

Benvenuto sul sito web di GODPLAYER!

LEGAL DISCLAIMER

Le illustrazioni e le specifiche contenute in questo sito web sono basate sulle ultime informazioni disponibili, circa i prodotti/servizi, al momento della pubblicazione.

È possibile che alcuni contenuti e alcune specifiche siano diverse da quelle qui evidenziate.

GODPLAYER® si riserva il diritto di apportare modifiche, in qualunque momento e senza alcun preavviso, ai contenuti ivi compresi.

Nonostante gli sforzi profusi da GODPLAYER® affinché all'interno di questo sito siano fornite informazioni accurate, è possibile la presenza di imprecisioni tecniche o errori tipografici.

GODPLAYER® non si assume alcuna responsabilità per quanto riguarda eventuali imprecisioni, errori o omissioni contenuti all'interno del presente sito.

Informativa Marchio Registrato ®

E' vietata la riproduzione, anche parziale, di tutti i testi, disegni e foto presenti su **GODPLAYER.IT** senza l'autorizzazione della Direzione.

Informativa Marchio Registrato ®

GODPLAYER® risulta essere un marchio registrato sia in forma verbale che figurativa, ogni riferimento o copia non autorizzata verrà quindi perseguita secondo la legge vigente a tutela del titolare dello stesso.

Estratto dal Regio decreto 21 giugno 1942, n. 929 (in Gazz. Uff., 29 agosto, n. 203). - Testo delle disposizioni legislative in materia di marchi registrati

Articolo 1

- 1. I diritti del titolare del marchio d'impresa registrato consistono nella facoltà di far uso esclusivo del marchio. Il titolare ha il diritto di vietare ai terzi, salvo proprio consenso, di usare:
- a) un segno identico al marchio per prodotti o servizi identici a quelli per cui esso è stato registrato;
- b) un segno identico o simile al marchio registrato, per prodotti o servizi identici o affini, se a causa dell'identità o somiglianza fra i segni e dell'identità o affinità fra i prodotti o servizi, possa determinarsi un rischio di confusione per il pubblico, che può consistere anche in un rischio di associazione fra i due segni;
- c) un segno identico o simile al marchio registrato per prodotti o servizi non affini, se il marchio registrato goda nello Stato di rinomanza e se l'uso del segno senza giusto motivo consente di trarre indebitamente vantaggio dal carattere distintivo o dalla rinomanza del marchio o reca pregiudizio agli stessi.
- 2. Nei casi menzionati al comma 1 il titolare del marchio può in particolare vietare ai terzi di apporre il segno sui prodotti o sulle loro confezioni; di offrire i prodotti, di immetterli in commercio o di detenerli a tali fini, oppure di offrire o fornire i servizi contraddistinti dal segno; di importare o esportare prodotti contraddistinti dal segno stesso; di utilizzare il segno nella corrispondenza commerciale e nella pubblicità (1).
- (1) Articolo così sostituito dall'art. 1, d.lg. 19 marzo 1996, n. 198.



Codice Penale

Art. 473. - (Contraffazione, alterazione o uso di marchi o segni distintivi ovvero di brevetti, modelli e disegni). - Chiunque, potendo conoscere dell'esistenza del titolo di proprietà industriale, contraffà o altera marchi o segni distintivi, nazionali o esteri, di prodotti industriali, ovvero chiunque, senza essere concorso nella contraffazione o alterazione, fa uso di tali marchi o segni contraffatti o alterati, è punito con la reclusione da sei mesi a tre anni e con la multa da euro 2.500 a euro 25.000.

COPYRIGHT © Tutti i diritti sono riservati.

I testi, le immagini, i video, gli audio e la grafica eventualmente contenuti nel sito web sono soggetti a copyright e ad altre forme di tutela della proprietà intellettuale.

Tale sito può inoltre contenere immagini il cui copyright appartiene a terzi.

È vietata, senza il previo consenso scritto di GODPLAYER®, la riproduzione o la trasmissione, anche parziale, del materiale contenuto nel sito. Tale consenso, quando rilasciato, pone come condizione espressa che sia citata in maniera esplicita la fonte del materiale.

È altresì vietata, ai terzi in qualsiasi forma o con qualunque mezzo, l'alterazione o la distribuzione del materiale.