

1. O UMOWIE LICENCYJNEJ UŻYTKOWNIKA KOŃCOWEGO

1.1 Niniejsza Umowa. Niniejsza Umowa Licencyjna Użytkownika Końcowego (“Umowa”) stanowi wiążący prawnie kontrakt zawarty między Użytkownikiem i spółką United Label S.A. z siedzibą w Warszawie pod adresem: Marszałkowska 126/134, 00-008 Warszawa, Polska (“United Label S.A.” lub “United Label”, lub w skrócie “UL”).

Niniejsza Umowa ma zastosowanie do gry komputerowej “Eldest Souls”, włącznie z kluczami/ kodami do gry (“ES” lub “Gra” w skrócie w odniesieniu do wszystkich w/w elementów).

1.2 Akceptacja. Niniejsza Umowa stanie się wiążąca wobec Użytkownika i UL z chwilą pobrania, zainstalowania lub rozpoczęcia użytkowania przez Użytkownika ES (w zależności od tego, które z tych zdarzeń nastąpi wcześniej). Jeśli Użytkownik nie wyraża zgody na powyższe postanowienie, nie przysługuje mu prawo do pobrania, zainstalowania lub korzystania z ES.

1.3 Inne dokumenty. Proszę także zapoznać się z następującymi dokumentami: Polityka Prywatności United Label S.A., która określa zasady gromadzenia, wykorzystywania i ochrony danych osobowych Użytkownika przez UL. Wymienione dokumenty stanowią część niniejszej Umowy, a United Label może je aktualizować w dowolnym czasie. Konieczne może okazać się także zaakceptowanie i przestrzeganie warunków korzystania z platform cyfrowych, za pośrednictwem których Użytkownik może pobrać i użytkować Grę, takich, jak sklep internetowy Steam, Playstation, Xbox, Nintendo i inne.

2. OGRANICZENIA WIEKOWE I OSTRZEŻENIE DOTYCZĄCE ZAWARTOŚCI

2.1 Ograniczenia wiekowe. ES podlega pod klasyfikacje minimalnego wieku (np. PEGI, ESRB, itd.), które mogą być zróżnicowane w zależności od miejsca, w którym Użytkownik się znajduje i zostaną wyświetlone w chwili zakupu ES (PEGI – 16 lat, ESRB Teen). Użytkownik może grać w ES wyłącznie, jeśli spełnia określone w tych klasyfikacjach wymagania dotyczące minimalnego wieku. Jeśli Użytkownik spełnia te wymagania oraz: (a) ma co najmniej 16 lat (lub osiągnął pełnoletniość zgodnie z przepisami prawa obowiązującymi w jego kraju) – witamy w świecie ES; lub (b) ma od 13 do 16 lat – zanim będziemy mogli serdecznie powitać nowego użytkownika, prosimy, aby zwrócił się do swojego rodzica lub opiekuna z prośbą o przeczytanie niniejszej Umowy i zaakceptowanie jej w jego imieniu (w niektórych krajach, osoby poniżej określonego wieku życia nie mogą samodzielnie zawierać umów o charakterze zbliżonym do niniejszej Umowy), przy czym powinien on nadzorować korzystanie przez Użytkownika z Gry. **Należy także pamiętać, że jeśli Użytkownik nie skończył 16 lat lub nie spełnia klasyfikacji minimalnego wieku obowiązującej w jego kraju, nie może pobrać, grać ani używać ES.**

2.2 Ostrzeżenie dotyczące zawartości. Gra zawiera sceny i obrazy przemocy, które część użytkowników może odbierać jako poruszające emocjonalnie. Jeśli Użytkownik jest wrażliwy na tego rodzaju treści lub wywołują one u niego określone reakcje, należy mieć to na uwadze przed przystąpieniem do Gry.

3. KORZYSTANIE Z ES

3.1 Licencja. United Label S.A. udziela niniejszym Użytkownikowi osobistej, ograniczonej, odwołalnej, niewyłącznej, nieprzenoszalnej i niepodlegającej cesji licencji na wyświetlenie, oglądanie, pobranie, instalację, granie oraz użytkowanie gry ES na jego komputerze osobistym, konsoli do gier i/lub innych urządzeniach/ platformach, na których jej użytkowanie jest jednoznacznie dozwolone przez United Label S.A., w zależności od określonego urządzenia/systemu/platformy, w której dokonano zakupu Gry. Niniejsza licencja zostaje udzielona do osobistego użytku wyłącznie do celów rozrywkowych (co oznacza, że Użytkownikowi nie przysługuje prawo do przekazania, „sprzedaży”, wypożyczenia, podarowania, scedowania, udzielenia sublicencji lub przeniesienia Gry w inny sposób na jakiegokolwiek inne osoby, ani też oferowania Gry do użytku w warunkach lub placówkach handlowych) i nie oznacza scedowania na Użytkownika jakichkolwiek praw własności do ES.

3.2 Ostrzeżenie dotyczące epilepsji. ES może zawierać migające światła i obrazy, które mogą wywoływać ataki epilepsji. Jeśli Użytkownik lub jakakolwiek zamieszkująca z nim osoba cierpi na epilepsję, należy skonsultować się z lekarzem przed uruchomieniem ES. W przypadku zawrotów głowy,

zaburzeń widzenia, skurczów oczu lub mięśni, utraty świadomości, dezorientacji, mimowolnych ruchów lub konwulsji w trakcie gry, należy bezzwłocznie zaprzestać gry i skonsultować się z lekarzem.

4. WYMAGANIA MINIMALNE I MONITOROWANIE

4.1 Wymagania minimalne. ES ma określone wymagania minimalne, odpowiednio do wybranego urządzenia/systemu/platformy, o których Użytkownik zostanie powiadomiony na odpowiedniej stronie sklepu oferującego ES. Przed dokonaniem zakupu Gry należy upewnić się, że Użytkownik spełnia te wymagania. ES nie posiada zabezpieczeń DRM ani zabezpieczeń przed kopiowaniem, jednak niektórzy producenci urządzeń/systemów/platform stosują technologie zabezpieczeń, na które nie mamy wpływu.

4.2 Monitorowanie. Aby zapewnić użytkownikom najpełniejsze wrażenia w trakcie Gry, zapobiec naruszeniu zakazów określonych w punkcie 7 poniżej, chronić ES przed nadużyciami i zapewnić zgodność z postanowieniami niniejszej Umowy, UL może stosować narzędzia oprogramowania, działające w tle na urządzeniu lub na urządzeniach powiązanych/ peryferyjnych w trakcie korzystania z ES. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w dokumencie Polityka prywatności United Label.

5. POPRAWKI, AKTUALIZACJE I ZMIANY

UL może (ale nie ma obowiązku) wprowadzić z czasem poprawki, aktualizacje lub zmiany w ES (np. w związku z dodaniem lub usunięciem funkcji, rozwiązaniem błędów oprogramowania lub dążeniem do zrównoważenia Gry). Będzie to skutkowało wprowadzeniem obowiązkowych i/lub automatycznych aktualizacji, a starsze, nieaktualizowane wersje Gry mogą z czasem stać się niezdadne do użytku. Uprawnienia w tym zakresie są United Label niezbędne, aby zapewnić sprawne działanie ES, dlatego UL zastrzega sobie prawo do ich egzekwowania bez uprzedniego powiadomienia i jakichkolwiek zobowiązań wobec Użytkownika.

6. PRAWA WŁASNOŚCI I PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

6.1 Własność ES. W ramach zawartej przez Użytkownika Umowy z United Label S.A., ES, włącznie z komponentami wizualnymi, postaciami, scenariuszami, szatą graficzną, animacją, projektami, elementami, muzyką i efektami dźwiękowymi, dialogami, grafiką, kodem komputerowym, interfejsem użytkownika, wyglądem i sposobem obsługi, mechaniką Gry, grywalnością, elementami wizualnymi, wideo, tekstowymi, układem, bazami danych, danymi i wszelką inną treścią, a także wszelkie Prawa Własności Inteligentnej (zgodnie z poniższą definicją) oraz inne uprawnienia przewidziane przez prawo i prawa do eksploatacji ich dotyczące stanowią własność United Label S.A. lub są objęte licencją udzieloną United Label S.A. przez strony trzecie. Wszelkie prawa do ES są zastrzeżone przez United Label lub przez inne uprawnione podmioty, o ile niniejsza Umowa nie stanowi inaczej. Użytkownikowi nie przysługuje prawo do eksploatacji jakiegokolwiek części ES, z wyjątkiem użytkowania osobistego w celach rozrywkowych, zgodnie z objaśnieniami podanymi w Umowie. ES i przynależne do niej Prawa Własności Inteligentnej są chronione prawami autorskimi, handlowymi i innymi prawami własności intelektualnej na całym świecie.

“**Prawa Własności Inteligentnej**” oznaczają wszelkie prawa do dzieł, jak również dzieł o charakterze intelektualnym, zarówno materialnych, jak i niematerialnych, zgodnie z definicją przyjętą w dowolnym miejscu na świecie, które to prawa obejmują, między innymi, prawa autorskie, prawa do znaków handlowych, usługowych, prawa do opakowań, nazw handlowych, logo, wartości firmy, wyróżników handlowych, nazw handlowych, biznesowych lub nazw domen, prawa do projektów, prawa do postaci, prawa do wyróżników handlowych, prawa do baz danych, patenty, prawa do wynalazków, know-how, tajemnic handlowych i informacji poufnych, prawa do oprogramowania komputerowego (włącznie z kodem źródłowym i obiektowym), prawa osobiste, prawa autorskie, prawa do prywatności, prawa do wizerunku, prawa do wykonania, synchronizacji, mechaniczne prawa autorskie, prawa do publikacji,

wynajmu, użyczenia i transmisji oraz inne prawa własności intelektualne i prawa do eksploatacji o podobnym lub równorzędnym charakterze, jakie mogą istnieć obecnie lub w przyszłości, w każdym przypadku bez względu na to, czy zostały zarejestrowane lub podlegają rejestracji, włącznie z wszelkimi przyznanymi patentami oraz wnioskami o ich rejestrację, wydzielenie, przedłużenie, ponowne wydanie, odnowienie, przywrócenie lub odwrócenie.

6.2 Własność stron trzecich. United Label S.A. przestrzega praw własności intelektualnej innych podmiotów. Jeśli Użytkownik jest zdania, że ES narusza lub ma związek z naruszeniem przysługujących mu praw własności, należy skontaktować się z UL pod adresem office@unitedlabelgames.com.

7. ZASADY KORZYSTANIA Z ES

Aby móc grać w ES, należy przestrzegać określonych zasad. United Label stanowczo nalega, aby Użytkownik przeczytał poniższe zasady, ponieważ ich naruszenie będzie traktowane jako "istotne naruszenie" postanowień niniejszej Umowy, które może prowadzić do zawieszenia i/lub cofnięcia dostępu użytkownika do ES. W szczególnie poważnych przypadkach naruszeń, UL zastrzega sobie prawo do zakazania użytkownikowi w przyszłości dostępu do ES oraz do innych gier i/lub usług UL, oraz do wdrożenia innych środków, przewidzianych przez obowiązujące prawo.

Są to następujące zasady:

a) Korzystanie do użytku osobistego. Użytkownik może korzystać z ES wyłącznie do użytku osobistego, a nie dla jakichkolwiek celów komercyjnych. Wyjątkiem od tej zasady są ewentualne dochody z reklamy w przypadku publikacji materiałów typu Let's Play i podobnych na Youtube i innych, podobnych platformach.

b) Obowiązujące prawo. Użytkownik ma obowiązek przestrzegać wszelkich przepisów i obowiązującego prawa, korzystając z ES.

c) Zakaz przenoszenia. Użytkownik nie może podejmować prób kopiowania, wypożyczenia, zakupu, sprzedaży, wynajmu, udostępniania, dzierżawy, udzielania licencji podrzędnych, przekazywania, dystrybucji, publikacji ani publicznej prezentacji ES ani korzystać z jakichkolwiek innych praw użytkownika przewidzianych w niniejszej Umowie, które nie zostały jednoznacznie określone w jej treści. Nie należy także kraść ani przywłaszczać sobie kluczy/ kodów do Gry (stanowiących naszą własność). Jeżeli Użytkownik uzna, że dotyczy go którakolwiek z powyższych sytuacji, powinien skontaktować się z nami pod adresem support@unitedlabelgames.com.

d) Nadużycia techniczne. Użytkownika obowiązuje zakaz modyfikowania, łączenia, dystrybucji, tłumaczenia, poddawania inżynierii wstecznej lub prób uzyskania bądź użytkowania kodu źródłowego, dekompilacji lub dezasemblacji ES, o ile jednoznacznie nie zezwala na to obowiązujące prawo.

e) Hacking i cheating. Tworzenie, wykorzystywanie, udostępnianie i/lub dystrybucja cheatów jest zabroniona. Cheat oznacza program typu exploit, oprogramowanie automatyzujące, roboty, boty, hacki, oprogramowanie typu spider, spyware, skrypty, programy treningowe, narzędzia ekstrakcji lub inne programy, które wchodzi w interakcję z ES lub wpływają na Grę w jakikolwiek sposób (włącznie z nieautoryzowanymi programami dostawców zewnętrznych, gromadzącymi informacje na temat ES poprzez odczytywanie obszarów pamięci wykorzystywanych przez ES do przechowywania informacji).

f) Usługi United Label S.A. Użytkownik nie może zakłócać ani wpływać na funkcjonowanie usług United Label S.A. w rodzaju wsparcia klienta czy wsparcia technicznego ani udawać pracownika United Label S.A.

g) Systemy informatyczne United Label S.A. Użytkownika obowiązuje zakaz zakłócania, ingerowania oraz dostępu do obszarów zastrzeżonych oprogramowania sieciowego lub serwerów United Label S.A. lub podmiotów zewnętrznych, w tym poprzez tunelowanie, wstrzykiwanie lub wprowadzanie kodów, ataki typu "denial of service", modyfikację lub zmianę oprogramowania, korzystanie z podobnego oprogramowania razem z oprogramowaniem United Label S.A. poprzez emulację protokołów lub tworzenie bądź użytkowanie serwerów prywatnych bądź podobnych usług w związku z ES.

h) Eksploracja danych. Użytkownik nie może przechwytywać, eksplorować ani w inny sposób gromadzić danych osobowych, danych poufnych ani informacji pochodzących z ES.

i) Nazwy. Użytkownika obowiązuje zakaz wykorzystywania nazw 'United Label S.A.', 'United Label', 'Eldest Souls' lub innych nazw produktów, logo lub znaków handlowych Grupy Kapitałowej CI Games lub UL w jakimkolwiek celu bez odrębnej umowy, zawartej z odpowiednim podmiotem z Grupy kapitałowej CI Games. Wyjątkiem od tej zasady jest publikacja materiałów typu Let's Play i podobnych na Youtube i innych, podobnych platformach. „**Grupa Kapitałowa CI Games**” oznacza spółkę CI Games spółka akcyjna z siedzibą w Warszawie oraz jej podmioty zależne.

j) Treści naruszające prawo. Użytkownik nie może w związku z ES podejmować żadnych działań, które skutkowałyby naruszeniem praw autorskich, praw do znaków handlowych, patentów, tajemnic handlowych, prawa do prywatności, praw publicznych lub innych.

k) Złośliwe kody. Użytkownik nie może przysyłać plików zawierających złośliwe kody, w tym wirusy, oprogramowanie szpiegowskie, konie trojańskie, robaki, bomby zegarowe, umyślnie uszkodzone dane lub innych plików, które mogą zawierać złośliwe kody lub mogą w jakimkolwiek sposób uszkodzić lub zakłócić funkcjonowanie ES.

l) Ograniczenia geograficzne. Użytkownik ma obowiązek przestrzegać wszelkich mających zastosowanie ograniczeń geograficznych lub regionalnych, językowych oraz związanych z Jego lokalizacją, wymagań lub zasad obowiązujących na terytorium Użytkownika w odniesieniu do ES.

m) Właściwe zachowanie. Użytkownik nie może mówić ani robić niczego, ani wykorzystywać ES w jakimkolwiek sposób, który można by uznać za rasistowski, wiążący się z prześladowaniem, ksenofobiczny, seksistowski, dyskryminujący, przemocowy, oszczerczy, zagrażający jakimkolwiek osobom, obsceniczny lub w inny sposób obraźliwy lub niezgodny z prawem.

9. INFORMACJE ZWROTNE I RAPORTY USTEREK

9.1 Informacje zwrotne. United Label S.A. chętnie przyjmuje informacje zwrotne od społeczności graczy – aby podzielić się swoimi doświadczeniami, należy skontaktować się z zespołem wsparcia UL pod adresem support@unitedlabelgames.com. Należy pamiętać, że UL może zdecydować o niewykorzystaniu sugestii graczy. United Label nie bierze odpowiedzialności za te sugestie, a w przypadku wykorzystania sugestii lub wskazówki w Grze lub w związku z nią, UL nie ma żadnego obowiązku uiszczenia wynagrodzenia na rzecz gracza (finansowego ani innego).

9.2 Raporty o usterekach. W przypadku problemów z funkcjonowaniem ES, UL może poprosić Użytkownika o przesłanie raportu usterki w celu poprawy kodu Gry w przyszłości. Wysłanie raportu nie jest obowiązkowe; może on zawierać dane osobowe (aby uzyskać więcej informacji, należy zapoznać się z dokumentem Polityka Prywatności United Label S.A. - <https://www.unitedlabelgames.com/privacy-policy.pdf>). Raporty z usterek z chwilą ich przekazania przechodzą na własność United Label.

10. OŚWIADCZENIA

10.1 Oświadczenia UL. UL oświadcza niniejszym, że: (a) jest uprawniona do zawarcia niniejszej Umowy i udzielenia użytkownikowi licencji na użytkowanie ES zgodnie z opisem podanym w punkcie 3.1 powyżej; (b) UL dołoży uzasadnionych starań, aby zapewnić sprawność ES i możliwości korzystania z Gry przez użytkownika (c) UL dołoży uzasadnionych starań, aby przestrzegać wszelkich zasad obowiązującego prawa w ramach realizacji zobowiązań UL wobec użytkownika, wynikających z niniejszej Umowy.

10.2 Oświadczenia i zapewnienia użytkownika. Użytkownik oświadcza niniejszym, że posiada wszelkie uprawnienia oraz zdolność do zawarcia niniejszej Umowy i przestrzegania pełnego zakresu jej postanowień.

11. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

Niniejszy punkt ("**Odpowiedzialność**") nie ma zastosowania do Użytkowników, którzy zamieszkują państwo członkowskie Unii Europejskiej lub kraj, którego przepisy prawa jednoznacznie zakazują wprowadzania określonych poniżej ograniczeń odpowiedzialności; ma jednak zastosowanie do Użytkowników zamieszkujących inne kraje, włącznie ze Stanami Zjednoczonymi Ameryki Północnej.

11.1 Zastrzeżenia UL. Użytkownik korzysta z ES na własne ryzyko. Z wyjątkiem przypadków wskazanych przez United Label w treści niniejszej Umowy, United Label S.A. oraz jej spółki stowarzyszone, partnerzy i licencjodawcy wyłączają niniejszym wszelkie gwarancje, jawne oraz domniemane, lub deklaracje dotyczące ES.

ES podlega dostarczeniu Użytkownikowi w stanie, w jakim się znajduje, bez jakichkolwiek gwarancji ani zobowiązań, jawnych ani ukrytych, a UL nie odpowiada za jakiegokolwiek straty, szkody lub doznane krzywdy w związku z użytkowaniem bądź niemożnością użytkowania ES. W najszerszym zakresie, w jakim zezwala na to obowiązujące prawo, UL wyłącza niniejszym wszelkie gwarancje, jawne lub domniemane, które mogłyby mieć zastosowanie do ES, w tym: domniemane gwarancje dotyczące tytułu, braku naruszeń, ciągłości działania, pokupności, zadowalającej jakości, przydatności do określonego celu, wszelkie gwarancje, które mogłyby wynikać z prowadzonego handlu, działalności, zwyczajów handlowych, wolności od wirusów, błędów lub usterek i/lub wszelkie gwarancje dokładności, zgodności z prawem, niezawodności lub jakości jakiegokolwiek treści lub informacji zawartych w ES. UL nie gwarantuje niezakłóconego i bezbłędnego działania ES, ani też naprawy usterek, jak również, że Gra będzie wolna od wirusów lub innych szkodliwych komponentów.

11.2 Ograniczenie odpowiedzialności UL. W maksymalnym zakresie dozwolonym przez obowiązujące prawo, United Label S.A. i jej podmioty stowarzyszone, partnerzy i licencjodawcy nie ponoszą wobec Użytkownika odpowiedzialności za stratę zysków, poniesione koszty lub wydatki, utratę danych bądź uszkodzenie lub utratę informacji lub utratę możliwości biznesowych lub za jakiegokolwiek szkody lub straty specjalne, pośrednie, związane z sankcjami lub wtórne, bądź za jakiegokolwiek zakłócenia, bez względu na to, czy wynikają one z odpowiedzialności umownej, czy też deliktowej (włącznie z zaniedbaniami, niedotrzymaniem zobowiązań statutowych, niedotrzymaniem warunków umowy, gwarancji lub odpowiedzialnością bezpośrednią), wprowadzenia w błąd, rekompensat lub są spowodowane innymi przyczynami, bez względu na to, czy dana strona została poinformowana o możliwości wystąpienia takich strat.

11.3 LIMIT ODPOWIEDZIALNOŚCI UL. W MAKSYMALNYM ZAKRESIE DOZWOLONYM PRZEZ OBOWIĄZUJĄCE PRAWO, W ŻADNYM WYPADKU, ŁĄCZNA ODPOWIEDZIALNOŚĆ UNITED LABEL S.A. ANI JEJ PODMIOTÓW STOWARZYSZONYCH, PARTNERÓW I LICENCJODAWCÓW W STOSUNKU DO UŻYTKOWNIKA W ZWIĄZKU Z ES LUB NINIEJSZĄ UMOWĄ NIE PRZEKROCZY KWOTY STANOWIĄCEJ RÓWNOWARTOŚĆ FAKTYCZNEJ CENY, KTÓRĄ UŻYTKOWNIK ZAPŁACIŁ NA RZECZ UNITED LABEL S.A. (O ILE MA ONA ZASTOSOWANIE) W ZWIĄZKU Z WSZELKIMI SPRAWAMI, Z KTÓRYCH WYNIKAJĄ JAKIEKOLWIEK ROSZCZENIA. POWYŻSZE STANOWI JEDYNY I WYŁĄCZNY ŚRODEK PRZYSŁUGUJĄCY UŻYTKOWNIKOWI W ZWIĄZKU Z NINIEJSZĄ UMOWĄ.

11.4 Zwolnienie UL z odpowiedzialności przez Użytkownika. Użytkownik wyraża niniejszym zgodę na zwolnienie z odpowiedzialności oraz zabezpieczenie United Label S.A., jej podmiotów stowarzyszonych, licencjodawców i partnerów (oraz utrzymanie takiego zwolnienia z odpowiedzialności i zabezpieczenia) przed wszelkimi szkodami, zobowiązaniami, roszczeniami i kosztami, włącznie z kosztami obsługi prawnej, w związku z: (a) wszelkimi domniemanymi lub faktycznymi naruszeniami niniejszej Umowy przez Użytkownika; (b) korzystaniem z ES przez Użytkownika lub dowolną inną osobę na jego rzecz; i/lub (c) naruszeniem Praw Własności Intelektualnej United Label S.A., jej podmiotów stowarzyszonych, licencjodawców i partnerów. W przypadku wszczęcia roszczeń wobec United Label, Użytkownik będzie współpracował w pełnym zakresie z UL, a United Label zastrzega sobie niniejszym prawo do przejęcia i prowadzenia ich obrony. Użytkownik nie może rozstrzygać żadnych roszczeń, w całości ani w części, bez uprzedniej pisemnej zgody UL.

11.5 Zabezpieczenie roszczeń. Użytkownik przyjmuje niniejszym do wiadomości, że wszelkie straty, szkody lub krzywdy poniesione przez Użytkownika nie stanowią niepewetowanej straty, a inne dostępne środki uznaje za adekwatne, w wyniku czego Użytkownik nie jest uprawniony do

zabezpieczenia roszczeń wobec United Label S.A., jej podmiotów stowarzyszonych, licencjodawców i partnerów ani do wdrażania równorzędnych środków.

11.6 Zrzeczenie się prawa do występowania z powództwem grupowym. Użytkownik zrzeka się niniejszym prawa do występowania w charakterze przedstawiciela, wnoszenia powództwa prywatnego w interesie publicznym oraz do pełnienia wszelkich innych funkcji reprezentacyjnych i/lub do uczestnictwa w postępowaniu z powództwa grupowego w jakichkolwiek sprawach wszczętych przeciwko United Label i/lub powiązanych z nią podmiotów trzecich w związku z użytkowaniem Gry i związanymi z tym doświadczeniami.

11.7 Mieszkańcy stanu Kalifornia. Jeśli Użytkownik mieszka w stanie Kalifornia, przysługują mu następujące informacje o prawach konsumenta: może skontaktować się z Jednostką Wsparcia Reklamacji Wydziału Obsługi Konsumenta w Departamencie Spraw Konsumenta pocztowo na adres Complaint Assistance Unit, Division of Consumer Services, Department of Consumer Affairs, 400 R St., Suite 1080 1080, Sacramento, California, 95814, lub telefonicznie pod numerem 916 445 1254. Mieszkańcy Kalifornii niniejszym odstępują jednoznacznie od zastosowania art. 1542 Kodeksu Cywilnego Kalifornii, który stanowi: "Ogólne zrzeczenie się roszczeń nie dotyczy roszczeń, o których wierzyciel nie wie lub których istnienia na swoją rzecz nie podejrzewa w chwili zrzeczenia się roszczeń, które, o ile byłyby znane, miałyby istotny wpływ na stan jego rozliczeń z dłużnikiem."

12. ROZWIĄZANIE

12.1 Prawo użytkownika do rozwiązania Umowy. Użytkownik może rozwiązać niniejszą Umowę w dowolnym czasie poprzez trwałe zaprzestanie użytkowania ES. Rozwiązanie Umowy nie wpływa na już istniejące prawa i obowiązki stron (tzn. Użytkownika i UL).

12.2 Prawo UL do rozwiązania Umowy. United Label może zawiesić lub cofnąć Użytkownikowi dostęp do ES, jeśli Użytkownik dopuści się istotnego naruszenia postanowień niniejszej Umowy, włącznie z naruszeniem, które w wyłącznej ocenie United Label jest znaczące i/lub mogą skutkować narażeniem na szkodę użytkowników ES, United Label S.A. oraz jej podmiotów stowarzyszonych, licencjodawców i partnerów. W szczególności, ma to zastosowanie do zasad dotyczących ES określonych w punkcie 7 powyżej. UL podejmie uzasadnione starania, aby skontaktować się z Użytkownikiem w celu wyjaśnienia, dlaczego UL zawiesiła lub cofnęła dostęp do Gry i co można zrobić (o ile takie możliwości istnieją) w związku z tym. W przypadku zawieszenia lub cofnięcia przez UL dostępu do ES zgodnie z niniejszym punktem, UL nie ma żadnych zobowiązań ani obowiązków wobec Użytkownika, włącznie, między innymi, z obowiązkiem zwrotu uiszczonej za Grę ceny.

12.3 Wstrzymanie ES. Jeśli, z jakichkolwiek przyczyn, United Label będzie zmuszana zaprzestać udzielania dostępu do ES (w całości lub w części – np. na określonej platformie itd.) na stałe, z przyczyn innych niż jakiegokolwiek naruszenie ze strony Użytkownika, o ile będzie to możliwe, UL podejmie próbę powiadomienia o tym Użytkownika z wyprzedzeniem co najmniej stu dwudziestu (120) dni poprzez zamieszczenie powiadomienia na stronie internetowej UL (tzn. <https://www.unitedlabelgames.com/>). W takim przypadku, na United Label nie spoczywają jakiegokolwiek przyszłe obowiązki bądź zobowiązania wobec Użytkownika. Powyższe nie ma wpływu na zaistniałe wcześniej obowiązki lub zobowiązania.

13. SIŁA WYŻSZA

Ani Użytkownik, ani United Label nie ponosi odpowiedzialności wobec drugiej strony w związku z nieprawidłowym wypełnieniem obowiązków, ich niewypełnieniem bądź opóźnieniem, w całości lub w części, w wyniku wystąpienia Siły Wyższej.

"Siła Wyższa" oznacza dowolną przyczynę, uniemożliwiającą stronie wykonanie całości lub części jej zobowiązań, wynikających lub dających się przypisać działaniom, zdarzeniom, zaniechaniom lub wypadkom, na które dana strona nie ma wpływu, włącznie ze strajkami, lokautami lub innymi sporami pracowniczymi (z wyjątkiem sporów dotyczących personelu strony dotkniętej zdarzeniem), wypadkami

jądroowymi lub klęskami żywiołowymi, działaniami wojennymi lub terrorystycznymi, zamieszkami, niepokojami społecznymi, umyślnymi uszkodzeniami (włącznie z umyślnymi uszkodzeniami, spowodowanymi przez pracowników strony dotkniętej lub jej podwykonawców), przestrzeganiem obowiązującego prawa lub zarządzeń, zasad, regulaminów lub zaleceń rządowych, działaniami przemysłowymi, w tym, między innymi, działaniami pracowników dostawców energii elektrycznej, usterkami technicznymi, atakami hackerskimi, atakami typu "denial of service" lub innymi atakami IT, uruchomieniem złośliwego oprogramowania, wirusów lub podobnych technologii, pandemiemi (np. COVID-19), pożarami, powodzią lub sztormami, niedostępnością środków transportu lub naruszeniami spowodowanymi przez dostawców lub podwykonawców.

14. PRAWO UMOWY

14.1 Jeśli Użytkownik jest mieszkańcem Unii Europejskiej lub dowolnego innego kraju (z wyłączeniem Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej), Użytkownik i United Label ustalają niniejszym, że korzystanie przez Użytkownika z ES, a także niniejsza Umowa oraz wszelkie wyniki z niej kwestie podlegają rozwiązaniu i interpretacji zgodnie z prawem polskim, a wszelkie dotyczące jej spory podlegają wyłącznie pod jurysdykcję sądów polskich. W przypadku jakichkolwiek roszczeń prawnych, wynikających z niniejszej Umowy, strona, która wygrała spór, ma prawo uzyskać od drugiej strony zwrot poniesionych kosztów obsługi prawnej sporu.

14.2 Jeśli Użytkownik jest mieszkańcem Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej, terminologia dotycząca rozwiązywania sporów i wiążącego arbitrażu, wskazana w punkcie 15, obowiązuje w związku z rozstrzygnięciem wszelkich sporów między Użytkownikiem i United Label w związku z Grą.

15. ROZWIĄZYWANIE SPORÓW I WIĄŻĄCY ARBITRAŻ

15.1 Spory. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości lub problemów związanych z United Label, UL wyraża niniejszym nadzieję, że strony będą w stanie rozwiązać ewentualny spór szybko i polubownie za pośrednictwem usługi wsparcia prawnego dla ES, dostępnej pod adresem contact@unitedlabelgames.com. Niekiedy jednak dochodzi do sporów prawnych, w przypadku których osiągnięcie szybkiego i polubownego rozwiązania okazuje się niemożliwe.

15.2 Rozwiązywanie sporów drogą nieformalną. Użytkownik i United Label zobowiązują się niniejszym do podjęcia uzasadnionych działań w dobrej wierze w celu nieformalnego rozwiązania sporu. Okres na rozwiązanie sporu wynosi trzydzieści (30) dni, o ile nie wystąpiły wyjątkowe okoliczności nadzwyczajne. Jeżeli spór nie zostanie rozwiązany w tym terminie, dalsze kroki są uzależnione od miejsca zamieszkania użytkownika. Jeśli Użytkownik jest mieszkańcem Unii Europejskiej, może przysługiwać mu prawo do złożenia skargi za pośrednictwem europejskiej platformy internetowego rozstrzygnięcia sporów, prowadzonej przez Komisję Europejską, przy czym szczegółowe informacje na temat jej funkcjonowania można znaleźć pod adresem <https://ec.europa.eu/consumers/odr/>.

15.3 Kolejne etapy rozwiązywania sporów (jeśli Użytkownik jest mieszkańcem Unii Europejskiej lub dowolnego innego miejsca na świecie, z wyjątkiem Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej). Zarówno Użytkownikowi, jak i United Label przysługuje prawo do wszczęcia roszczeń prawnych wobec drugiej strony, o ile uznają to za konieczne. Aby skierować roszczenie przeciwko United Label S.A., należy przesłać egzemplarz roszczenia za pośrednictwem Federal Express, DHL lub podobnej firmy świadczącej usługi kurierskie na adres: "United Label S.A., ul. Marszałkowska 126/134, 00-008, Warszawa, Polska", z kopią elektroniczną na adres contact@unitedlabelgames.com.

15.4 Kolejne etapy rozwiązywania sporów (jeśli Użytkownik jest mieszkańcem Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej). Użytkownik i United Label zobowiązują się niniejszym do rozstrzygnięcia wszelkich sporów i roszczeń pomiędzy stronami w drodze niewiążącej mediacji, a w przypadku, gdy okażą się one nieskutecznie, w drodze wiążącego arbitrażu. Powyższe dotyczy bez ograniczeń wszelkich roszczeń wynikających z niniejszej Umowy i/lub wszelkich aspektów stosunku wiążącego użytkownika z United Label S.A. Użytkownik i UL uzgadniają niniejszym, że wszelkie roszczenia wynikające z ES lub z nią związane podlegają wszczęciu w ciągu jednego (1) roku od daty

wystąpienia roszczenia; w przeciwnym razie, roszczenie ulega trwałemu przedawnieniu. Niniejszy punkt ma zastosowanie bez względu na to, czy roszczenie dotyczy odpowiedzialności umownej czy deliktowej, statutowej, oszustwa, nieuczciwej konkurencji, wprowadzenia w błąd lub dowolnej innej doktryny prawa bądź równoważnej.

“Mediacja” oznacza proces jednomyślnego, niewiążącego rozstrzygnięcia sporu, w ramach którego każda ze stron prywatnie przedstawia swoje stanowisko osobie bezstronnej, odpowiadającej za ustalenie faktów, uzgodnionej przez strony, która pełni rolę mediatora i negocjatora pomiędzy stronami w związku z próbą ustalenia wspólnego stanowiska i rozstrzygnięcia sporu.

“Arbitraż” oznacza proces jednomyślnego rozstrzygnięcia sporu, w ramach którego obie strony przedstawiają swoje stanowisko pojedynczemu, bezstronnemu arbitrowi (którym jest sędzia w stanie spoczynku). Arbitraż ma charakter mniej formalny od sporu sądowego i wiąże się z nim mniej reguł formalnych (omówiono je poniżej). Wybierając arbitraż, strony zrzekają się prawa do skierowania sporu na drogę sądową (rozstrzygnięcia przez sędziego i/lub ławę przysięgłych). Użytkownik przyjmuje niniejszym do wiadomości, że postanowienia niniejszego punktu pozostaną w mocy także po utraceniu przez użytkownika dostępu do ES.

Jak rozpocząć proces arbitrażu:

Wszelkie spory, roszczenia lub różnice zdań, włącznie z określeniem zakresu zastosowania niniejszej umowy podlegającego arbitrażowi, podlegają rozstrzygnięciu w drodze arbitrażu w Los Angeles w stanie Kalifornia przez jednego arbitra, będącego sędzią w stanie spoczynku. Procesem arbitrażu będzie zarządzać JAMS zgodnie z przyjętymi przez nią Ogólnymi Zasadami i Procedurami Arbitrażu. Strony opłacą koszty arbitrażu po połowie. Wszelkie postępowania arbitrażowe, prowadzone zgodnie z niniejszą Umową, podlegają pod ustawę federalną o postępowaniu arbitrażowym (ang. *Federal Arbitration Act*) (9 U.S.C. Pkt 1-16). Nie można zgłosić żądania wszczęcia postępowania arbitrażowego po terminie, w jakim wszczęcie postępowania prawnego lub równorzędnego na podstawie danego roszczenia lub sporu uległoby przedawnieniu na podstawie niniejszej Umowy lub odpowiedniego obowiązującego okresu przedawnienia.

Strona może zwrócić się do arbitra z wnioskiem o zabezpieczenie roszczeń do czasu wydania orzeczenia arbitrażowego lub rozwiązania sporu w inny sposób. Strona może także, nie zrzekając się innych przysługujących jej środków, zwrócić się do dowolnego sądu sprawującego jurysdykcję w sprawie o ustanowienie tymczasowego lub przejściowego zabezpieczenia roszczeń w zakresie niezbędnym w celu ochrony praw lub majątku tej strony w oczekiwaniu na powołanie arbitra lub jego decyzję w sprawie sporu.

Czynności wyjaśniające w postępowaniu arbitrażowym podlegają pod następujące warunki: (i) strony mogą wystąpić z maksymalnie dwoma wnioskami o wydanie dokumentów; wstępny zestaw wniosków o dokumenty, złożony przez każdą ze stron, może obejmować nie więcej niż dwadzieścia (20) wniosków; drugi zestaw wniosków złożony przez każdą ze stron może obejmować nie więcej niż dziesięć (10) wniosków; (ii) dokumenty elektroniczne mogą być pozyskiwane wyłącznie ze źródeł wykorzystywanych w toku zwykłej działalności gospodarczej; (iii) nie mają zastosowania zapytania ani wnioski o przeprowadzenie dowodów; (iv) każda ze stron może czterokrotnie (4 razy) składać zeznania wyjaśniające, przy czym każde przesłuchanie może trwać nie dłużej niż siedem (7) godzin.

Rozprawa dowodowa w sprawie rozpocznie się w ciągu 150 dni od daty doręczenia żądania arbitrażu. Arbitr wydaje uzasadnioną decyzję. Jeśli arbitrowi stwierdzi, że dana strona zyskała ogólną przewagę w postępowaniu arbitrażowym, arbitrowi przyzna tej stronie w uzasadnionym zakresie zwrot poniesionych w związku z arbitrażem kosztów, włącznie z kosztem obsługi prawnej. O wydanie orzeczenia na podstawie decyzji arbitra można zwrócić się do sądu właściwej jurysdykcji, a strony wyrażają niniejszym jednoznacznie zgodę na wydanie orzeczenia na tej podstawie przez dowolny sąd stanowy lub federalny w Los Angeles w stanie Kalifornia. Postępowanie arbitrażowe i decyzja arbitra podlegają uznaniu przez strony za ściśle poufne, o ile nakaz sądowy nie stanowi inaczej lub o ile nie jest to konieczne w celu potwierdzenia, anulowania lub wykonania orzeczenia oraz poufnego przekazania informacji odpowiednio prawnikom, doradcom podatkowym oraz kierownictwu wyższego szczebla stron.

W przypadku, gdy którakolwiek ze stron chce wszcząć postępowanie arbitrażowe, musi w tym celu wysłać do drugiej strony powiadomienie pisemne z uzasadnieniem roszczenia oraz zadośćuczynieniem, którego żąda od drugiej strony. Wydruk niniejszej Umowy oraz wszelkich powiadomień przekazanych w formie elektronicznej są dopuszczalne w takim samym stopniu i podlegają pod takie same warunki, jak wszelkie inne dokumenty handlowe sporządzone i przechowywane w formie wydruku. Powiadomienia do United Label należy kierować pocztą na adres: United Label S.A., ul. Marszałkowska 126/134, 00-008, Warszawa, Polska, oraz pocztą elektroniczną na adres: contact@unitedlabelgames.com.

15.5 Odstąpienie od powództwa grupowego. W maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo krajowe lub stanowe, Użytkownik i United Label zobowiązują się niniejszym, że w żadnym wypadku nie wystąpią z powództwem grupowym ani nie będą w nim uczestniczyć, nie wniosą powództwa prywatnego w interesie publicznym ani nie uruchomią zbiorowego postępowania arbitrażowego. Oznacza to, że w pełnym zakresie dopuszczalnym przez prawo (a) jedno postępowanie arbitrażowe nie może być połączone z innym postępowaniem arbitrażowym, (b) żadne prawo ani instytucja nie zezwala na rozstrzygnięcie sporów na drodze postępowania zbiorowego lub postępowania, którego procedury są właściwe dla pozwów zbiorowych, oraz (c) żadne prawo ani instytucja nie zezwala na wnoszenie o rozstrzygnięcie sporu na mocy domniemanego upoważnienia ogółu lub innych osób.

Jeśli Umowa zostanie uznana za niezgodną z prawem lub niewykonalną w związku z punktem dotyczącym odstąpienia od uczestnictwa w postępowaniu zbiorowym, od postępowania na podstawie upoważnienia lub zbiorowego postępowania arbitrażowego, Użytkownik i United Label uzgadniają niniejszym, że punkt ten nie jest objęty zasadą rozdzielności postanowień: cały punkt podlega uznaniu za niewykonalny, a wszelkie roszczenia lub spory będą podlegały rozstrzygnięciu przez sąd.

16. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

16.1 Klauzula salwatoryjna. W przypadku uznania którejkolwiek części niniejszej Umowy za niewykonalną zgodnie z prawem, nie ma to wpływu na pozostałe części Umowy.

16.2 Brak zaangażowania stron trzecich. Niniejsza umowa reguluje stosunek pomiędzy użytkownikiem i United Label (i odwrotnie). Nie skutkuje ona powstaniem jakichkolwiek praw stron trzecich, o ile nie zostały one wskazane jednoznacznie w innym miejscu w treści Umowy.

16.3 Inne przepisy prawa. United Label S.A. podlega pod różne przepisy prawa, a co za tym idzie, może być zmuszona do spełnienia wymagań określonych przez organa ścigania lub inne wymogi prawa, włącznie ze środkami kontroli importu/ eksportu. Użytkownik i UL uzgadniają niniejszym, że postanowienia Konwencji Narodów Zjednoczonych o umowach międzynarodowej sprzedaży towarów nie mają zastosowania do ES lub do niniejszej Umowy.

16.4 Cesja. United Label S.A. przysługuje prawo do cesji, podzlecenia lub przeniesienia niniejszej Umowy na stronę trzecią lub inny podmiot należący do Grupy Kapitałowej CI Games, jeśli okaże się to konieczne dla celów wsparcia ES, w ramach restrukturyzacji lub fuzji bądź z innych powodów związanych z prowadzoną działalnością. UL powiadomi o tym Użytkownika.

16.5 Opóźnienia. Niewykorzystanie lub opóźnienie w wykorzystaniu przez Użytkownika lub United Label jakichkolwiek środków lub praw przysługujących im na mocy niniejszej Umowy lub obowiązującego prawa nie stanowi zrzeczenia się tego lub innych praw bądź środków ani też nie wyklucza i nie ogranicza możliwości skorzystania z tych praw lub środków w przyszłości, o ile niniejsza Umowa jednoznacznie nie wskazuje inaczej. Jednorazowe lub częściowe wykorzystanie takich praw lub środków przez użytkownika lub przez UL nie wyklucza ani nie ogranicza możliwości wykorzystania ich w przyszłości.

16.6 Całość Umowy. Niniejsza Umowa wraz z wszelkimi dokumentami wskazanymi w jej treści stanowi całość porozumienia między Użytkownikiem i United Label w kwestiach objętych Umową i zastępuje wszelkie uprzednie porozumienia ustne lub pisemne.

17. ZMIANY W TREŚCI UMOWY

17.1 Zmiany. United Label S.A. może wprowadzić zmiany w treści niniejszej Umowy, o ile UL uzna je za niezbędne (tzn. z przyczyn prawnych lub w celu odzwierciedlenia zmian w ES). W takim przypadku, UL udostępni poprawioną wersję Umowy online i dołoży uzasadnionych starań, aby poinformować o tym Użytkownika.

17.2 Data wejścia w życie. Z chwilą wprowadzenia zmian do Umowy, stanie się ona wiążąca prawnie wobec Użytkownika po upływie trzydziestu (30) dni od daty jej opublikowania online. W tym okresie Użytkownik może skontaktować się z United Label pod adresem contact@unitedlabelgames.com w przypadku jakichkolwiek pytań dotyczących wprowadzonych zmian. Jeśli Użytkownik nie wyraża zgody na wprowadzenie zmian (bez względu na to, czy skontaktował się z UL), United Label poprosi go o zaprzestanie korzystania z ES.

Ostatnia aktualizacja: 27 sierpnia 2021 r.