS, inclusi i costi che altrimenti sarebbero stati a carico dell'utente, ma solo nel caso in cui la Controversia sia risolta a favore dell'utente. Se questo non sia il caso, ma l'utente dimostri che i costi dell'arbitrato sono proibitivi rispetto ai costi di un contenzioso, gamigo si impegna a versare al posto dell'utente la somma che l'arbitro reputi necessaria per fare in modo che i costi dell'arbitrato non siano proibitivi (rispetto ai costi di un contenzioso). Anche nel caso in cui gamigo vinca l'arbitrato e il diritto applicabile o le Regole del JAMS consentano a gamigo di richiedere all'utente la refusione

dei costi connessi al JAMS, gamigo non richiederà tale somma. Il sostegno offerto per coprire il costo della domanda descritto sopra è subordinato al fatto che la richiesta di arbitrato sia effettuata in “buona fede”. Qualora l'arbitro constati che l'utente ha avanzato pretese nei confronti di gamigo per finalità improprie, con leggerezza o senza aver previamente esaminato i fatti o il diritto applicabile in modo sufficiente, allora il pagamento di tutti i costi sarà disciplinato dalle Regole del JAMS. I costi del JAMS non includono le spese legali dell'utente e le spese legali e i costi del JAMS non vengono conteggiati per determinare il valore di una Controversia. gamigo non chiederà la rifusione delle spese legali all'utente in nessun arbitrato, neanche se la legge o le Regole del JAMS lo consentono. Qualora l'utente decida di essere rappresentato da un legale, si farà carico delle proprie spese legali, fatto salvo il caso in cui il diritto applicabile disponga diversamente.

- (g) Qualora sia necessario un arbitrato per risolvere una Controversia, l'utente o gamigo sono tenuti ad avviare l'arbitrato entro due (2) anni dal momento in cui sorge la Controversia. Qualora il diritto applicabile disponga che le pretese relative a una Controversia debbano essere avanzate entro una data precedente rispetto ai due anni dal momento in cui sorge la Controversia, allora l'arbitrato dovrà essere avviato entro tale termine. gamigo esorta gli utenti a informarla di eventuali Controversie il prima possibile in modo da impegnarsi per risolverle. Qualora tale comunicazione non sia inviata tempestivamente, sarà preclusa qualsiasi pretesa.
- (h) Il presente punto riguardante l'arbitrato individuale vincolante continuerà ad avere efficacia anche dopo lo scioglimento dei presenti Termini di utilizzo o dopo il termine della fornitura di servizi all'utente da parte di gamigo. Sebbene gamigo abbia il diritto di modificare i presenti Termini di utilizzo a propria discrezione, non ha il diritto di modificare la presente clausola arbitrale né le regole specificate nella stessa in relazione a qualsiasi Controversia una volta sorta la Controversia.
- (i) Qualora tutte le disposizioni o una disposizione qualsiasi del presente accordo di arbitrato individuale vincolante siano considerate invalide, inopponibili o contrarie alla legge, l'utente e gamigo accettano che tali disposizioni saranno divise dal resto del contratto, che continuerà ad essere efficace e ad essere interpretato come se tali disposizioni non fossero state incluse nel contratto. L'unica eccezione riguarda il caso in cui ad essere considerata invalida, inopponibile o contraria alla legge sia la rinuncia all'azione collettiva, per cui l'utente e gamigo accettano che non sia prevista divisibilità; in tal caso l'intero punto riguardante l'arbitrato individuale vincolante sarà considerato nullo e inopponibile e qualsiasi Controversia sarà risolta in tribunale conformemente alle scelte in materia di foro competente e diritto applicabile specificate nei presenti Termini di utilizzo. In nessun caso l'arbitrato sarà condotto su base collettiva senza l'esplicito consenso di gamigo.
- (j) L'utente ha il diritto di scegliere di non essere vincolato dalle disposizioni relative ad arbitrato e rinuncia all'azione collettiva di cui ai presenti Termini di utilizzo. Per esercitare tale diritto, l'utente è tenuto a inviare una comunicazione scritta di tale decisione a [support@gamigo.com](mailto:support@gamigo.com) indicando nell'oggetto “Arbitration and Class Action Waiver” (Arbitrato e rinuncia ad azione collettiva). Tale comunicazione deve riportare nome e cognome dell'utente, indirizzo postale e il nome dell'account usato per Glyph, e indicare che non si desidera deferire ad arbitrato eventuali controversie con gamigo. Per essere efficace, questo avviso deve essere inviato entro 30 giorni dalla data in cui avete accettato per la prima volta queste Condizioni d'uso, a meno che un periodo più lungo sia richiesto dalla legge applicabile. In caso contrario, l'utente sarà vincolato a risolvere le controversie in conformità al presente punto. In deroga a quanto sopra, qualora i presenti Termini di utilizzo acquisiscano efficacia dopo la creazione di un account con Glyph da parte dell'utente, il termine per la comunicazione di trenta giorni di cui al punto 20.1(j) decorre dal giorno in cui i presenti Termini di utilizzo acquisiscono efficacia per l'utilizzo di Glyph da parte dell'utente. L'utente è responsabile di assicurarsi che gamigo riceva tale comunicazione, quindi è consigliabile avvalersi di un mezzo che fornisca una conferma di avvenuta consegna. Qualora l'utente scelga di non essere vincolato dalle presenti disposizioni di arbitrato, le stesse non si applicheranno neanche a gamigo nei confronti delle Controversie con l'utente.

20.2 Limitazione della responsabilità. L'accesso alla piattaforma Glyph, ai giochi forniti da gamigo (inclusa qualsiasi Valuta virtuale e Funzionalità premium) (“**Piattaforma**”) e i Servizi sono forniti “come sono” e “come disponibili”, “con tutti i vizi” e senza garanzie di alcun tipo. gamigo, i relativi licenzianti e le società affiliate a gamigo e ai relativi licenzianti escludono tutte le garanzie, le condizioni, i doveri di legge e le dichiarazioni (esplicite, implicite, orali e scritte) in relazione alla Piattaforma, incluse, a titolo non esaustivo, tutte le garanzie esplicite, implicite e di legge e le condizioni di qualsiasi tipo, come titolarità, non interferenza con la fruizione da parte dell'utente, potere, non contraffazione, qualità, conformità o idoneità a qualsiasi finalità (indipendentemente che gamigo conosca o no o abbia ragione di conoscere o no tali finalità), integrazione di sistema, esattezza o completezza, risultati, diligenza ordinaria, regole dell'arte, assenza di negligenza e assenza di virus, asseritamente derivanti dalla legge, da consuetudini o usi nel commercio, oppure dalle trattative intercorse. Senza limitare la generalità di quanto sopra, gamigo, i relativi licenzianti e le società affiliate a gamigo e ai relativi licenzianti non garantiscono (1) che la Piattaforma funzioni correttamente, (2) che la Piattaforma soddisfi i requisiti dell'utente, (3) che la Piattaforma funzioni senza interruzioni, senza bug o senza errori in qualsiasi circostanza o (4) che eventuali vizi nella Piattaforma possano essere corretti o saranno corretti. Qualsiasi garanzia contro la contraffazione che sia fornita nella section 2-312 dello Uniform Commercial Code (Codice commerciale uniforme) o in qualsiasi altra legge comparabile è espressamente esclusa.

gamigo, i relativi licenzianti e le società affiliate a gamigo e ai relativi licenzianti non garantiscono la continuità, l'assenza di errori, l'assenza di virus o la sicurezza nel funzionamento della Piattaforma o nell'accesso alla stessa. Il presente paragrafo sarà applicato nella misura massima consentita dal diritto applicabile. Nella misura massima consentita dal diritto applicabile, né gamigo né i relativi licenzianti né le società affiliate a gamigo e ai relativi licenzianti né qualsiasi fornitore di servizi di gamigo (congiuntamente "Parti di gamigo") saranno responsabili in alcun modo per qualsiasi lucro cessante o per qualsiasi richiesta di risarcimento per danni indiretti, accidentali, consequenziali, speciali o punitivi derivanti dalla Piattaforma (inclusa qualsiasi Valuta virtuale e Funzionalità premium) o relativa alla stessa o per il ritardato o impossibile utilizzo o il mancato funzionamento della Piattaforma, anche in caso di colpa (inclusa colpa grave), illecito civile, responsabilità oggettiva, indennizzo, responsabilità da prodotto, inadempimento contrattuale, violazione di garanzia o altro di una Parte di gamigo e anche qualora una Parte di gamigo sia stata avvisata della possibilità di tali danni. Inoltre, nella misura massima consentita dal diritto applicabile, la responsabilità aggregata delle Parti di gamigo derivante dai presenti Termini di utilizzo o dalla Piattaforma (inclusa qualsiasi Valuta virtuale e Funzionalità premium) o relativa agli stessi non supererà l'eventuale somma che l'utente abbia versato a gamigo per la Piattaforma (inclusa qualsiasi Valuta virtuale e Funzionalità premium) durante i dodici (12) mesi immediatamente precedenti gli eventi da cui deriva tale responsabilità. Le suddette limitazioni ed esclusioni riguardanti le richieste di risarcimento danni si applicano anche qualora qualsiasi rimedio non fornisca un risarcimento adeguato.

- 20.3 Indennizzo. Il presente punto si applica solo nella misura consentita dal diritto applicabile. Qualora per legge non sia consentito all'utente sottoscrivere l'obbligazione di indennizzo di cui nel prosieguo, allora l'utente si assume, nella misura consentita dalla legge, tutta la responsabilità per tutte le domande, le pretese, le azioni, le perdite, le responsabilità e le spese (incluse spese legali e costi legati a consulenti tecnici o periti) che costituiscono l'oggetto dell'obbligazione di indennizzo di cui nel prosieguo. L'utente si impegna a indennizzare gamigo, i relativi licenzianti e le società affiliate a gamigo e ai relativi licenzianti, e i relativi dipendenti, funzionari, amministratori, agenti, appaltatori e altri rappresentanti, a pagare i costi per la difesa degli stessi e a manlevare gli stessi da tutte le domande, le pretese, le azioni, le perdite, le responsabilità e le spese (incluse spese legali e costi legati a consulenti tecnici o periti) derivanti da o relative a (a) qualsiasi pretesa che, se fondata, costituirebbe un inadempimento da parte dell'utente dei presenti Termini di utilizzo o colpa grave da parte dell'utente, (b) qualsiasi atto o omissione dell'utente nell'utilizzo della Piattaforma (inclusa qualsiasi Valuta virtuale e Funzionalità premium), o (c) qualsiasi rivendicazione di contraffazione o violazione di diritti di proprietà intellettuale di terzi derivante dall'uso da parte di gamigo di contenuti generali dall'utente o di feedback forniti dall'utente a gamigo in base alle condizioni contrattuali per la Piattaforma. Su richiesta, l'utente si impegna a rimborsare a gamigo qualsiasi spesa sostenuta per la difesa, qualsiasi pagamento effettuato o qualsiasi perdita subita da gamigo, sia in un contenzioso ordinario o in un accordo transattivo, sulla base di qualsiasi argomento trattato nel presente punto 20.3.
- 20.4 Valuta virtuale e Funzionalità premium. La Valuta virtuale e le Funzionalità premium sono concesse in licenza, non vendute, unitamente alla Piattaforma, indipendentemente da qualsiasi utilizzo dei termini "acquisto", "vendita" o simili che gamigo faccia al di fuori della Piattaforma, e sono soggette alle restrizioni di cui alle licenze concesse nei presenti Termini di utilizzo. Fatto salvo il caso in cui sia proibito dal diritto applicabile, gamigo si riserva e mantiene tutti i diritti e la titolarità relativi alla Valuta virtuale e alle Funzionalità premium.

La Valuta virtuale e le Funzionalità premium non hanno un valore equivalente in denaro reale e non fungono da sostituti della valuta reale. La Valuta virtuale e le Funzionalità premium non possono essere scambiati con denaro o valore monetario da parte di gamigo o qualsiasi altro soggetto, sia in connessione con l'utilizzo di Glyph da parte dell'utente sia indipendentemente dallo stesso. Fatto salvo il caso in cui sia proibito dal diritto applicabile, gamigo, a sua esclusiva discrezione, ha il diritto assoluto di gestire, modificare, sostituire, rimpiazzare, sospendere, cancellare o eliminare la Valuta virtuale e le Funzionalità premium, incluso l'accesso e l'utilizzo da parte dell'utente della Valuta virtuale e delle Funzionalità premium già associate con l'account dell'utente, senza alcuna comunicazione o responsabilità nei confronti dell'utente. Il valore della Valuta virtuale e delle Funzionalità premium è soggetto alle azioni di gamigo, che potrebbero avere un impatto sul valore percepito o sul prezzo di acquisto, se applicabile, della Valuta virtuale e delle Funzionalità premium in qualsiasi momento, eccetto ove proibito dal diritto applicabile.

## 21 Disposizioni finali

- 21.1 Gli utenti non sono autorizzati a trasferire i propri diritti derivanti dal presente rapporto contrattuale a terzi. Si applicano altre disposizioni solo se accettate previamente ed espressamente dal Fornitore per iscritto. Il Fornitore ha il diritto di trasferire i diritti e gli obblighi derivanti da questo rapporto contrattuale a terzi. In caso di tale cessione, l'utente ha il diritto di risolvere il rapporto senza preavviso qualora vi siano nella persona dell'acquirente aspetti per cui l'utente, molto probabilmente, non continuerà il rapporto contrattuale. All'utente verrà rimborsato qualsiasi importo in Valuta virtuale disponibile sul proprio account in quel determinato momento.
- 21.2 I contratti stipulati sulla base dei presenti Termini di utilizzo e le relative rivendicazioni saranno disciplinati esclusivamente dal diritto della Repubblica Federale Tedesca, con esclusione della Convenzione delle Nazioni Unite sui contratti di compravendita internazionale di beni mobili. Se l'utente ha stipulato il contratto in qualità di

consumatore, si applicano anche le disposizioni inderogabili di tutela del consumatore vigenti nello Stato in cui l'utente ha la sua residenza abituale, a condizione che tali disposizioni gli garantiscano una tutela più completa.

- 21.3 Qualora singole disposizioni dei presenti Termini di utilizzo dovessero non essere valide o diventarlo, ciò non pregiudicherà la validità delle restanti disposizioni.
- 21.4 Tutte le dichiarazioni fatte nell'ambito dell'accordo di utilizzo concluso con il Fornitore devono essere per iscritto o in formato testuale.
- 21.5 I presenti Termini di utilizzo possono essere scaricati [qui](#).
- 21.6 La Commissione dell'Unione Europea mette a disposizione una piattaforma Internet per la risoluzione delle controversie online (la cosiddetta piattaforma OS). La piattaforma OS dà la possibilità di risolvere, in modo extragiudiziale, le controversie relative agli obblighi derivanti da contratti di acquisto online o da contratti tra consumatori e imprenditori con residenza o sede legale nell'Unione Europea. È possibile accedere alla piattaforma OS facendo clic sul seguente link: <http://ec.europa.eu/consumers/odr>
- 21.7 Il Fornitore non è disposto a partecipare a una tale risoluzione extragiudiziale delle controversie derivanti da contratti con i nostri clienti, neanche ai sensi del VSBG (Consumer Dispute Settlement Act).