Roblox प्लैटफ़ॉर्म के उपयोग की शर्तें

प्रभावी तारीख: 19 मई, 2026

परिचय
यूज़र के लिए शर्तें
Roblox Creator की शर्तें
'अपेंडिक्स A' (चीन)
'अपेंडिक्स B' (जापान)
'अपेंडिक्स C' (''यूरोपियन यूनियन'/'यूरोपियन इकनॉमिक एरिया')
'अपेंडिक्स D' (वियतनाम)
'अपेंडिक्स E' (यूनाइटेड किंगडम)
'अपेंडिक्स F' (ऑस्ट्रेलिया)
'OSA ऐनेक्स'
हालिया बदलावों की समरी

▼ परिचय

> **Roblox यूनिवर्स में आपका स्वागत है जहाँ कल्पना और क्रिएटिविटी का राज है!**

Roblox Corporation और नामित सब्सिडरीज़ ("**Roblox**", "**हम**," या "**हमें**") यूज़र्स (“**यूज़र्स**,” “आपका” या “**आप**”) को खेलने, क्रिएट करने और कनेक्ट करने की सुविधा देने के लिए Roblox वेबसाइट (www.roblox.com) और इसके संबंधित प्लैटफ़ॉर्म (कलेक्टिव रूप से, "**प्लैटफ़ॉर्म**") और वेबसाइट, ऐप्लीकेशन, फ़ोरम, कॉन्टेंट, फ़ंक्शनैलिटी, प्रोडक्ट और सेवाएं (प्लैटफ़ॉर्म "**सेवाओं**" के साथ) सहित दूसरे अलग-अलग फ़ीचर्स और सेवाएं पेश करती हैं.

यूज़र के लिए बनाई गई इन शर्तों को स्वीकार करके, आप नीचे दी गई शर्तों का पालन करने पर भी सहमति जताते हैं :

- Roblox Creator की शर्तें, जो सेवाओं को ऐक्सेस करने वाले सभी यूज़र्स पर लागू होती हैं. उनके दायरे में Roblox Studio, एक्सपीरिएंसेस और वर्चुअल कॉन्टेंट की पेशकश (जैसा कि नीचे बताया गया है) और सेवाओं पर म्यूज़िक के इस्तेमाल जैसे आइटम शामिल हैं.
- Roblox प्राइवेसी पॉलिसी, जो आपके बारे में हमारे द्वारा इकट्ठा की गई जानकारी, हम उस जानकारी की सुरक्षा कैसे करते हैं, और उस जानकारी का उपयोग कैसे किया जा सकता है, के बारे में बताती है.
- Roblox कम्यूनिटी स्टैंडर्ड, जो यूज़र्स से उम्मीद किए जाने वाले कंडक्ट स्टैंडर्ड समझाते हैं और सेवाओं पर मना किए गए बिहेवियर की मोटे तौर पर जानकारी देते हैं.

- कॉन्टेंट मैच्योरिटी रेटिंग, जो एक्सपीरिएंसेस से कनेक्टेड कॉन्टेंट मैच्योरिटी और कॉन्टेंट डिस्क्रिप्टर के बारे में जानकारी उपलब्ध करवाते हैं.
- **यू.एस. के यूज़र्स** के लिए, Roblox का आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट (सेक्शन 13), जो बताता है कि आपके और Roblox के बीच होने वाले विवादों का समाधान कैसे किया जाएगा. खास तौर से, Roblox प्लैटफ़ॉर्म की इन शर्तों में **एक बाध्यकारी, व्यक्तिगत आर्बिट्रेशन और सामूहिक मुकदमे से छूट का प्रावधान शामिल है. इसका मतलब है कि आप व्यक्तिगत रूप से या फिर किसी सामूहिक मुकदमे का हिस्सा बनकर, अदालत में मुकदमा दायर करने का अधिकार छोड़ते हैं.**

सेवाओं का इस्तेमाल शुरू करने से पहले, कृपया ROBLOX प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों को ध्यान से पढ़ लें, क्योंकि वे आपके और ROBLOX के बीच कानूनी रूप से बाध्यकारी एग्रीमेंट का निर्माण करती हैं. सेवाओं का इस्तेमाल करके, आप पुष्टि करते हैं कि आप अपने न्यायक्षेत्र और राज्य में कानूनी वयस्कता की उम्र तक पहुँच चुके हैं और ROBLOX प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों को समझते हैं, स्वीकार करते हैं और उनका पालन करने के लिए सहमत हैं. अगर आप ROBLOX प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों से सहमत नहीं हैं, तो आपको सेवाओं का उपयोग नहीं करना चाहिए.

अगर आपके न्यायक्षेत्र या राज्य के कानून के तहत आप वयस्क नहीं हैं, (यानी “**नाबालिग**” हैं), तो सेवाओं का इस्तेमाल करने से पहले, आपके पेरेंट या कानूनी गार्जियन को ROBLOX प्लैटफ़ॉर्म की शर्तें पढ़नी होंगी और उन पर सहमति जतानी होगी. किसी नाबालिग को सेवाओं का इस्तेमाल करने की अनुमति देने पर, नाबालिग के पेरेंट या गार्जियन पर ROBLOX प्लैटफ़ॉर्म की शर्तें लागू होंगी और वे सेवाओं पर नाबालिग की सभी ऐक्टिविटीज़ के लिए ज़िम्मेदार होंगे, जिसमें किसी वर्चुअल कॉन्टेंट की खरीदारी भी शामिल है.

Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में बदलाव हो सकते हैं. लागू कानून के तहत ज़रूरी किसी भी सीमा तक, Roblox किसी भी बड़े अपडेट या संशोधनों की सूचना यूज़र को नोटिफ़िकेशन के किसी भी उचित माध्यम से उचित ऐडवांस नोटिस के साथ देगा, बशर्ते कानूनी कारणों से किए गए छोटे बदलावों, फ़ीचर अपडेट्स या संशोधनों (जिन्हें Roblox तय करेगा) को बिना किसी नोटिस के तुरंत प्रभावी माना जाएगा. ये बदलाव इस पेज के सबसे ऊपर बताए गए "आखिरी अपडेट" की तारीख से प्रभावी होंगे. अगर आखिरी अपडेट की तारीख के बाद भी आप सेवाओं का इस्तेमाल जारी रखते हैं, तो यह मान लिया जाएगा कि आपको वे बदलाव स्वीकार हैं और आप उनसे सहमत हैं.

Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में नीचे दी गई शर्तें शामिल होती हैं :

- **यूज़र के लिए शर्तें.** यूज़र के लिए शर्तें उस हर व्यक्ति पर लागू होती हैं जो सेवाओं को ऐक्सेस करता है.
- **Roblox Creator की शर्तें.** Roblox Creator की शर्तें उन सभी यूज़र्स पर लागू होती हैं जो सेवाओं को ऐक्सेस करते हैं. उनके दायरे में Roblox Studio, एक्सपीरिएंसेस और वर्चुअल कॉन्टेंट की पेशकश (जैसा कि नीचे बताया गया है) और सेवाओं पर म्यूज़िक के इस्तेमाल जैसे आइटम शामिल हैं.
- **Roblox कम्यूनिटी स्टैंडर्ड.** Roblox कम्यूनिटी स्टैंडर्ड सभी यूज़र्स पर लागू होते हैं और बिहेवियर के उन टाइप की मोटे तौर पर जानकारी देते हैं जो सेवाओं का उपयोग करते समय स्वीकार किए जा सकते हैं और जिनकी मनाही है.
- **protect that information, and how that information may be used.** protect that information, and how that information may be used. बताती है कि जब आप सेवाओं का इस्तेमाल करते हैं, तब Roblox आपके बारे में कौन-सी जानकारी इकट्ठा करता है, हम उस जानकारी की सुरक्षा कैसे

करते हैं और उस जानकारी का इस्तेमाल कैसे किया जा सकता है.

- **पूरक प्रावधान.**
  - **पीपल्स रिपब्लिक ऑफ़ चाइना.** ये शर्तें चीन में मौजूद और Luobu Studio का इस्तेमाल करके यूज़र्स और डेवलपर्स द्वारा क्रिएट किए गए UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के साथ किसी यूज़र द्वारा किए जाने वाले इंटरैक्शन पर और क्रिएटर द्वारा पीपल्स रिपब्लिक ऑफ़ चाइना में वितरण के लिए Luobulesi Game में सबमिट किए गए UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) पर लागू होती हैं.
  - **जापान.** ये शर्तें जापान में रहने वाले यूज़र्स पर लागू होती हैं.
  - **यूरोप.** ये शर्तें EU/EEA में रहने वाले यूज़र्स पर लागू होती हैं.
  - **यूनाइटेड किंगडम.** ये शर्तें यूनाइटेड किंगडम में रहने वाले यूज़र्स पर लागू होती हैं.
  - **वियतनाम.** इन शर्तों का पार्ट A वियतनाम में रहने वाले यूज़र्स पर लागू होता है. इन शर्तों का पार्ट B, वियतनाम में क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को पब्लिश करने पर लागू होता है और ये सभी क्रिएटर्स पर लागू होता है, फिर चाहे वे वियतनाम में हों या उसके बाहर हों.
  - **ऑस्ट्रेलिया**. ये शर्तें ऑस्ट्रेलिया में रहने वाले यूज़र्स पर लागू होती हैं.

आप जिस तरीके से सेवाओं का उपयोग करते हैं, उसके आधार पर कुछ और अतिरिक्त शर्तें लागू हो सकती हैं. इनमें ये शामिल हैं, लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं है:

- **ऐडवरटाइज़िंग इंटीग्रेशन के लिए शर्तें**. ऐडवरटाइज़िंग इंटीग्रेशन की शर्तें उन क्रिएटर्स पर लागू होती हैं जो Roblox पर अपने एक्सपीरिएंस में इंटीग्रेटेड विज्ञापन देते हैं.
- **ऐडवरटाइज़िंग स्टैंडर्ड**. ऐडवरटाइज़िंग स्टैंडर्डRoblox पर विज्ञापन दिखाने वाले ऐडवरटाइज़र्स और अपने एक्सपीरिएंस में थर्ड पार्टी के ऐड दिखाने वाले क्रिएटर्स पर लागू होते हैं.
- **ऐडवरटाइज़िंग की शर्तें.** ऐडवरटाइज़िंग की शर्तें ads.roblox.com पर Roblox Ads Manager के ज़रिए Roblox पर ऐड देने वाले ऐडवरटाइज़र्स पर लागू होती हैं.
- **फ़ेशियल मीडिया कैप्चर प्राइवेसी नोटिस.** फ़ेशियल मीडिया कैप्चर प्राइवेसी नोटिस ऐसे किसी भी यूज़र पर लागू होता है, जो Roblox पर ऐसे अतिरिक्त फ़ीचर्स का इस्तेमाल करता है जिनके लिए किसी के कैमरे के इस्तेमाल या किसी व्यक्ति की फ़ेशियल ज्योमेट्री (उम्र के वेरिफ़िकेशन सहित) वाली फ़ाइलों को अपलोड करने की ज़रूरत होती है और बताता है आपके द्वारा सेवाओं का इस्तेमाल करने पर Roblox कि तरह से आपका बायोमेट्रिक डेटा को इकट्ठा, इस्तेमाल, शेयर करता है, संभालता है और मिटाता है.
- **DevEx प्रोग्राम की शर्तें.**. DevEx प्रोग्राम की शर्तें उस हर क्रिएटर पर लागू होती हैं जिसने डेवलपर एक्सचेंज प्रोग्राम (“DevEx प्रोग्राम”) के लिए अप्लाई किया है और उसे स्वीकार कर लिया गया है.
- **फ़ेशियल ऐनिमेशन प्राइवेसी नोटिस.** फ़ेशियल ऐनिमेशन प्राइवेसी नोटिस ऐसे किसी भी यूज़र पर लागू होता है, जो सेवा पर टूल्स ऐक्टिवेट और चालू करता है, जैसे कि ऐनिमेशन कैप्चर-फ़ेस या चैट, जो फ़ेशियल मूवमेंट को कैप्चर और ऐनिमेट करते हैं और समझाते हैं कि जब आप सेवाओं का इस्तेमाल करते हैं, तब Roblox किस तरह डेटा इकट्ठा करता है, शेयर करता है, अपने पास संभालकर रखता है और इकट्ठा किए हुए डेटा को नष्ट करता है.
- **Roblox के नाम और लोगो से संबंधित गाइडलाइंस.**. Roblox के नाम और लोगो से संबंधित गाइडलाइंस ऐसे किसी भी क्रिएटर या ब्रैंड पार्टनर पर लागू होती है, जो Roblox पर क्रिएट किए गए कॉन्टेंट को अन्य प्लैटफ़ॉर्म पर ऐडवरटाइज़ करता है.

- Roblox **अतिरिक्त सेवाएँ**. Roblox अतिरिक्त सेवाओं की शर्तें ऐसे हर क्रिएटर पर लागू होती हैं जो यहाँ बताई गईं कुछ सेवाओं के लिए Roblox की डिफ़ॉल्ट सीमाओं से ज़्यादा सेवा उपयोग और पेमेंट को मैनेज करने के लिए इस फ़ीचर को चालू करता है.
- Roblox **सब्सक्रिप्शन**. Roblox सब्सक्रिप्शन की शर्तें ऐसे हर यूज़र या क्रिएटर पर लागू होती हैं जो Roblox के ज़रिए सब्सक्रिप्शन खरीदता है.
- **स्क्रीन रिकॉर्डिंग की अतिरिक्त शर्तें.** स्क्रीन रिकॉर्डिंग की अतिरिक्त शर्तें ऐसे किसी भी यूज़र पर लागू होती हैं, जो स्क्रीन रिकॉर्डिंग फ़ीचर चालू करके किसी एक्सपीरिएंस में शामिल होता है.

यूज़र के लिए शर्तें

ये यूज़र के लिए शर्तें और अतिरिक्त Roblox Creator की शर्तें दूसरी चीज़ों के अलावा, **यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट** या "**UGC**" को कंट्रोल करती हैं. UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) ऐसे प्रकार या तरह का कॉन्टेंट है, जो मटीरियल, ऐसेट या किसी अन्य तरह का हो सकता है. इसका इस्तेमाल यूज़र्स क्रिएट, अपलोड, सबमिट, पब्लिश, दिखाने, जेनरेट करने, ट्रांसमिट करने या सेवाओं पर उपलब्ध कराने के लिए करते हैं. **सभी यूज़र न सिर्फ़ इन यूज़र के लिए शर्तों के अधीन हैं, बल्कि अतिरिक्त ROBLOX CREATOR की शर्तों के भी अधीन हैं जिन्हें रेफ़रेंस से यहां शामिल किया गया है.**

1 परिभाषाएँ.

कैपिटल अक्षरों वाला ऐसा कोई भी शब्द, जिसकी परिभाषा यहाँ नहीं दी गई है, उसकी परिभाषा Roblox डिक्शनरी में उपलब्ध है.

2 यूज़र अकाउंट; सेवाओं का ऐक्सेस.

a. **अकाउंटक्रिएट करना.** सेवाओं के कुछ खास एलिमेंट और फ़ंक्शनैलिटी को ऐक्सेस करने के लिए आपको एक Roblox अकाउंट ("**अकाउंट**") क्रिएट करना होगा. अकाउंट बनाने के लिए, आपसे यूज़रनेम, जन्म की तारीख देने और अपने अकाउंट को ऑथेंटिकेट करने के तरीके के बारे में बताने के लिए कहा जाएगा , जिसमें पासवर्ड शामिल हो सकता है और ऐक्सेस किए जाने वाले रिसोर्स के आधार पर आपसे अन्य जानकारी देने के लिए भी कहा जा सकता है, जैसे कि वेरिफ़ाई किया गया ईमेल पता, वेरिफ़ाई किया गया फ़ोन नंबर या फ़ोटो वाला कोई सरकारी पहचान पत्र. आप सहमत हैं कि Roblox को दी गई सभी जानकारी सही, सटीक और अप-टू-डेट है. Roblox के पास ऐसे कदम उठाने का अधिकार है, जिनसे सुनिश्चित किया जा सके कि आपके अकाउंट के संबंध में Roblox को दी गई जानकारी सही है.

b. **अकाउंटसिक्योर करना.** आपके अकाउंट को ऐक्सेस करने के लिए उपयोग किए जाने वाले सभी क्रेडेंशियल

(जैसे, यूज़रनेम और पासवर्ड) की गोपनीयता और सिक्योरिटी बनाए रखने की ज़िम्मेदारी आपकी है. आपको ऐसे क्रेडेंशियल दूसरों के साथ शेयर या ज़ाहिर नहीं करने चाहिए (नाबालिग यूज़र के मामले में गार्जियन को छोड़कर).

c. **अकाउंट की ज़िम्मेदारियां और मनाही.** आप समझते हैं, स्वीकार करते हैं और सहमत होते हैं कि आप अपने अकाउंट और सेवाओं पर अपने ऐक्सेस क्रेडेंशियल्स का उपयोग करके किए गए सभी ऐक्शन के लिए ज़िम्मेदार होंगे, चाहे ऐसे ऐक्शन आपके द्वारा ऑथराइज़ किए गए हों या नहीं. आप सिर्फ़ अपने अकाउंट के ज़रिए सेवाएँ ऐक्सेस कर सकते हैं. अपना अकाउंट या अपने ऐक्सेस क्रेडेंशियल किसी अन्य यूज़र को नहीं बेचे जा सकते. इसी तरह, किसी अन्य यूज़र का अकाउंट या ऐक्सेस क्रेडेंशियल नहीं खरीदे जा सकते. हालाँकि, किसी अकाउंट को ट्रांसफ़र किया जा सकता है, लेकिन इसके लिए लिखित रूप में वैध अनुबंध के तहत उस अकाउंट के बनाए गए वर्चुअल कॉन्टेंट की बिक्री से Robux कमाने के अधिकार की बिक्री का संबंध होना चाहिए. इस अपवाद से सेवाओं के बाहर Robux या वर्चुअल कॉन्टेंट की बिक्री की अनुमति नहीं मिलती है.

d. **अकाउंट के साथ छेड़-छाड़ की घटना.** अगर आपको किसी कारण से ऐसा लगता है कि आपके अकाउंट के साथ छेड़-छाड़ की गई है, वह सुरक्षित नहीं है या फिर उसका बिना आपके ऑथराइज़ेशन के इस्तेमाल किया गया है, तो आपको Roblox सपोर्ट से संपर्क करके Roblox को इसकी तुरंत सूचना देनी होगी. अगर कोई अन्य यूज़र आपसे आपका पासवर्ड या कोई भी निजी जानकारी माँगता है, तो आपको "दुर्व्यवहार की रिपोर्ट करें" फ़ीचर का इस्तेमाल करके उसकी तुरंत रिपोर्ट करनी चाहिए. इसके अलावा, आपको जानबूझकर किसी दूसरे अकाउंट के अनधिकृत इस्तेमाल की अनुमति देने में न तो शामिल होना चाहिए और न खुद ऐसी कोई अनुमति देनी चाहिए.

e. **किसी अकाउंट को सस्पेंड या टर्मिनेट करना.** अगर आप इन यूज़र के लिए शर्तों का या Roblox कम्यूनिटी स्टैंडर्ड सहित Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में से किसी का भी उल्लंघन करते हैं, तो Roblox (i) आपके अकाउंट और (ii) Roblox सेवाओं का उपयोग करने और उन्हें ऐक्सेस करने के आपके अधिकार को टर्मिनेट या सस्पेंड करने का अधिकार अपने पूर्ण विवेकाधिकार में सुरक्षित रखता है, जिसमें ऐसा करने के लिए ऐसा कोई भी दूसरा अकाउंट सस्पेंड या टर्मिनेट करना शामिल है जिसे आप क्रिएट करते हैं या कर चुके हैं. अकाउंट सस्पेंशन या टर्मिनेशन में ऐसे किसी भी कॉन्टेंट के ऐक्सेस का सस्पेंशन या टर्मिनेशन भी शामिल हो सकता है, जिसे आपने सेवाओं पर हासिल किया है, जिसमें बिना किसी सीमा के Robux, एक्सपीरिएंस का ऐक्सेस, एक्सपीरिएंस में मिलने वाले आइटम और वर्चुअल आइटम शामिल हैं. Roblox तब भी आपका अकाउंट बंद कर सकता है, जब Roblox को अपने विवेकानुसार यह लगता है कि आपसे बार-बार उल्लंघन हो रहे हैं, जैसा कि डिजिटल मिलेनियम कॉपीराइट ऐक्ट ("**DMCA**") में बताया गया है. किसी नाबालिग यूज़र के गार्जियन, Roblox सपोर्ट से संपर्क करके Roblox को उस नाबालिग का अकाउंट टर्मिनेट करने की रिक्वेस्ट कर सकते हैं.

f. **नोटिफ़िकेशन और अपील.** अगर Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के उल्लंघन के अनुवर्ती या कानून प्रवर्तन या दूसरे लीगल रिक्वेस्ट के जवाब में Roblox (i) आपके अकाउंट या सेवाओं का ऐक्सेस सस्पेंड या टर्मिनेट कर देता है या (ii) Robux, UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) या ऐसा कोई दूसरा कॉन्टेंट हटा देता है जो सेवाओं पर आपके पास है, तो Roblox आपको सूचित कर सकता है और आपको Roblox के फ़ैसले के रिव्यू की रिक्वेस्ट करने ("**अपील**") का मौका दे सकता है. अपील प्रॉसेस शुरू करने के लिए, Roblox सपोर्ट से संपर्क करें. इससे जुड़ी Roblox पॉलिसी और प्रॉसेस के बारे में ज़्यादा जानकारी के लिए,यहाँ देखें.

g. **सेवाओंका ऐक्सेस.** Roblox आपको बिना नोटिस के जब तक कि कानून द्वारा ज़रूरी न हो और यूज़र के

प्रति दायित्व के बिना, तब तक किसी भी समय और किसी भी वजह से, जिसमें कानूनों का पालन करना, यूज़र की हिफ़ाज़त करना या Roblox की साख की हिफ़ाज़त करना शामिल है, सेवाओं (या उसके किसी भी हिस्से) को बदलने या सस्पेंड करने का अधिकार अपने पूर्ण विवेकाधिकार में सुरक्षित रखता है.

3 ▼ Robux और Roblox सब्सक्रिप्शन

a. "**Robux**" Robloxसेवाओं की ऑफ़िशियल करेंसी है और इसका उपयोग वर्चुअल आइटम (नीचे डिफ़ाइन किया गया है) जैसा कॉन्टेंट या सेवाओं पर "**एक्सपीरिएंसेस**" नाम के इंटरैक्टिव कॉन्टेंट का ऐक्सेस हासिल करने के लिए किया जा सकता है. **Robux रियल करेंसी के एवज नहीं हैं, ये ब्याज नहीं कमाते हैं और रियल करेंसी में इनकी कोई बराबर वैल्यू नहीं है**. जब तक DevEx प्रोग्राम की शर्तों में DevEx प्रोग्राम के लिए आवेदन करने वाले या प्रोग्राम में स्वीकार किए गए क्रिएटर्स के बारे में अन्यथा न कहा गया हो, तब तक Robux को किसी भी वास्तविक करेंसी के बदले रिडीम नहीं किया जा सकता और Roblox किसी मूल्यवान चीज़ के बदले यूज़र का Robux एक्सचेंज करने के लिए बाध्य नहीं है.

b. **Robux का उपयोग करने के लिए लिमिटेड लाइसेंस.** रियल करेंसी में Robux की कोई बराबर वैल्यू नहीं है. Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 4 में स्पष्ट रूप से निर्धारित या Robux पर लागू की गई किसी भी लागू शर्त में सेवाओं के आपके उपयोग के आधार पर, Robux का आपका यूज़र बनना या उसे खरीदना आपको सिर्फ़ Robux का एक सीमित, ट्रांसफ़र नहीं किए जाने वाला, कैंसिल करने लायक लाइसेंस पाने में उपयोग करने का अधिकार मिलता है (i) सेवाओं के संबंध में, (ii) केवल आपके व्यक्तिगत मनोरंजन के लिए, और (iii) लागू Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के तहत Roblox द्वारा अनुमत तरीकों से, जिसमें कोई भी लागू शर्तें शामिल हैं. अगर (i) आप Roblox की शर्तों का उल्लंघन करते हैं , (ii) आपका अकाउंट सस्पेंड या टर्मिनेट कर दिया जाता है या (iii) ये यूज़र के लिए शर्तें या सेवाएँ समाप्त कर दी जाती हैं, तो Robux का उपयोग करने का आपका लिमिटेड लाइसेंस खत्म हो सकता है.

c. **Robux पाना और उनका उपयोग करना.** सेवाओं पर Robux पाने के कई तरीके हैं. यूज़र Robux को ऐसे पा सकता है: (i) Roblox से Robux खरीदकर या अन्यथा रिसीव करके; (ii) किसी दूसरे व्यक्ति द्वारा यूज़र की तरफ़ से Robux खरीदकर; (iii) मेंबरशिप ("**Roblox सब्सक्रिप्शन**" जैसा कि नीचे सेक्शन 3f में ज़्यादा विस्तार से बताया गया है) खरीदकर जिसमें हर महीने Robux का एक खास फ़ायदा शामिल होता है; (iv) दूसरे यूज़र्स से वर्चुअल आइटम ट्रेड करके (जैसा कि नीचे सेक्शन 4c में बताया गया है); या (v) दूसरे तरीकों से जिन्हें Roblox पेश कर सकता है. इसके अलावा, क्रिएटर Robux कमा सकता है जैसा कि Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 4 में ज़्यादा विस्तार से बताया गया है.

आप Robux या वर्चुअल कॉन्टेंट का इस्तेमाल, खरीद या दूसरों को देना सिर्फ़ सेवाओं के ज़रिए ही कर सकते हैं और अगर Roblox ने इनRoblox शर्तों में इसकी स्पष्ट इजाज़त नहीं दी है, तो किसी और तरीके से ऐसा करना मना है. ऐसा करने की कोई भी कोशिश Roblox की शर्तों का उल्लंघन मानी जाएगी, यह लेनदेन को शून्य कर देगी और इसके परिणामस्वरूप आपके अकाउंट और Robux या वर्चुअल कॉन्टेंट का उपयोग करने के आपके लाइसेंस को तुरंत सस्पेंड या टर्मिनेट किया जा सकता है. Roblox उन थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ को मान्यता नहीं देता है या उनकी ज़िम्मेदारी नहीं लेता है जो यूज़र्स को Robux या वर्चुअल कॉन्टेंट बेचने,

ट्रांसफ़र करने, खरीदने या अन्यथा उपयोग करने की अनुमति देती हैं और यूज़र द्वारा ऐसा कोई भी उपयोगRoblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों का उल्लंघन है. हालाँकि, किसी अकाउंट को ट्रांसफ़र किया जा सकता है, लेकिन इसके लिए लिखित रूप में वैध अनुबंध के तहत उस अकाउंट के बनाए गए वर्चुअल कॉन्टेंट की बिक्री से Robux कमाने के अधिकार की बिक्री का संबंध होना चाहिए. इस अपवाद से सेवाओं के बाहर Robux या वर्चुअल कॉन्टेंट की बिक्री की अनुमति नहीं मिलती है. **सिर्फ़ वे यूज़र जो अपने जूरिसडिकशन या स्टेट ऑफ़ रेसिडेंस में बालिग होने की उम्र के हो चुके हैं,** Robux **खरीद सकते हैं या सेवाओं पर दूसरे रियल-मनी ट्रांज़ैक्शन कर सकते हैं.**

d. **Robux नॉन-रिफ़ंडेबल हैं.** जैसा कि कानून द्वारा ज़रूरी है को छोड़कर, Robux के लिए सभी पेमेंट **अंतिम हैं और रिफ़ंडेबल नहीं हैं.**

e. **Robux बदलाव के अधीन हैं.** Roblox, अपने पूर्ण विवेकाधिकार में, किसी भी समय Robux में बदलाव लागू कर सकता है. इसमें यूज़र द्वारा पाए जा सकने वालेRobux की संख्या को लिमिट करना या Robux की खरीदारी कीमत को कम करना शामिल हो सकता है.

Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के तहत आपको दिए गए लिमिटेड लाइसेंस को छोड़कर, Roblox के पास Robux में और उसके लिए सभी अधिकार हैं और वह उन्हें बनाए रखता है. इसमें बिना किसी नोटिस, पेमेंट या दायित्व के Robux का उपयोग करने के आपके लाइसेंस को सुधारने, वापस लेने या टर्मिनेट करने का अधिकार शामिल है. Roblox, Robux या उनकी उपलब्धता या वैल्यू के संबंध में कोई गारंटी या वॉरंटी नहीं देता है.

f. **सब्सक्रिप्शन.** Roblox आपको पेड सब्सक्रिप्शन ("Roblox सब्सक्रिप्शन") के ज़रिए ज़्यादा फ़ायदों का ऐक्सेस दे सकता है. आपके द्वारा की गई Roblox सब्सक्रिप्शन की खरीदारी और उपयोग Roblox सब्सक्रिप्शन की शर्तों के अधीन हैं.

4 ▼ वर्चुअल कॉन्टेंट, UGC के सब्सक्रिप्शंस और Roblox इकॉनमी.

a. **वर्चुअल कॉन्टेंट पाना.** आप सिर्फ़ सेवाओं पर "**वर्चुअल आइटम**" (जिसमें बिना किसी सीमा के आपके अवतार के लिए ड्रेस या डिजिटल आइटम शामिल हैं), "**एक्सपीरिएंस के आइटम**" (जिसमें बिना किसी सीमा के गेम पास और स्पेशल अबिलिटी शामिल हैं) और Roblox और/या क्रिएटर (कलेक्टिव रूप से "**वर्चुअल कॉन्टेंट**") द्वारा ऑफ़र किया गया दूसरा कॉन्टेंट (जिसमें बिना किसी सीमा के एक्सपीरिएंस और प्राइवेट सर्वर ऐक्सेस शामिल हैं) पा सकते हैं. सेवाओं पर वर्चुअल कॉन्टेंट का अधिग्रहण पूरी तरह से आपके व्यक्तिगत मनोरंजन के लिए है, और, किसी भी अतिरिक्त शर्त में अन्यथा बताए गए को छोड़कर, जैसा लागू हो, यह (i) आपके और Roblox या (ii) आपके और किसी भी क्रिएटर के बीच कोई कानूनी रूप से लागू करने योग्य अनुबंध नहीं बनाता है. वर्चुअल कॉन्टेंट का वास्तविक दुनिया में कोई मूल्य नहीं है और सेवाओं पर किसी भी लेन-देन से आपको उस वर्चुअल कंटेंट का कानूनी मालिकाना हक नहीं मिलता

जब आप मार्केटप्लेस, एक्सपीरिएंस विवरण पेज या इन-एक्सपीरिएंस के ज़रिए वर्चुअल कॉन्टेंट पाने के

लिए Robux खर्च करते हैं, तब Robux को सेवाओं के ज़रिए इकट्ठा किया जाता है और तुरंत आपके अकाउंट बैलेंस से काट लिया जाता है. ऐसे सभी ट्रांसफ़र अंतिम हैं और जब तक कि Roblox द्वारा अपनी पॉलिसी या प्रैक्टिस के ज़रिए अन्यथा परमिशन नहीं दिया गया हो या जैसा कि कानून द्वारा ज़रूरी न हो, तब तक नॉन-रिफ़ंडेबल और नॉन-रिवर्सिबल हैं.

b. UGC सब्सक्रिप्शंस यूज़र्स को कुछ अतिरिक्त लाभ देने के लिए, क्रिएटर की ओर से ऑफ़र किए गए अपने आप रिन्यू होने वाले सब्सक्रिप्शंस हैं. UGC सब्सक्रिप्शंस खरीदने का मतलब है कि आपने सहमति दी है कि आपका सब्सक्रिप्शन अपने-आप रिन्यू हो जाएगा और Roblox, अपने पेमेंट प्रोवाइडर के ज़रिए, आपके द्वारा UGC का सब्सक्रिप्शन कैंसिल करने तक आपके पैसे काटता रहेगा. किसी भी समय, सब्सक्रिप्शंस सेटिंग पेज पर जाकर अपनाUGC का सब्सक्रिप्शन कैंसिल किया जा सकता है. अगर आपने UGC का सब्सक्रिप्शन कैंसिल किया, तो भी आपको उस अवधि के लिए फ़ायदे मिलते रहेंगे जिसके लिए आपने पहले ही पेमेंट कर दिया है. UGC सब्सक्रिप्शंस की सभी खरीदारियाँ अंतिम होती हैं और जब तक Roblox की नीतियों या कानूनी ज़रूरत के हिसाब से अनुमति नहीं दी जाती है, तब तक इन्हें रिफ़ंड नहीं किया जा सकता और न ही ट्रांसफ़र किया जा सकता है.

c. **वर्चुअल कॉन्टेंट और UGC के सब्सक्रिप्शन बेचना.**

   i. **यूज़र्स के लिए.** Roblox Roblox सब्सक्रिप्शन वाले यूज़र्स को सेवाओं पर कुछ खास Robloxद्वारा क्रिएट किए गए वर्चुअल कॉन्टेंट को रीसेल करने की परमिशन देता है ("रीसेल"). यूज़र सिर्फ़ मार्केटप्लेस में ही ऐसे वर्चुअल कॉन्टेंट के रीसेल में शामिल हो सकता है. सभी रीसेल अंतिम हैं और उन्हें रिवर्स नहीं किया जा सकता, जब तक कि कानून इसकी अनुमति न दे. (यहाँ पर वर्चुअल कॉन्टेंट को रीसेल करने की और भी ज़्यादा विस्तृत जानकारी देखें.)

   ii. **क्रिएटर्स के लिए.** क्रिएटर, Roblox Creator की शर्तों वाले सेक्शन 4 और UGC सब्सक्रिप्शन के उपयोग की शर्तों में बताई गई शर्तों के अनुसार,वर्चुअल कॉन्टेंट और UGC के सब्सक्रिप्शन को डिज़ाइन करके बेच सकता है.

d. **वर्चुअल कॉन्टेंट ट्रेड करना.** Roblox, Roblox सब्सक्रिप्शन वाले यूज़र्स को सेवाओं पर कुछ खास वर्चुअल कॉन्टेंट ट्रेड करने की परमिशन देता है (“**ट्रेड**”). इस वर्चुअल कॉन्टेंट को किसी दूसरेवर्चुअल कॉन्टेंट के लिए याRobuxऔर वर्चुअल कॉन्टेंट के कॉम्बिनेशन के लिए ट्रेड किया जा सकता है. जब यूज़र्स सेवाओं पर ऐसे ट्रेड में शामिल होते हैं जिसमें Robux का एक्सचेंज शामिल होता है, तो Roblox फ़ी का हकदार होता है. हालाँकि, अगर ट्रेड के हिस्से के रूप में किसी Robux का एक्सचेंज नहीं किया जाता है, तो Roblox को ट्रांज़ैक्शन के कनेक्शन में कोई फ़ी नहीं मिलेगी. (यहाँ पर Roblox के ट्रेडिंग सिस्टम और संबंधित शुल्क की जानकारी और भी ज़्यादा विस्तार से देखें.)

e. **वर्चुअल कॉन्टेंट हटाना.** Roblox के पास, अपने पूर्ण विवेकाधिकार में, बिना एडवांस नोटिस के, सेवाओं और आपके अकाउंट से किसी भी कॉन्टेंट (जिसमें बिना किसी सीमा के एक्सपीरिएंसेस, वर्चुअल कॉन्टेंट, UGC के सब्सक्रिप्शन और UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) शामिल हैं) की उपलब्धता को सस्पेंड करने या हटाने का अधिकार है. ऐसे कॉन्टेंट पर रोक लगाने या हटाए जाने की वजह से, आपको हो सकने वाले किसी भी नुकसान के लिए Roblox किसी भी यूज़र के प्रति उत्तरदायी नहीं होगा और Roblox को Robux या ऐसे अन्य फ़ंड रिफ़ंड करने की ज़रूरत नहीं है, जो किसी यूज़र ने किसी भी हटाए गए या रोक लगाए गए कॉन्टेंट पर खर्च की हो, सिवाय उन मामलों के जहाँ कानूनी रूप से ऐसा करना ज़रूरी हो.

f. **पेड ऐक्सेस.** क्रिएटर द्वारा प्रदान किए गए पेड ऐक्सेस एक्सपीरिएंस में एक्सपीरिएंस ऐक्सेस करने के

लिएRobux या स्थानीय करेंसी में एकमुश्त भुगतान की ज़रूरत होती है ("पेड ऐक्सेस"). Robux में पेड ऐक्सेस एक्सपीरिएंस केवलRobux का उपयोग करके ही खरीदे जा सकते हैं और स्थानीय करेंसी में पेड़ ऐक्सेस एक्सपीरिएंस केवल वास्तविक करेंसी का उपयोग करके ही खरीदे जा सकते हैं. आप डेस्कटॉप पर अपनी लोकल करेंसी में पेड ऐक्सेस एक्सपीरिएंस खरीद सकते हैं या अगर आपकी लोकल करेंसी उपलब्ध नहीं है, तो आप USD में खरीद सकते हैं. आप खरीदारी के 48 घंटों के अंदर लोकल करेंसी में पेड ऐक्सेस एक्सपीरिएंस के लिए रिफ़ंड की रिक्वेस्ट कर सकते हैं. Robux एक्सपीरिएंस में पेड ऐक्सेस फ़ाइनल हैं और जब तक Roblox द्वारा अनुमति नहीं दी जाती है, तब तक इन्हें रिफ़ंड नहीं किया जा सकता और न ही ट्रांसफ़र किया जा सकता है.

i. लिमिटेड लाइसेंस. पेड ऐक्सेस एक्सपीरिएंस खरीदकर आपको इन शर्तों के अनुरूप 'एक्सपीरिएंसेस' का लाइसेंस दिया जाता है. Roblox के पास अपने विवेकानुसार आपका ऐक्सेस रद्द करने का अधिकार सुरक्षित है.

g. **Roblox Commerce.** सेवाओं पर मौजूद एक्सपीरिएंसेज़ और अन्य फ़ीचर आपको उन आइटम की खरीदारी करने और उन्हें पाने में सक्षम बना सकते हैं, जो Roblox के बाहर मौजूद हैं. इसमें वास्तविक मुद्रा में कॉमर्स प्रोवाइडर को पेमेंट करने की क्षमता भी शामिल है (सामूहिक रूप से "कॉमर्स प्रोवाइडर एक्टिवेशन"). कैपिटल अक्षरों वाले जिन शब्दों को इन शर्तों में डिफ़ाइन नहीं किया गया है, उन्हें Roblox डिक्शनरी में डिफ़ाइन किया गया है.

i. **डिवाइस, उम्र और क्षेत्र से जुड़े प्रतिबंध.** कॉमर्स प्रोवाइडर ऐक्टिवेशन का इस्तेमाल करने के लिए, आपकी उम्र कम से कम 13 साल होनी चाहिए और आपका निवास स्थान संयुक्त राज्य अमेरिका होना चाहिए. साथ ही, कॉमर्स प्रोवाइडर ऐक्टिवेशन के कुछ फ़ीचर्स सिर्फ़ डिवाइस के प्रकार के आधार पर योग्य यूज़र के लिए उपलब्ध हो सकते हैं.

ii. **कॉमर्स प्रोवाइडर्स से खरीदारियाँ**

1. अगर आप कॉमर्स प्रोवाइडर ऐक्टिवेशन (जिसमें "खरीदें" या "शॉप करें" बटन, ऐड, "ज़्यादा जानें" या दूसरे लिंक या खरीदारी के तरीकों पर क्लिक करना शामिल है) में खरीदारी करना चुनते हैं, तो आप अपनी खरीदारी पूरी करने के लिए किसी थर्ड-पार्टी रिटेलर, ई-कॉमर्स प्लैटफ़ॉर्म, मार्केटप्लेस, ब्रैंड, डेवलपर और/या उसके और उनके अधिकृत प्रतिनिधि (कलेक्टिव रूप से "कॉमर्स प्रोवाइडर" और ऐप्लिकेशन या वेबसाइट, "कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट") द्वारा चलाए जाने वाले ऐप्लिकेशन या वेबसाइट का उपयोग करेंगे और उससे इंटरैक्ट करेंगे. अगर आप कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट को ऐक्सेस करना, उसका उपयोग करना, उसके साथ ट्रांज़ैक्शन करना या अन्यथा इंटरैक्ट करना चुनते हैं, तो आप कॉमर्स प्रोवाइडर को लागू थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ आपके लिए उपलब्ध करवाने का निर्देश दे रहे हैं.
2. कॉमर्स प्रोवाइडर से अपने लेन-देनों के लिए आप पूरी तरह से ज़िम्मेदार हैं. आप समझते हैं कि कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट के नियम और शर्तें, जिनमें कॉमर्स प्रोवाइडर द्वारा ज़रूरी बिक्री की शर्तें, नियम, पॉलिसी और प्राइवेसी नोटिस शामिल हैं, जैसा कि कॉमर्स प्रोवाइडर ऐक्टिवेशन या कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट ("कॉमर्स प्रोवाइडर की शर्तें") पर नोट किया जा सकता है, कॉमर्स प्रोवाइडर के साथ आपके ट्रांज़ैक्शन और कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट पर आपकी सभी ऐक्टिविटी को नियंत्रित करती हैं, जिसमें कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट के ज़रिए इकट्ठा और प्रॉसेस की गई जानकारी भी शामिल है. Roblox, कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट के ज़रिए होने वाले किसी भी ट्रांज़ैक्शन का हिस्सा नहीं है, क्योंकि उनका एडमिनिस्ट्रेशन कॉमर्स प्रोवाइडर द्वारा किया जाता है. कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट के संबंध में कोई भी

क्लेम, जिसमें कोई भी लागू ट्रांज़ैक्शन शामिल है, कॉमर्स प्रोवाइडर की शर्तों द्वारा नियंत्रित होता है और लागू कानून के तहत पूरी हद तक अनुमत होने पर, Roblox ऐसे दावों के लिए ज़िम्मेदार नहीं है. आप सहमत हैं कि कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट का उपयोग करते समय या उसे ऐक्सेस करते समय आप अपने या अपने नाबालिग (अगर लागू हो) के आचरण के लिए पूरी तरह से ज़िम्मेदार हैं और अगर आप कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट को ऐक्सेस करते हैं या उसका उपयोग करते हैं, तो आपको कॉमर्स प्रोवाइडर की शर्तों का पालन करना होगा. अगर इन कॉमर्स शर्तों और कॉमर्स प्रोवाइडर की शर्तों के बीच कोई असंगति या विरोध हो, तो कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट पर आपके द्वारा की जाने वाली हर ऐक्टिविटी या ट्रांज़ैक्शन के संबंध में कॉमर्स प्रोवाइडर की शर्तें पूरी तरह से स्वीकार की जाएँगी.

3. "कॉमर्स प्रॉडक्ट" का मतलब है, कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट के ज़रिए दी जाने वाली कोई भी चीज़, मर्चेंडाइज़ या अन्य प्रॉडक्ट और सेवाएँ, जिनका इस्तेमाल Roblox के बाहर किया जाना है (उदाहरण के लिए, कपड़े, लाइव इवेंट के टिकट, फ़ूड डिलीवरी सेवाएँ वगैरह). कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट के ज़रिए दिए जाने वाले कॉमर्स आइटम बदलाव के अधीन हैं और इन्हें किसी भी समय पूरे या आंशिक रूप से सुधारा जा सकता है, सस्पेंड, बंद किया जा सकता है या रोका जा सकता है. कॉमर्स प्रोवाइडर के साथ आपके ट्रांज़ैक्शन के लिए Roblox की आपके प्रति कोई ज़िम्मेदारी या दायित्व नहीं है. इन ट्रांज़ैक्शन में कॉमर्स आइटम के परफ़ॉर्मेंस या गुणवत्ता की समस्याएँ, प्लेस किए गए ऑर्डर, डिलीवरी के मुद्दे, पेमेंट प्रोसेसिंग या कॉमर्स आइटम से संबंधित रिफ़ंड रिक्वेस्ट शामिल हैं. आप समझते हैं और सहमत हैं कि कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट पर किए गए हर ट्रांज़ैक्शन के सभी पहलुओं, जिनमें कॉमर्स आइटम की पूर्ति शामिल है, के लिए कॉमर्स प्रोवाइडर पूरी तरह से ज़िम्मेदार पार्टी है.

iii. **टैक्स.** Roblox एक अनोखा और इमर्सिव ब्रैंड एक्सपीरिएंस देता है जो यूज़र्स को वर्चुअल एक्सपीरिएंस में कॉमर्स प्रोवाइडर के ब्रैंड को एक्सप्लोर करने और उसके साथ इंटरैक्ट करने की ताकत देता है. Roblox सिर्फ़ ब्रैंड के साथ इंटरैक्शन के लिए एक्सपीरिएंस देता है.

Roblox एक मार्केटप्लेस या मार्केटप्लेस की सुविधा देने वाले के तौर पर काम नहीं करता है और यह कॉमर्स प्रॉडक्ट ("कॉमर्स प्रोवाइडर ट्रांज़ैक्शन") की खरीदारी, बिक्री या डिलीवरी के काम में शामिल नहीं है. कॉमर्स प्रॉडक्ट से संबंधित सभी कॉमर्स प्रोवाइडर ट्रांज़ैक्शंस सीधे कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट के ज़रिये किए जाते हैं. Roblox Corporation सीधे या परोक्ष रूप से पेमेंट हैंडिल करने, प्रॉसेस करने या स्वीकार करने का काम नहीं करता है; रसीदें इकट्ठा नहीं करता है; कीमतें तय नहीं करता है; या किसी भी तरीके से इन कॉमर्स प्रोवाइडर ट्रांज़ैक्शन की देख-रेख नहीं करता है. कॉमर्स प्रॉडक्ट के रिटर्न, कस्टमर सर्विस या संबंधित पूछताछ या मुद्दे कॉमर्स प्रोवाइडर को भेज दिए जाते हैं और ये कॉमर्स प्रोवाइडर की ज़िम्मेदारी होते हैं.

कॉमर्स प्रोवाइडर्स अपनी व्यक्तिगत कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइटों को मैनेज करते हैं और Roblox से अलग होकर (स्वतंत्र तौर पर) काम करते हैं. इस स्वतंत्रता में ये शामिल हैं, लेकिन यह इन्हीं तक लिमिटेड नहीं है : बिक्री लागू करने का प्रॉसेस (जैसे, पेमेंट प्रॉसेसिंग सेवाएँ, कीमतें सेट करना, ऑर्डर लेना, रिटर्न या एक्सचेंज स्वीकार करना या उनमें मदद करना), इन्वेंट्री मैनेज करना, पर्सनलाइज़ की गई ब्रैंडिंग, कस्टमर सर्विस, कॉमर्स प्रॉडक्ट की पूर्ति और डिलीवरी. सभी कॉमर्स प्रोवाइडर ट्रांज़ैक्शन सीधे कॉमर्स प्रोवाइडर और यूज़र के बीच प्रॉसेस किए जाते हैं.

कॉमर्स प्रोवाइडर इन कॉमर्स की शर्तों के तहत कॉमर्स प्रॉडक्ट की बिक्री से संबंधित सभी बिक्री, उपयोग, VAT, GST और समान टैक्स ("टैक्स") के पेमेंट के लिए और कॉमर्स प्रोवाइडर ट्रांज़ैक्शन के लिए पूरी तरह से ज़िम्मेदार होगा.

iv. **वर्चुअल आइटम.** सभी कॉमर्स प्रोवाइडर एक्टिवेशंस डिजिटल ट्विन या दूसरी डिजिटल आइटम ऑफ़र नहीं करते हैं. अगर कॉमर्स प्रोवाइडर ऐक्टिवेशन यह कहता है कि कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट पर की गई किसी खरीदारी के साथ डिजिटल ट्विन या दूसरे डिजिटल आइटम भी आते हैं, तो वह डिजिटल ट्विन/आइटम वर्चुअल कॉन्टेंट है. आपको लागू वर्चुअल कॉन्टेंट के लिए हकदारी या हकदारी रिडीम करने का ज़रिया सिर्फ़ तभी दिया जाएगा, जब कॉमर्स प्रोवाइडर यह कन्फ़र्म करता है कि कॉमर्स प्रोवाइडर ऐक्टिवेशन में दिखाई गई ऐड संबंधित और योग्य कॉमर्स आइटम के लिए कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट के ज़रिए आपकी खरीदारी सफलतापूर्वक पूरी हो गई है. Roblox लागू वर्चुअल कॉन्टेंट के लिए हकदारी से इनकार करने या उसे हटाने का अधिकार सुरक्षित रखता है अगर कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट के ज़रिए आपका ऑर्डर कॉमर्स प्रोवाइडर की शर्तों या इन कॉमर्स की शर्तों के अनुपालन में नहीं होने वाली किसी भी ऐक्टिविटी के लिए या Roblox प्लैटफ़ॉर्म की उपयोग की शर्तों में अन्यथा बताए गए के अनुसार कैंसिल या रिवर्स कर दिया गया है. कॉमर्स प्रोवाइडर ऐक्टिवेशन के ज़रिए उपलब्ध वर्चुअल कॉन्टेंट बदलाव के अधीन हैं और इसे किसी भी समय पूरे या आंशिक रूप से सुधारा, सस्पेंड किया, बंद किया या रोक दिया जा सकता है. जब तक अन्यथा नहीं कहा गया हो, तब तक हर वर्चुअल कॉन्टेंट की अधिकतम एक (1) मात्रा की अनुमति दी जाती है. एक ही योग्य कॉमर्स आइटम एक से ज़्यादा संख्या में खरीदने पर एक ही वर्चुअल कॉन्टेंट की संख्या एक से ज़्यादा नहीं होगी.

v. **कॉमर्स प्रोवाइडर ऐक्टिवेशंस बदलाव के अधीन हैं.** हम अपने पूर्ण विवेकाधिकार में किसी भी समय, किसी भी कॉमर्स प्रोवाइडर ऐक्टिवेशन को पूरा या आंशिक रूप से सुधारने, सस्पेंड करने, उसका ऐक्सेस बंद करने या रोकने का अधिकार सुरक्षित रखते हैं. हम Roblox के पूर्ण विवेकाधिकार में किसी भी समय इन शर्तों में सुधार करने का अधिकार सुरक्षित रखते हैं.

vi. **वारंटी डिसक्लेमर.** लागू कानून के तहत स्वीकार्य अधिकतम सीमा तक, किसी भी कॉमर्स प्रोवाइडर ऐक्टिवेशन, कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट और किसी कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट के ज़रिए खरीदारी के लिए उपलब्ध करवाई गई या किसी कॉमर्स प्रोवाइडर से ली गई किसी भी कॉमर्स आइटम के संबंध में, आप समझते हैं और सहमत हैं कि Roblox किसी भी प्रकार या स्वरूप की किसी भी और सभी वारंटी, चाहे व्यक्त हो या निहित, कानूनी हो या अन्यथा, जिसमें बिना किसी सीमा के व्यापारिकता की निहित वारंटियां, किसी खास प्रयोजन के लिए उपयुक्तता और संतोषजनक क्वालिटी शामिल है, को स्पष्ट रूप से डिसक्लेम करता है. आप समझते हैं और सहमत हैं कि कॉमर्स प्रोवाइडर ही कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट पर खरीदी गई या कॉमर्स प्रोवाइडर द्वारा उपलब्ध करवाई गई कॉमर्स आइटम के ट्रांज़ैक्शन और पूर्ति के लिए ज़िम्मेदार पार्टी है और ROBLOX ऐसी कॉमर्स आइटम के डिज़ाइन, निर्माण, प्रावधान या डिलीवरी में बिलकुल भी शामिल नहीं है.

vii. **दायित्व की सीमा.** लागू कानून द्वारा स्वीकृत अधिकतम सीमा तक, ROBLOX किसी भी स्थिति में, किसी भी कॉमर्स प्रोवाइडर ऐक्टिवेशन, कॉमर्स प्रोवाइडर वेबसाइट, कॉमर्स आइटम या इन कॉमर्स की शर्तों से उत्पन्न या उनके कनेक्शन में होने वाले किसी भी प्रकार के नुकसान, क्षति या चोट, जिसमें प्रत्यक्ष, परोक्ष, विशेष, आकस्मिक, अनुकरणीय, परिणामी या दूसरे अमूर्त नुकसान शामिल हैं, के लिए आपके प्रति उत्तरदायी नहीं होगा, चाहे वह कॉन्ट्रैक्ट, टोर्ट, पूरे दायित्व, कानून या किसी दूसरी कानूनी या न्यायसंगत

सिद्धांत से उत्पन्न हुआ हो.

5 ▼ पेमेंट और रिफ़ंड.

a. **सामान्य.** सिर्फ़ वे यूज़र जो अपने जूरिसडिकशन या स्टेट ऑफ़ रेसिडेंस में बालिग होने की उम्र तक पहुँच चुके हैं, सेवाओं पर फ़ाइनेंशियल ट्रांज़ेक्शन कर सकते हैं, जैसे कि Robux या Roblox सब्सक्रिप्शन या UGC के सब्सक्रिप्शन खरीदना.

b. **यूज़र की ज़िम्मेदारियाँ.** Robux, Roblox सब्सक्रिप्शन या UGC का सब्सक्रिप्शन खरीदते समय आप (या आपके गार्जियन, जैसा लागू हो) यह दर्शाते हैं और वारंटी देते हैं कि आपको अपने चुने हुए पेमेंट के तरीके का उपयोग करने का अधिकार है और आपके पेमेंट के तरीके में लागू ट्रांज़ैक्शन को पूरा करने के लिए पर्याप्त क्रेडिट उपलब्ध है. इसके अलावा, आप इस बात से भी सहमत हैं कि आपने लागू होने वाली सभी अतिरिक्त शर्तों को पढ़ लिया है और उनका पालन करने के लिए तैयार हैं और यह कि सेवाओं के संबंध में आपके द्वारा दी गई कोई भी जानकारी, जिसमें आपकी ओर से प्रदान किया गया, पेमेंट का चुना हुआ तरीका भी शामिल है, लेकिन यहीं तक सीमित नहीं है, लागू होने वाली पेमेंट सर्विस के प्रोवाइडर द्वारा उस फ़ाइनेंशियल ट्रांज़ेक्शन के लिए तय की गई प्राइवेसी पॉलिसी के अधीन होगी.

    i. अगर आपको लगता है कि किसी ने आपकी परमिशन के बिना आपके पेमेंट के तरीके के साथ-साथ आपके अकाउंट का ऐक्सेस हासिल कर लिया है, तो आपको Roblox सपोर्ट से संपर्क करके Roblox को इसकी जल्द-से-जल्द जानकारी देनी होगी. Roblox ऑथराइज़ नहीं किए गए शुल्कों वाले किसी भी अकाउंट को सस्पेंड करने या फिर किसी भी अकाउंट की Robux, खरीदने, ट्रेड में शामिल होने और/या वर्चुअल कॉन्टेंट और UGC के सब्सक्रिप्शन की खरीदारी करने की योग्यता पर पाबंदी लगाने का अधिकार सुरक्षित रखता है. (नीचे ऑथराइज़ नहीं किए गए ट्रांज़ैक्शन देखें.)

c. **ऑथराइज़ नहीं किए गए ट्रांज़ैक्शन.** अगर आपको अपने क्रेडिट/डेबिट कार्ड, PayPal या Google Play अकाउंट पर सेवाओं से जुड़े ऐसे शुल्क नज़र आते हैं, जिन्हें आपने ऑथराइज़ नहीं किया था, तो कृपया Roblox सपोर्ट से तुरंत संपर्क करें. अगर आपको लगता है कि कोई शुल्क आपकी परमिशन के बिना लिया गया है, तो Roblox को तुरंत इसकी जानकारी दें. हमारा लक्ष्य आपकी चिंताओं के बारे में जानना और उन्हें तुरंत मिटाना है. अगर किसी शुल्क के सिलसिले में आप अपने पेमेंट प्रॉसेसर से सीधे विवाद करते हैं, तो मुमकिन है पेमेंट प्रोवाइडर की विवाद प्रक्रिया के चलते, Roblox को कोई भी सहायता देने से रोक दिया जाए, जिसमें Roblox की ओर से दिया जा सकने वाला रिफ़ंड भी शामिल है. Roblox और यूज़र्स को धोखाधड़ी और अन्य तरह के नुकसान से बचाने के लिए, Roblox ऑथराइज़ नहीं किए गए शुल्कों वाले किसी भी अकाउंट को सस्पेंड करने या फिर किसी भी अकाउंट की Robux खरीदने, ट्रेड में शामिल होने और/या वर्चुअल कॉन्टेंट की खरीदारी करने की योग्यता पर पाबंदी लगाने का अधिकार सुरक्षित रखता है. Roblox आपको Roblox के फ़ैसले के रिव्यू की रिक्वेस्ट करने का मौका दे सकता है. अपील प्रक्रिया के बारे में और जानकारी के लिए, कृपया ऊपर यूज़र के लिए शर्तें का सेक्शन 2 देखें.

d. **प्राइसिंग और टैक्स.** जब आप Roblox से लोकल करेंसी में Robux, Roblox सब्सक्रिप्शन, UGC का सब्सक्रिप्शन या पेड ऐक्सेस खरीदते हैं, तो पे करने योग्य कीमत खरीदारी के समय बताई गई कीमत प्लस सभी लागू बिक्री और/या उपयोग टैक्स, वैल्यू ऐडेड टैक्स ("VAT") या माल एवं सेवा टैक्स ("GST") होती है,

जिसे Roblox आपकी खरीदारी पर असेस करता है ("खरीदारी कीमत"). U.S. और और कनेडियन खरीदारों के लिए दिखाई गई कीमत में अलग से लागू बिक्री टैक्स जोड़ा जा सकता है; जिन दूसरे देशों में खरीदारी के लिए Roblox VAT या GST के लिए रजिस्टर्ड है, वहाँ खरीदारी कीमत में उस जगह पर लागू रेट पर लागू VAT या GST शामिल होगा, जब तक कि खरीदारी के समय अन्यथा न बताया गया हो.

6 ▼ बौद्धिक संपदा और UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट).

a. **Roblox IP.** इंटरफ़ेस, ग्राफ़िक्स (जिसमें बिना किसी सीमा के Roblox क्लासिक अवतार और मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार शामिल हैं, जैसा कि Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 2 में डिफ़ाइन किया गया है), ट्रेडमार्क, डिज़ाइन, जानकारी, कलाकृति, डेटा, कोड, प्रॉडक्ट, सॉफ़्टवेयर और सेवाओं के दूसरे सभी एलिमेंट, जिनमें उसमें अधिकार और उसके डेरीवेटिव शामिल हैं, ("**Roblox बौद्धिक संपदा**" या "**Roblox IP**") कानून और Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों द्वारा सुरक्षित हैं. सभी Roblox IP, Roblox और Roblox के लाइसेंसर्स की प्रॉपर्टी है. Roblox IP में क्रिएटर्स द्वारा Roblox Creator की शर्तों के तहत Roblox को लाइसेंस पर दिए गए सभी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) शामिल होते हैं. जब तक कि Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों और लागू होने वाली किन्हीं भी अतिरिक्त शर्तों के तहत अनुमति न दी जाए, तब तक आप सेवाओं में शामिल किसी भी Roblox IP का इस्तेमाल उस वक्त तक नहीं कर सकते, जब तक कि आप हर मामले में ओनर से अलग-अलग परमिशन हासिल न कर लें. Roblox IP के/से जुड़े जो भी अधिकार Roblox की इन प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों या अतिरिक्त शर्तों में कहीं और प्रदान नहीं किए गए हैं, वे सभी Roblox के पास सुरक्षित रहेंगे.

b. **UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट)**. सेवाओं में अलग-अलग तरह के फ़ोरम, फ़ंक्शनैलिटी, सॉफ़्टवेयर और दूसरे इंटरैक्टिव फ़ीचर शामिल हैं जो आपको सेवाओं पर **UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट)** क्रिएट करने, अपलोड करने, सबमिट करने, पब्लिश करने, डिसप्ले करने, जेनरेट करने, ट्रांसमिट करने या अन्यथा उपलब्ध करवाने ("पब्लिश करना") की सुविधा देते हैं. इन फ़ीचर्स के बारे में और जानकारी के लिए, कृपया Roblox Creator के लिए शर्तों का सेक्शन 2 भी पढ़ें.

   सेवाओं पर पब्लिश किए गए हर UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों का पालन करना चाहिए, जिसमें Roblox कम्यूनिटी स्टैंडर्ड शामिल हैं और यह गैर-कानूनी, धोखाधड़ी वाला, भ्रामक, अश्लील, धमकी-भरा, मानहानिकारक, प्राइवेसी में दखल देने वाला, बौद्धिक संपदा अधिकारों का उल्लंघन करने वाला या अन्यथा थर्ड पार्टी को नुकसान पहुँचाने वाला या ऑब्जेक्ट किए जाने योग्य नहीं होना चाहिए और इसमें सॉफ़्टवेयर वायरस, कमर्शियल सॉलिसिटेशन, चेन लेटर, मास मेलिंग या किसी भी प्रकार का "स्पैम" शामिल नहीं होना चाहिए.

   जब तक Roblox की प्राइवेसी पॉलिसी या लागू होने वाले किन्हीं भी अतिरिक्त शर्तों में अन्यथा न कहा गया हो, तब तक आप (i) सहमति जताते हैं कि आपके द्वारा पब्लिश किया गया कोई भी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) न तो गोपनीय रहेगा और न ही उस पर आपका मालिकाना हक होगा और (ii) आप Roblox को ऐसे किसी भी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) और सेवाओं पर हुए इंटरैक्शन से संबंधित किसी भी डेटा को सेवाओं

को ऑपरेट करने, उपलब्ध करवाने, उनका प्रचार-प्रसार करने या उन्हें बेहतर बनाने के मकसद से दुनिया भर में किसी भी मीडिया में किसी भी व्यावसायिक उद्देश्य से होस्ट, इस्तेमाल, कॉपी, रीप्रोड्यूस, मॉडिफ़ाई, अडाप्ट, पब्लिश, ट्रांसलेट, रन करने, उनके डेरिवेटिव वर्क्स बनाने, वितरित, आम जनता को कम्यूनिकेट करने और सार्वजनिक रूप से परफ़ॉर्म या सीधे ऑडियंस तक पहुँचाने सहित उसे डिस्प्ले करने का एक सामान्य, रॉयल्टी-फ़्री, निरंतर, वापस न लिया जाने वाला और पूरी तरह से सब-लाइसेंस पर देने का अधिकार देते हैं, जिसमें मशीन लर्निंग और संबंधित मॉडल्स की ट्रेनिंग के संबंध में बिना किसी सीमा के दिया जाने वाला अधिकार भी शामिल है हालाँकि, Roblox आपकी दी हुई व्यक्तिगत जानकारी को सिर्फ़ Roblox की प्राइवेसी पॉलिसी के अनुसार शेयर करेगा.

आप प्रतिनिधित्व करते हैं और वारंटी देते हैं कि UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) पब्लिश करते समय (i) आप UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) में/पर सभी अधिकारों के ओनर हैं या उन्हें अन्यथा कंट्रोल करते हैं; (ii) UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) सटीक है और धोखाधड़ी वाला या भ्रामक नहीं है; और (iii) UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) इन शर्तों, किसी भी लागू कानून या किसी भी थर्ड पार्टी के अधिकारों का उल्लंघन नहीं करता, जिनमें बौद्धिक संपदा, प्राइवेसी और पब्लिसिटी शामिल हैं और किसी भी व्यक्ति या संस्था को नुकसान नहीं पहुँचाएगा. आप समझते हैं कि Roblox यह गारंटी नहीं दे सकता कि कुछ खास परिस्थितियों में, UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट जिसे आप पब्लिश करते हैं या सेवाओं पर या उसके ज़रिए उपलब्ध कराते हैं, उसे न तो सेवाओं के अन्य यूज़र कॉपी या इस्तेमाल कर पाएँगे और न ही सेवाओं पर या उसके बाहर उस पर चर्चा कर पाएँगे. अगर ऐसे इस्तेमाल के लिए आपके पास UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को सबमिट करने का अधिकार नहीं है, तो उसे पब्लिश करने पर आपकी जवाबदेही बन सकती है. Roblox आपके या किसी तीसरे पक्ष के द्वारा पब्लिश किए गए किसी भी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) की कोई ज़िम्मेदारी या जवाबदेही नहीं लेता. Roblox के पास उसकी सेवाओं पर UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को मॉनिटर करने, बदलने, ऐक्सेस बंद करने या हटाने का अधिकार है, लेकिन इसकी कोई ज़िम्मेदारी नहीं बनती.

c. **एक्सपीरिएंस में UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट).** कुछ एक्सपीरिएंसेस उस एक्सपीरिएंस के यूज़र्स को एक्सपीरिएंस के अंदर UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) पब्लिश करने की अनुमति देते हैं. ऐसे यूज़र्स जो किसी एक्सपीरिएंस में अलग से UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को पब्लिश करते हैं, वे Roblox और संबंधित एक्सपीरिएंस के क्रिएटर दोनों को UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को किसी भी तरीके से या किसी भी मीडिया में इस्तेमाल या एक्सप्लॉइट करने का वर्ल्डवाइड, स्थायी, रॉयल्टी-फ़्री और वापस नहीं लिया जा सकने वाला अधिकार और नॉन-एक्सक्लूसिव लाइसेंस देते हैं, जिसमें बिना किसी सीमा के, मशीन लर्निंग और संबंधित मॉडल की ट्रेनिंग, डेवलपमेंट और इस्तेमाल शामिल है. इसमें कोई भी ज़िम्मेदारी शामिल नहीं है, जैसे कि किसी व्यक्ति या पक्ष को रॉयल्टी या अन्य मुआवज़े का पेमेंट करना. अगर ऐसे यूज़र्स मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार (जैसा कि Roblox Creator की शर्तों में बताया गया है) बनाते हैं, तो यूज़र उस मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार के सभी अधिकार, टाइटल और इंट्रेस्ट को Roblox को ट्रांसफ़र कर देता है; Roblox बदले में यूज़र और क्रिएटर दोनों को इसका नॉन-एक्सक्लूसिव लाइसेंस देता है कि वे उस मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार को सेवाओं पर बिना किसी दायित्व के इस्तेमाल और एक्सप्लॉइट कर सकते हैं (उन्हें छोड़कर जिनके बारे में इन Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में बताया गया है). इनमें किसी व्यक्ति को रॉयल्टी या अन्य मुआवज़ा के पेमेंट से जुड़ा कोई भी दायित्व शामिल है.

d. **कॉपीराइट का उल्लंघन / डिजिटल मिलेनियम कॉपीराइट ऐक्ट (DMCA).**

i. **नोटिस.** हम दूसरों के बौद्धिक संपदा अधिकारों का सम्मान करते हैं और हम आपसे भी यही अनुरोध करते हैं. अगर आप कॉपीराइट ओनर या किसी कॉपीराइट ओनर के एजेंट हैं और मानते हैं कि सेवाओं पर कोई भी कॉन्टेंट आपके कॉपीराइट का उल्लंघन करता है, तो आप हमारे कॉपीराइट एजेंट से ईमेल से copyright_agent@roblox.com पर या डाक से Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403 पर संपर्क करके DMCA के अनुसार नोटिस सबमिट कर सकते हैं. हमसे फ़ोन से भी संपर्क किया जा सकता है, इसके लिए (888) 858-2569 पर कॉल करें. अगर कॉपीराइट ओनर की उम्र 13 साल से कम है, तो DMCA नोटिस पेरेंट, गार्जियन या दूसरे बालिग प्रतिनिधि द्वारा सबमिट किया जाना चाहिए. आपके नोटिस में नीचे बताई गई जानकारी शामिल होनी चाहिए:

- जिस ओनर के कॉपीराइट या दूसरे अधिकार का उल्लंघन किया जा रहा है, उसकी तरफ़ से कार्रवाई करने के लिए ऑथराइज़ किए गए व्यक्ति का इलेक्ट्रॉनिक या फ़िज़िकल हस्ताक्षर;
- कॉपीराइट से सुरक्षित काम या दूसरे बौद्धिक संपदा अधिकार का विवरण जिसका उल्लंघन किए जाने का आपने क्लेम किया है;
- उस मटीरियल का विवरण जिसके बारे में आपने उल्लंघन करने का क्लेम किया है और उसका लोकेशन;
- आपका पता, टेलीफ़ोन नंबर और ईमेल पता;
- आपका यह स्टेटमेंट कि आपको नेकनीयती से यह विश्वास है कि उन मटीरियल का इस्तेमाल कॉपीराइट ओनर, उसके एजेंट या कानून द्वारा ऑथराइज़ नहीं किया गया है; और
- आपका यह स्टेटमेंट कि आपके नोटिस में दी गई उपरोक्त जानकारी सटीक है और कि झूठी गवाही की सज़ा के तहत आप कॉपीराइट या बौद्धिक संपदा के ओनर हैं या कॉपीराइट या बौद्धिक संपदा के ओनर की तरफ़ से कार्रवाई करने के लिए ऑथराइज़्ड हैं.

आप स्वीकार करते हैं कि अगर आप इस सेक्शन की सभी ज़रूरतों का पालन करने से चूक जाते हैं, तो आपका DMCA नोटिस मान्य नहीं हो सकता है. 17 U.S.C. देखें ज़्यादा जानकारी के लिए § 512(c)(3) देखें. हम आपके DMCA नोटिस की एक कॉपी, जिसमें आपके द्वारा दी गई कोई भी संपर्क जानकारी शामिल है, रिपोर्ट किए गए कॉन्टेंट के लिए ज़िम्मेदार व्यक्ति को भेज सकते हैं.

ii. **काउंटर-नोटिस.** अगर आपका कॉन्टेंट DMCA नोटिस की वजह से हटा दिया गया है या बंद कर दिया गया है और आपका मानना है कि आपका कॉन्टेंट उल्लंघन करने वाला कॉन्टेंट नहीं है या आपके पास कॉपीराइट ओनर, कॉपीराइट ओनर के एजेंट या कानून के अनुसार पब्लिश करने और आपके कॉन्टेंट के मटीरियल का उपयोग करने के लिए उचित ऑथराइज़ेशन है, तो आप हमारे कॉपीराइट एजेंट को ईमेल से copyright_agent@roblox.com पर या डाक से Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403 पर काउंटर-नोटिस भेज सकते हैं. 13 साल से कम उम्र के यूज़र की तरफ़ से सबमिट किया जाने वाला कोई भी काउंटर-नोटिस पेरेंट, गार्जियन या दूसरे बालिग प्रतिनिधि द्वारा सबमिट किया जाना चाहिए. जब हमारा कॉपीराइट एजेंट कोई काउंटर-नोटिस रिसीव करता है, तो हम उस काउंटर-नोटिस की कॉपी, जिसमें आपके द्वारा दी गई कोई भी संपर्क जानकारी शामिल है, मूल शिकायतकर्ता पार्टी को भेज सकते हैं. इसमें उस पार्टी को सूचित किया जाएगा कि हम 10 कारोबारी दिनों में हटाए गए कॉन्टेंट को वापस रख सकते हैं या उसे बंद करना रोक सकते हैं. जब तक कॉपीराइट ओनर कॉन्टेंट के प्रोवाइडर के खिलाफ़ कोर्ट ऑर्डर पाने के लिए कोई ऐक्शन फ़ाइल नहीं करता है, तब तक हमारे द्वारा काउंटर-नोटिस

रिसीव करने के 10 से 14 कारोबारी दिनों या उससे ज़्यादा समय के अंदर, हमारे पूर्ण विवेकाधिकार में, हटाए गए कॉन्टेंट को वापस रखा जा सकता है या उसके ऐक्सेस को बहाल किया जा सकता है.

e. **ट्रेडमार्क का उल्लंघन.** अगर आप ट्रेडमार्क के ओनर या ट्रेडमार्क के ओनर के एजेंट हैं और मानते हैं कि सेवाओं पर मौजूद कोई कॉन्टेंट आपके रजिस्टर्ड ट्रेडमार्क का उल्लंघन करता है, तो कृपया trademark_agent@roblox.com पर ईमेल करके या Legal, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403 पर डाक भेज करके हमारे ट्रेडमार्क एजेंट को ट्रेडमार्क के उल्लंघन का नोटिस सबमिट करें. हमसे संपर्क करते समय कृपया अपने नोटिस में नीचे बताई गई जानकारी उपलब्ध करवाएँ:

- ट्रेडमार्क ओनर की तरफ़ से कार्रवाई करने के लिए ऑथराइज़ किए गए व्यक्ति का इलेक्ट्रॉनिक या फ़िज़िकल हस्ताक्षर;
- उस ट्रेडमार्क अधिकार का विवरण जिसके बारे में आप क्लेम कर रहे हैं कि उसका उल्लंघन हुआ है, जिसमें उस देश का नाम जहाँ वह ट्रेडमार्क रजिस्टर्ड है और रजिस्ट्रेशन नंबर शामिल है, अगर लागू हो;
- उस कॉन्टेंट का विवरण जिसके बारे में आप क्लेम कर रहे हैं कि वह उल्लंघन कर रहा है और वह कहाँ स्थित है;
- आपका पता, टेलीफ़ोन नंबर और ईमेल पता;
- आपके द्वारा यह बयान कि आपको नेकनीयती से यह विश्वास है कि ऐसे कॉन्टेंट का उपयोग ट्रेडमार्क ओनर, उसके एजेंट या कानून द्वारा ऑथराइज़ नहीं किया गया है; और
- आपका यह बयान कि आपके नोटिस में दी गई यह सभी जानकारी सटीक है और कि झूठी गवाही की सज़ा के तहत आप ट्रेडमार्क के मालिक हैं या ट्रेडमार्क ओनर की तरफ़ से कार्रवाई करने के लिए ऑथराइज़्ड हैं।

ध्यान दें कि Roblox यूज़र्स और ट्रेडमार्क मालिकों के बीच के विवादों में बीचबचाव करने की स्थिति में नहीं है। हालांकि, हम बौद्धिक संपदा के अधिकारों को गंभीरता से लेते हैं और मान्य ट्रेडमार्क उल्लंघन नोटिस मिलने पर हम छानबीन करेंगे और ट्रेडमार्क उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट को हटा सकते हैं। ध्यान दें कि ट्रेडमार्क उल्लंघन रिपोर्ट सबमिट करने के लिए यह ज़रूरी है कि आप किसी रजिस्टर्ड ट्रेडमार्क के मालिक हों या उसके एजेंट हों. पेंडिंग ट्रेडमार्क ऐप्लिकेशन आपके मालिक होन का सबूत नहीं माना जाएगा.

f. **बार-बार उल्लंघन करने वालों के लिए पॉलिसी।** Roblox की बौद्धिक संपदा पॉलिसी यह है: (i) ऐसा कॉन्टेंट हटाना या उसका ऐक्सेस बंद करना जिसके बारे में Roblox को पता है कि वह थर्ड पार्टी के बौद्धिक संपदा अधिकारों का उल्लंघन कर रहा है या जिसकी पहचान किसी मान्य कॉपीराइट मालिक या उसके एजेंट से सबमिट किए गए मान्य DMCA नोटिस में की गई है; और (ii) इन परिस्थितियों में किसी भी ऐसे यूज़र के अकाउंट सस्पेंड या टर्मिनेट करना और उसके लिए सेवाओं के ऐक्सेस को ब्लॉक करना जो बार-बार या गंभीर रूप से थर्ड-पार्टी के कॉपीराइट या दूसरे बौद्धिक संपदा अधिकारों का उल्लंघन करता है।

g. **फ़ीडबैक.** सेवाओं के बारे में या उनसे संबंधित आप जो भी फ़ीडबैक, कमेंट या सुझाव (कलेक्टिव रूप से "फ़ीडबैक") देते हैं, वह पूरी तरह से आपकी मर्ज़ी से देते हैं। आप हमें ऐसे फ़ीडबैक के लिए हमेशा के लिए, वापस नहीं लिया जा सकने वाला, रॉयल्टी-फ़्री, पूरी तरह से मुफ़्त, दुनियाभर में इस्तेमाल करने का लाइसेंस देते हैं और हम ऐसे फ़ीडबैक का इस्तेमाल जैसे चाहें वैसे और बगैर आपकी अनुमति के कर सकते हैं।

7 ▼ ऑनलाइन सुरक्षा.

Roblox एक आशावादी, सुरक्षित और सम्मानजनक ऑनलाइन एनवायरनमेंट को बढ़ावा देने और आगे बढ़ाने के लिए समर्पित है. यह लक्ष्य हासिल करने के लिए हम खास जानकारी वाली सुरक्षा टीमों का उपयोग करते हैं, बाहरी पार्टनर्स के साथ कोलैबरेट करते हैं और ऐसे सिस्टम बनाते हैं जो हमारी सेवाओं के हो सकने वाले गलत उपयोग का पता लगाने, उन्हें रोकने, कम करने और मॉडरेट करने के लिए डिज़ाइन किए गए हैं. हम ह्यूमन मॉडरेशन और ऑटोमेटेड सिस्टम के एक कॉम्बिनेशन का उपयोग करते हैं जो कॉन्टेंट की छान-बीन करता है और उसे मॉडरेट करता है ताकि हमें उल्लंघन, नुकसानदायक और गैर-कानूनी कॉन्टेंट और बुरे बिहेवियर के साथ-साथ हमारे उन कम्यूनिटी स्टैंडर्ड के दूसरे उल्लंघनों का पता लगाने में मदद मिल सके जो इन यूज़र के लिए शर्तों में रेफ़रेंस के तौर पर शामिल हैं. अगर आपको सेवाओं पर कोई ऐसा कॉन्टेंट या मटीरियल दिखाई पड़ता है जो हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करने वाला लगता है, तो कृपया Roblox सपोर्ट से संपर्क करें और यूज़र और सिचुएशन की तुरंत रिपोर्ट करने के लिए "यूज़र सेफ़्टी कंसर्न" हेल्प कैटगरी चुनें. सुरक्षा फ़ीचर्स के बारे में ज़्यादा जानकारी यहाँ दी गई है.

a. **कम्यूनिटी स्टैंडर्ड. अपने यूज़र्स को सुरक्षित रखने** के लिए Roblox ने कुछ कम्यूनिटी स्टैंडर्ड बनाए हैं जो यह बताते हैं कि यूज़र्स को सेवाओं पर कैसे बर्ताव करना चाहिए और सेवाओं पर किस तरह के काम की अनुमति है और किसकी नहीं है. ये कम्यूनिटी स्टैंडर्ड, जो इन शर्तों में शामिल हैं, यहाँ बताए गए हैं. कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का कोई भी उल्लंघन Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों का उल्लंघन माना जाता है और इसकी वजह से अकाउंट को सस्पेंड या टर्मिनेट किया जा सकता है. Roblox कम्यूनिटी की सुरक्षा बढ़ाने के लिए Roblox थर्ड पार्टी को आपके कॉन्टेंट का खुलासा तब कर सकता है जब Roblox को नेक नीयत से यह विश्वास हो कि ऐसा करना कानून या रेग्युलेशन के अनुसार ज़रूरी है या ऐसा करना किसी व्यक्ति को नुकसान से बचाने या Roblox के अधिकारों और प्रॉपर्टी की रक्षा करने के लिए ज़रूरी है.
b. **पेरेंटल कंट्रोल.** Roblox कम्युनिटी सभी उम्र के यूज़र्स से बनी है. हम सभी लोगों के लिए सुरक्षित और मज़ेदार एनवायरनमेंट को बढ़ावा देने के लिए कड़ी मेहनत करते हैं. इस कम्यूनिटी को बढ़ावा देने में मदद करने के लिए हम यूज़र्स और उनके पेरेंट/गार्जियन को बहुत सारे सुरक्षा फ़ीचर्स और कंट्रोल देते हैं. इन फ़ीचर के बारे में ज़्यादा जानकारी यहाँ देखी जा सकती है.
c. **कॉन्टेंट मैच्योरिटी रेटिंग**. Roblox "कॉन्टेंट मैच्योरिटी रेटिंग" का उपयोग यूज़र्स को उन एक्सपीरिएंसेस के बारे में सूचित फ़ैसले लेने में मदद करने के लिए करता है जिनके साथ वे इंटरैक्ट करते हैं और ऐसा कॉन्टेंट देखने की संभावना कम करने में मदद करता है जिसे वे नहीं देखना चाहते. हमारी कॉन्टेंट मैच्योरिटी रेटिंग (बहुत कम, कम, मॉडरेट, प्रतिबंधित) और कॉन्टेंट डिस्क्रिप्टर एक्सपीरिएंस पेज पर दिखाई देते हैं और इनका उपयोग यूज़र्स को एज ग्रुप और रीजनल कॉन्टेंट पॉलिसी के आधार पर एक्सपीरिएंसेस का सुझाव देने के लिए किया जाता है.
d. **कम्यूनिकेशन फ़ीचर्स**. Roblox यूज़र्स को बातचीत करने के कई तरीके देता है, जिसमें पार्टी चैट, एक्सपीरिएंस चैट, डायरेक्ट चैट, वॉइस चैट और Studio में टीम क्रिएट (इकट्ठे "**कम्यूनिकेशन फ़ीचर्स**") शामिल हैं कम्यूनिकेशन फ़ीचर्स का उपयोग करने से पहले आपको एज चेक पूरा करने की ज़रूरत पड़ सकती है. Roblox ऐसे कई तरह के ऑटोमेटेड सिस्टम का उपयोग करता है जिन्हें कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन कर सकने वाले बिहेवियर की पहचान करने के लिए डिज़ाइन किया गया है और इसमें ये शामिल हैं:

(a) फ़िल्टर किए गए टेक्स्ट चैट के लिए, उल्लंघन करने वाले कम्यूनिकेशन को पहचानने और यूज़र्स को उनके संपर्क में नहीं आने देने के लिए टेक्स्ट फ़िल्टर और कीवर्ड लिस्ट का उपयोग करना; और
(b) वॉइस चैट के लिए, उल्लंघन करने वाली भाषा को क्लासिफ़ाई करने और उसका पता लगाने के लिए ऑटोमैटिक स्पीच रिकॉग्निशन और एक इन-हाउस AI मॉडल के कॉम्बिनेशन का उपयोग करना.

8 ▼ AI फ़ीचर्स.

1. Roblox ऐसे कुछ ऑप्शनल फ़ीचर्स और क्रिएशन टूल्स उपलब्ध करवाता है जो आर्टिफ़िशियल इंटेलिजेंस ("**AI**") का उपयोग करते हैं और जिनका आप हमारी सेवाओं के हिस्से के तौर पर उपयोग कर सकते हैं. इनमें AI टेक्नोलॉजी में क्रिएटर्स के लिए AI टूल्स और Roblox क्रिएटर की शर्तों का AI टूल्स सेक्शन (इकट्ठे "**AI फ़ीचर्स**") शामिल है. कुछ AI फ़ीचर्स आपको प्रोसेसिंग के लिए इनपुट के तौर पर टेक्स्ट या दूसरे मटीरियल सबमिट करने ("**प्रॉम्प्ट**") और आपके प्रॉम्प्ट के आधार पर AI-जेनरेटेड रिस्पॉन्स रिटर्न करने देते हैं ("**आउटपुट**").
2. **AI फ़ीचर्स के लिए ज़िम्मेदारी**. आपके द्वारा AI फ़ीचर्स के उपयोग और इंटरैक्शन के लिए, सबमिट किए गए सभी प्रॉम्प्ट के लिए और आउटपुट के उपयोग के लिए Roblox नहीं बल्कि आप ज़िम्मेदार हैं. AI Features का उपयोग करके आप यह बताते हैं और गारंटी देते हैं कि आपके पास AI फ़ीचर्स को प्रॉम्प्ट सबमिट करने के लिए और Roblox को आपको AI फ़ीचर्स उपलब्ध करवाने के लिए और जैसा कि इन यूज़र के लिए शर्तों द्वारा अन्यथा परमिशन दी गई है, प्रॉम्प्ट का उपयोग करने के लिए सभी लाइसेंस देने के लिए ज़रूरी सभी अधिकार, लाइसेंस और परमिशन हैं. आपके और Roblox के बीच और लागू कानून द्वारा परमिशन दी गई सीमा तक, आप प्रॉम्प्ट और आउटपुट में अपने हर अधिकार, टाइटल और हित को रिटेन करते हैं.
3. **लाइसेंस**. आप Roblox को सेवाओं में आपके इंटरैक्शन डेटा से जुड़े प्रॉम्प्ट, आउटपुट और दूसरी जानकारी का उपयोग करने का एक नॉन-एक्सक्लूसिव, रॉयल्टी-फ़्री, निरंतर, वापस नहीं लिए जाने योग्य और पूरी तरह से सब-लाइसेंस करने योग्य अधिकार और लाइसेंस देते हैं, जो ऐसे किसी भी बिज़नेस उद्देश्य के लिए है जो सेवाओं को चलाने, उपलब्ध करवाने या बेहतर बनाने से कनेक्टेड हो, जिसमें बिना सीमा के मॉडल्स की ट्रेनिंग से कनेक्टेड होना भी शामिल है. साफ़-साफ़ बताने के लिए, ऊपर बताई गई बातों से ऐसे किसी भी डेटा शेयरिंग पसंद पर असर नहीं पड़ेगा जिसे आपने मॉडल ट्रेनिंग के बारे में सेट किया है, जिसमें एक्सपीरिएंस और अवतार ऐसेट डेटा शामिल हैं.
4. **प्रतिबंधित उपयोग**. AI फ़ीचर्स का उपयोग करते समय आप नीचे बताई गई बातों के लिए AI फ़ीचर्स को ऐक्सेस नहीं कर सकते, उनका उपयोग नहीं कर सकते और न ही दूसरों को उन्हें ऐक्सेस करने या उनका उपयोग करने की परमिशन दे सकते हैं:
    1. गैर-कानूनी, नुकसानदायक, भेदभाव करने वाली या बुरा बर्ताव करने वाली ऐक्टिविटी को बढ़ावा देना, आसान बनाना या उसमें शामिल होना, जिसमें दूसरों की विशेषताओं, सोशल बिहेवियर या निजी जानकारी के आधार पर उनका फ़ायदा उठाकर ऐसा करना शामिल है;
    2. उल्लंघन करना या ऐसा कुछ भी करना जिससे लागू कानून, Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों या कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन हो सकता है;
    3. दूसरों के सोशल बिहेवियर या निजी जानकारी के आधार पर उन्हें इस ढंग से जाँचना, क्लासिफ़ाई करना,

स्कोर करना या रेट करना जिससे उनके साथ नुकसानदायक, गलत या बुरा बर्ताव हो;
4. ऐसे प्रॉम्प्ट सबमिट करना जिनमें संवेदनशील, गोपनीय या पर्सनल तौर पर पहचानी जा सकने वाली जानकारी शामिल हो;
5. दूसरों की पर्सनल जानकारी या दूसरी प्राइवेट या संवेदनशील जानकारी हासिल करना या उसका अंदाज़ा लगाना;
6. जानबूझकर किसी भी तरीके से दूसरों को धोखा देना या गुमराह करना, जिसमें यह धारणा पैदा करना भी शामिल है कि कोई भी आउटपुट किसी इंसान द्वारा या AI फ़ीचर्स का उपयोग करके क्रिएट किया गया है ताकि दूसरों के बिहेवियर को इस ढंग से बदला जा सके जिससे नुकसान हो सकता है;
7. प्रोफ़ेशनल सलाह मांगना (जिसमें मेडिकल, मानसिक, फ़ाइनेंशियल या कानूनी सलाह शामिल है, लेकिन यह इन्हीं तक सीमित नहीं है);
8. किसी भी आउटपुट से किसी भी प्रोवनैंस या मेटाडेटा टैग को हटाना, बदलना या बंद करना;
9. ऑटोमेटेड फ़ैसला लेने को लागू करना जिसका व्यक्तियों पर ज़ोरदार असर पड़ता हो; या
10. किसी भी तरीके से AI फ़ीचर्स पर नुकसानदायक असर डालना, जिसमें ऐसे काम शामिल हैं:
    1. AI फ़ीचर्स को मॉडिफ़ाई करना, कॉपी करना, लीज़ पर देना, बेचना या बाँटना;
    2. AI फ़ीचर्स को रिवर्स इंजीनियर करना, डीकम्पाइल करना या अलग करना;
    3. ऐसे मॉडल्स या सेवाएँ बनाने के लिए AI फ़ीचर्स का उपयोग करना जो Roblox या उसकी किसी भी पेशकश या सेवा से मुकाबला करती हों; या
    4. AI फ़ीचर्स को रोकना या किसी और तरीके से उन्हें खराब करना, जिसमें सुरक्षा या प्राइवेसी फ़िल्टर, कंट्रोल या मैकेनिज़्म शामिल है.

5. **डिसक्लेमर**. AI फ़ीचर्स और उनकी बुनियादी AI टेक्नोलॉजी लगातार बदल रही हैं. AI फीचर्स का उपयोग करके आप यह समझते हैं और इससे सहमत हैं कि
   1. आउटपुट मशीन-जेनरेटेड होते हैं और गैर-भरोसेमंद या अधूरे हो सकते हैं या उनमें गड़बड़ियां, गलतियां, बायस और/या ऐसा अपमानजनक कॉन्टेंट हो सकता है जो Roblox के विचारों से मेल नहीं खाता;
   2. आउटपुट का उपयोग करने या उन्हें शेयर करने से पहले आपको उन्हें इवैल्यूएट और वेरिफ़ाई कर लेना चाहिए, जिसमें अपने द्वारा उपयोग के मामले के लिए सटीकता, वैधता और उचित होने के लिए ऐसा करना शामिल है.
   3. आपको ऐसे किसी भी फ़ैसले, सिस्टम या ऐप्लिकेशन के लिए आउटपुट पर भरोसा नहीं करना चाहिए, जिसमें आउटपुट का उपयोग करने से नुकसान हो सकता है, चोट लग सकती है, मौत हो सकती है या दूसरे नुकसान हो सकते हैं; और
   4. आउटपुट और AI फ़ीचर्स से जेनरेटेड दूसरे हर कॉन्टेंट के अपने उपयोग के लिए और/या उनके संबंध में लिए गए अपने हर ऐक्शन के लिए Roblox नहीं बल्कि पूरी तरह से खुद आप ज़िम्मेदार हैं.

9 ▾ क्रिएटर एनालिटिक्स.

क्रिएटर एनालिटिक्स Creator Hub में टूल्स का एक सेट है जो क्रिएटर्स को उनके एक्सपीरिएंस की

परफ़ॉर्मेंस, यूज़र इंगेजमेंट, रिटेंशन और मॉनेटाइज़ेशन के बारे में गहरी जानकारी देता है. क्रिएटर एनालिटिक्स का उपयोग करके आप यह बात मान लेते हैं कि आपके एक्सपीरिएंस से संबंधित डेटा को एग्रीगेटेड एनालिटिक्स कैलकुलेट करने के लिए प्रोसेस किया जाएगा. आप सहमत हैं कि आप: (a) क्रिएटर एनालिटिक्स से हासिल की गई सभी बेंचमार्किंग जानकारी को गोपनीय तरीके से रखेंगे और ऐसी जानकारी का उपयोग सिर्फ़ अपने एक्सपीरिएंस की परफ़ॉर्मेंस को इवैल्यूएट करने के लिए करेंगे; और (b) बेंचमार्किंग जानकारी को न तो पब्लिक तौर पर शेयर करेंगे, न बेचेंगे, न पब्लिश करेंगे और न ही फ़ैलाएंगे.

10 ▼ सेवाओं के लिए लाइसेंस और पाबंदियां.

a. **सेवाओं के लिए लाइसेंस.** इन यूज़र के लिए शर्तों या किसी भी Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के आपके अनुपालन के अधीन, Roblox आपको आपके पर्सनल, मनोरंजन के उद्देश्य से उन डिवाइस पर, जिनके आप मालिक हैं या जिन्हें आप कंट्रोल करते हैं, सेवाओं का उपयोग करने के लिए एक गैर-अनन्य, लिमिटेड, वापस लेने योग्य, नॉन-ट्रांसफ़रेबल लाइसेंस देता है, जिसमें पूरी तरह से सेवाओं के कनेक्शन में, सिर्फ़ ऑब्जेक्ट कोड फ़ॉर्म में, उस सॉफ़्टवेयर को डाउनलोड करने और उसका उपयोग करने का अधिकार शामिल है जिसे Roblox सेवाओं के हिस्से के रूप में डाउनलोड के लिए उपलब्ध करवाता है.

b. **उपयोग की पाबंदियाँ.** Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों या किसी भी अतिरिक्त शर्तों में बताई गई किसी भी दूसरी पाबंदियों के अलावा, यूज़र्स ये नहीं कर सकते हैं: (a) सेवाओं के किसी भी हिस्से को किराए पर देना, उधार देना, बेचना, रीडिस्ट्रीब्यूट करना या उसका सबलाइसेंस देना; (b) सेवाओं या संबंधित या लागू की गई टेक्नोलॉजी की कॉपी बनाना, उसमें सुधार करना, उसे डिस्ट्रीब्यूट करना, पब्लिक तौर पर परफ़ॉर्म या डिसप्ले करना, रिवर्स इंजीनियर करना, अलग-अलग करना, उसमें सुधार करना या डेरीवेटिव वर्क क्रिएट करना; (c) सेवाओं या सेवाओं से जुड़ी किसी भी टेक्नोलॉजी की रक्षा करने के लिए डिज़ाइन किए गए किसी भी टेक्नोलॉजिकल उपाय को दरकिनार करना; (d) मशीन लर्निंग मॉडल या आर्टिफ़िशियल इंटेलिजेंस की ट्रेनिंग, विकास या उपयोग के कनेक्शन में वर्चुअल कॉन्टेंट का उपयोग करने के प्रयोजन से किसी भी माध्यम का उपयोग करके सेवाओं को ऐक्सेस करना; (e) सेवाओं के किसी भी सोर्स कोड को पूरी तरह से या आंशिक रूप से रिवर्स इंजीनियर करना, अलग-अलग करना, डीकंपाइल करना, डीकोड करना, अनुकूलित करना या अन्यथा निकालना या ऐक्सेस पाने की कोशिश करना (जब तक कि सेवाओं में मौजूद कोड का कोई हिस्सा ओपन सोर्स के रूप में रिलीज़ नहीं किया गया हो और ऐसे कोड को नियंत्रित करने वाला ओपन सोर्स लाइसेंस स्पष्ट रूप से रिवर्स इंजीनियर करने, कॉपी बनाने या दूसरे सुधारों की अनुमति नहीं देता हो); (f) सेवाओं का उपयोग दुर्भावनापूर्ण या अपमानजनक कॉन्टेंट (जैसा कि Roblox द्वारा अपने विवेकाधिकार से तय किया जाए) या ऐसा कोई भी कॉन्टेंट बनाने के लिए करना जो इन Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों, अतिरिक्त शर्तों, गाइडलाइंस, या पॉलिसी का उल्लंघन करता हो; या (g) सेवाओं (या उसके किसी हिस्से या उसमें मौजूद किसी टेक्नोलॉजी) का ऐसे किसी भी तरीके से उपयोग करना जो किसी व्यक्ति के किसी बौद्धिक संपदा अधिकार या दूसरे अधिकार का उल्लंघन, दुरुपयोग या अन्यथा उल्लंघन करता हो या जो किसी भी लागू कानून को तोड़ता हो.

11 ▼ थर्ड-पार्टी सर्विसेज़.

a. **थर्ड-पार्टी सर्विसेज़.** सेवाओं के कुछ हिस्सों में थर्ड पार्टी (Roblox के अलावा दूसरे लोग या कंपनियाँ) ("**थर्ड-पार्टी सर्विसेज़**") से कॉन्टेंट, टूल्स या दूसरे मटीरियल शामिल हो सकते हैं या उपलब्ध करवाए जा सकते हैं, जिनमें एक्सपीरिएंसेस शामिल हैं, लेकिन इन्हीं तक लिमिटेड नहीं हैं. जैसा कि इस सेक्शन 11 में बताया गया है, Roblox किसी भी थर्ड-पार्टी सर्विस को न तो कंट्रोल करता है और न ही उसकी ज़िम्मेदारी लेता है, जिसमें बिना किसी सीमा के, थर्ड पार्टी यूज़र जानकारी को कैसे इकट्ठा कर सकती है, उपयोग कर सकती है या स्टोर कर सकती है, जैसी चीज़ें शामिल हैं. आप समझते हैं कि आपके द्वारा सेवाओं का और, फलस्वरूप, थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ का उपयोग आपको फ़ीस, शर्तों और/या पॉलिसी, जैसे कि प्राइवेसी पॉलिसी के अधीन कर सकता है, जो Roblox द्वारा कंट्रोल नहीं किए जाते हैं. सेवाओं और इंटीग्रेट की हुई थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ का उपयोग करके आप किसी भी फ़ीस का पेमेंट करने और उन थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ द्वारा पेश किए जाने वाले किसी भी नियम, शर्तों और पॉलिसी को फ़ॉलो करने के लिए सहमत हैं.

b. **डिसक्लेमर**. आप समझते हैं कि सेवाओं का उपयोग करके आप ऐसी थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ के संपर्क में आ सकते हैं (i) जिन्हें अपमानजनक या आपत्तिजनक माना जा सकता है; (ii) जिन्हें आपत्तिजनक भाषा के रूप में पहचाना जा सकता है और ऐसा नहीं भी हो सकता है; (iii) जिनमें आपत्तिजनक मटीरियल के लिंक या रेफ़रेंस हो सकते हैं; (iv) जिनमें उल्लंघन करने वाला कॉन्टेंट हो सकता है; (v) जो ठीक से या जैसा इरादा किया गया था उस तरीके से काम नहीं भी कर सकती हैं; इनमें वायरस, मैलवेयर या दूसरे नुकसानदायक कोड हो सकते हैं; और/या (vi) जो सभी देशों या भाषाओं में उपलब्ध नहीं भी हो सकती हैं. आप सेवाओं का उपयोग अपने जोखिम पर करने के लिए सहमत हैं. यूज़र स्वीकार करता है और सहमत होता है कि Roblox ऐसी थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ के कॉन्टेंट, सटीकता, पूर्णता, उपलब्धता, समयबद्धता, मान्यता, कॉपीराइट, अनुपालन, वैधता, शालीनता, क्वालिटी या किसी दूसरे पहलू की जाँच करने या उसे इवैल्यूएट करने के लिए ज़िम्मेदार नहीं है. Roblox किसी भी थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ की गारंटी नहीं देता और न ही उसका समर्थन करता है. आप आगे सहमत हैं कि ऐसी थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ के कनेक्शन में Roblox की आपके प्रति कोई ज़िम्मेदारी या दायित्व नहीं होगा, जिसमें ऐसी थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ का उपयोग करने की वजह से आपको हो सकने वाला कोई भी नुकसान शामिल है.

c. **नोटिस**.

i. **Apple.** अगर कोई यूज़र किसी iOS डिवाइस पर Roblox मोबाइल ऐप्लिकेशन ("**ऐप**") का उपयोग कर रहा है, तो यूज़र इस सेक्शन की शर्तों को भी स्वीकार करता है और उनसे भी सहमत होता है. Roblox की शर्तें सिर्फ़ यूज़र और Roblox के बीच हैं, Apple के साथ नहीं और Apple इन सेवाओं और इन सेवाओं के कॉन्टेंट के लिए ज़िम्मेदार नहीं है. Apple का सेवाओं के संबंध में कोई भी मेंटिनेंस और सपोर्ट सर्विस उपलब्ध करवाने का किसी भी प्रकार का कोई दायित्व नहीं है. अगर सेवाएँ लागू वॉरंटी को पूरा करने से चूक जाती हैं, तो यूज़र Apple को सूचित कर सकता है और Apple यूज़र को ऐप के लिए खरीदारी की कोई भी लागू कीमत रिफ़ंड कर देगा. Apple का सेवाओं के संबंध में किसी भी प्रकार का कोई भी दूसरा वॉरंटी दायित्व नहीं है. Apple यूज़र या किसी थर्ड पार्टी द्वारा किए गए ऐसे किसी भी क्लेम को निपटाने के लिए ज़िम्मेदार नहीं है जो सेवाओं या यूज़र द्वारा सेवाओं के उपयोग से संबंधित हों. इसमें ये भी शामिल हैं : (a) प्रॉडक्ट के दायित्व से जुड़ा क्लेम; (b) कोई ऐसा क्लेम कि सेवाएँ किसी लागू कानूनी या विनियामक

ज़रूरत को पूरा करने से चूक जाती हैं; और (c) कंज़्यूमर प्रोटेक्शन या इसी तरह के कानून के तहत पैदा होने वाले क्लेम. Apple किसी भी थर्ड-पार्टी के इस क्लेम की छानबीन, बचाव, निपटान और डिस्चार्ज के लिए ज़िम्मेदार नहीं है कि सेवाओं या यूज़र द्वारा ऐप का उपयोग उस थर्ड पार्टी के बौद्धिक संपदा अधिकारों का उल्लंघन करता है. सेवाओं का उपयोग करते समय यूज़र थर्ड-पार्टी की लागू होने वाली किसी भी शर्त का पालन करने के लिए सहमत है. Apple और Apple की सहायक कंपनियाँ Roblox की शर्तों की थर्ड-पार्टी लाभार्थी हैं और जब यूज़र Roblox की शर्तों को स्वीकार करता है, तो Apple को थर्ड-पार्टी लाभार्थी के रूप मेंयूज़र के खिलाफ़ Roblox की शर्तों को लागू करने का अधिकार होगा (और यह माना जाएगा कि उसने अधिकार स्वीकार कर लिया है). यूज़र इसके द्वारा यह प्रतिनिधित्व करता है और वॉरंटी देता है कि (i) यूज़र किसी ऐसे देश में मौजूद नहीं है, जो U.S. गवर्नमेंट एमबारगो या पाबंदी के अधीन है या जिसे U.S. सरकार द्वारा "आतंकवाद को सपोर्ट करने वाले" देश के रूप में नामित किया गया है; और (ii) यूज़र अमेरिकी सरकार की किसी भी वर्जित या प्रतिबंधित पार्टी लिस्ट में सूचीबद्ध नहीं है.

ii. **Autodesk.** Roblox Studio में Autodesk, Inc. द्वारा डेवलप किया गया Autodesk® FBX® कोड शामिल है. कॉपीराइट 2016 Autodesk, Inc. सर्वाधिकार सुरक्षित हैं. यह कोड "जैसा है" के आधार पर उपलब्ध करवाया गया है और Autodesk, Inc. किसी भी और सभी वॉरंटी, चाहे वे व्यक्त हों या निहित, को डिसक्लेम करता है, जिसमें व्यापारिकता, किसी विशेष उद्देश्य के लिए उपयुक्तता या थर्ड-पार्टी अधिकारों का उल्लंघन न होने की निहित वॉरंटी शामिल हैं. किसी भी स्थिति में Autodesk, Inc. किसी भी प्रत्यक्ष, परोक्ष, आकस्मिक, विशेष, अनुकरणीय या परिणामी क्षति (जिसमें वैकल्पिक माल या सेवाओं की प्राप्ति; उपयोग, डेटा या मुनाफ़ों का नुकसान; या व्यावसायिक रुकावट शामिल हैं) के लिए उत्तरदायी नहीं होगा, जो किसी भी वजह से और दायित्व के किसी भी सिद्धांत पर हुई हो, चाहे वह कॉन्ट्रैक्ट में, सख्त दायित्व में या ऐसे कोड से किसी भी तरीके से पैदा होने वाले टोर्ट (जिसमें लापरवाही या अन्यथा शामिल है) में हुई हो.

iii. **PlayStation.** यह सेक्शन Sony PlayStation® डिवाइस पर सेवाओं को ऐक्सेस करने वाले यूज़र्स पर लागू होता है. आइटम की खरीदारी और उनका इस्तेमाल नेटवर्क सेवा की शर्तों और यूज़र एग्रीमेंट के अधीन हैं. यह ऑनलाइन सेवा आपको Sony Interactive Entertainment America से सब-लाइसेंस की गई है. इन-गेम स्टोर में खरीदा गया कोई भी कॉन्टेंट Sony Interactive Entertainment Network Europe Limited (“SIENE”) से खरीदा जाएगा. इस तरह की खरीदारी पर PlayStation™Store में दी गई जानकारी के मुताबिक, PlayStation™ नेटवर्क की सेवा की शर्तें और यूज़र एग्रीमेंट लागू होगा. कृपया हर खरीदारी के लिए उसके इस्तेमाल के अधिकार देख लें क्योंकि ये हर आइटम के लिए अलग-अलग हो सकते हैं. जब तक किस कॉन्टेंट के लिए अलग से कोई जानकारी न दिखाई जाए, किसी भी इन-गेम स्टोर में उपलब्ध कॉन्टेंट के लिए उम्र रेटिंग वही होती है जो गेम की होती है. Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तें सिर्फ़ यूज़र और Roblox के बीच हैं, ये Sony Computer Entertainment, Inc., Sony Computer Entertainment America LLC और Sony Computer Entertainment Europe Ltd. में से किसी के भी साथ नहीं हैं. (कुल मिलाकर जिसे “SCE” जिसे कहा जाता है). सेवाओं के लिए SCE नहीं बल्कि Roblox ज़िम्मेदार है. यूज़र को सेवाओं का उपयोग करने का एक लिमिटेड लाइसेंस दिया जाता है जिसका उपयोग वह सिर्फ़ ऐसे "सिस्टम" (जिसमें PlayStation, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation 5, PlayStation Portable (PSP), PlayStation Vita (PS Vita) और PlayStation Vita TV (PS Vita TV) और इन सभी के इटरेशन और सर्वर एमुलेशन शामिल हैं) पर कर सकता है जिसका यूज़र ओनर है या उसे कंट्रोल करता है

या ऐसा ही किसी दूसरे सिस्टम पर कर सकता है जिसे SCE या उसके अफ़िलिएट द्वारा चलाए जाने वाले प्रोप्राइटरी ऑनलाइन नेटवर्क द्वारा सेवाएँ दी जाती हैं, जो कि सिस्टम और दूसरे डिवाइस के ज़रिए ऐक्सेस योग्य हैं. हर SCE कंपनी Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों की थर्ड पार्टी बेनेफ़िशिअरी है.

12 ▼ एक्सपीरिएंस के नियम + विवाद समाधान (यूज़र्स और क्रिएटर्स के बीच या क्रिएटर्स के बीच).

अगर यूज़र को किसी भी क्रिएटर UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) (जिसमें एक्सपीरिएंसेस या दूसरा वर्चुअल कॉन्टेंट शामिल है) से कोई समस्या है, तो मुद्दे का समाधान करने के लिए यूज़र को पहले सीधे UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के क्रिएटर से संपर्क करना चाहिए.

a. **एक्सपीरिएंस के नियमों का उल्लंघन.**Roblox क्रिएटर्स को कस्टम नियम बनाने की परमिशन देता है जो एक्सपीरिएंसेस और ("एक्सपीरिएंस के नियम") के अंदर यूज़र्स के ऐक्शन को नियंत्रित करते हैं. एक्सपीरिएंस के नियम एक्सपीरिएंस के क्रिएटर द्वारा क्रिएट, नियंत्रित और प्रबंधित किए जाते हैं, Roblox द्वारा नहीं. इस तरह, एक्सपीरिएंस के नियमों के उल्लंघन की रिपोर्ट सिर्फ़ एक्सपीरियंस के क्रिएटर से की जा सकती है. साथ ही उसका निपटारा भी उसे ही करना होगा इन्हें Roblox के दुर्व्यवहार की रिपोर्ट सिस्टम के ज़रिए रिपोर्ट नहीं किया जा सकता है.

   एक्सपीरिएंस के लिए (i) यूज़र के अनुपालन की निगरानी और (ii) एक्सपीरिएंस के नियमों का उल्लंघन करने वाले यूज़र को नियंत्रित करने के लिए अपना एक अलग तरीका होगा. नियंत्रित करने के प्रोसेस में, उल्लंघन करने वाले यूज़र को किसी एक्सपीरिएंस को ऐक्सेस करने से अस्थायी या स्थायी रूप से प्रतिबंधित किया जाना शामिल हो सकता है - और इसमें उस एक्सपीरिएंस में हासिल किए गए वर्चुअल कॉन्टेंट को खोना भी शामिल है. ऐसे सभी मॉडरेशन क्रिएटर के ज़रिए एक्सपीरिएंस की ओर से किए जाते हैं. Roblox इस मामले में, क्रिएटर के किसी भी काम के लिए ज़िम्मेदार नहीं है.

b. **विवाद का समाधान.** अगर किसी यूज़र को किसी क्रिएटर के बनाए गए UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) (एक्सपीरिएंस, एक्सपीरिएंस के नियम, या अन्य वर्चुअल कॉन्टेंट सहित) के साथ कोई समस्या है, तो यूज़र को समस्या को हल करने के लिए पहले UGC के क्रिएटर से सीधे तौर पर संपर्क करना होगा. क्रिएटर्स और यूज़र के बीच विवादों के बारे में अतिरिक्त जानकारी के लिए यहाँ देखें.

c. **Roblox तक आगे बढ़ाना.** जबकि Roblox एक्सपीरिएंस के नियमों के आधार पर किसी क्रिएटर के ऐक्शन या मॉडरेशन के लिए या यूज़र्स और क्रिएटर्स के बीच मुद्दों के समाधान के लिए ज़िम्मेदार नहीं है, Roblox यह सुनिश्चित करना चाहता है कि हर कोई सेवाओं का आनंद ले. इसी वजह से, Roblox को यूज़र्स और क्रिएटर्स के बीच या खुद क्रिएटर्स के बीच मुद्दों में दखल देने का अधिकार है (लेकिन ज़िम्मेदारी नहीं है) ताकि वह उन्हें हल करने में उनकी मदद कर सके. ऐसी किसी भी समस्या को Roblox तक आगे बढ़ाने से पहले यूज़र्स को पहले क्रिएटर के साथ मिलकर समाधान ढूँढ निकालने की सच्ची कोशिश करनी चाहिए. अगर ऐसी कोशिश असफल हो जाती है, तो यूज़रRoblox सपोर्ट फ़ॉर्म को पूरा करके Roblox की कस्टमर सर्विस टीम के पास समस्या की रिपोर्ट कर सकता है. यूज़र और क्रिएटर के बीच या खुद क्रिएटर्स के बीच

विवाद होने पर अगर Roblox बीच में आने या कोई ऐक्शन लेना चुनता है, तो यूज़र और क्रिएटर सहमत हैं कि Roblox का लिया गया फ़ैसला (जिसमें क्रिएटर से Robux को काटना और यूज़र में Robux को क्रेडिट करना शामिल हो सकता है) अंतिम है और क्रिएटर और यूज़र उस फ़ैसले को स्वीकार करेंगे. यूज़र्स और क्रिएटर्स ऐसे सभी मुद्दों को हल करने के लिए समय परRoblox के साथ काम करने के लिए सहमत हैं और ऐसा करने से चूकने पर यह Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों का उल्लंघन होगा.

13 ▼ विवाद समाधान (यूज़र और Roblox के बीच); आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट; क्लास ऐक्शन वेवर.

जैसा कि Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में अन्यथा परमिशन दिया गया है उसे छोड़कर, आप सहमत हैं कि Roblox के साथ Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों या सेवाओं के तहत पैदा होने वाला या किसी भी तरह से उनसे संबंधित ("**विवाद**") आपका कोई भी विवाद, क्लेम या बहस मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन ("**MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन)**") प्रोसेस (जैसा नीचे बताया गया है) से नियंत्रित होगा और सुलझाया जाएगा.

यू.एस. के लिए निवासियों के लिए: अगर MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रोसेस पूरा हो चुका है लेकिन विवाद अनसुलझा रह गया है, तो आप सहमत हैं कि ऐसा विवाद लिटिगेशन से नहीं बल्कि बाइंडिंग आर्बिट्रेशन (जैसा कि नीचे बताया गया है) के ज़रिए निपटाया जाएगा. चाहे विवाद में कोई भी कानूनी सिद्धांत शामिल हो और चाहे विवाद Roblox, उसकी सहायक कंपनियों, संबद्ध कंपनियों या मूल (पेरेंट) कंपनी यासेवाओं से जुड़े किसी भी सप्लायर या सर्विस प्रोवाइडर या उनके ऑफ़िसर्स, डायरेक्टर्स, कर्मचारियों, एजेंट या उत्तराधिकारियों के साथ ही क्यों न हो, यह एग्रीमेंट हमेशा लागू होता है. **आप स्वीकार करते हैं और सहमत हैं कि आप नीचे दिए गए आर्बिट्रेशन प्रावधान के अधीन किसी भी विवाद के लिए क्लास ऐक्शन सहित, कोर्ट में जज या जूरी के सामने मुकदमा दायर करने का अधिकार छोड़ रहे हैं.**

a. **मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन.** हम उम्मीद करते हैं कि हमारे बीच कभी कोई विवाद नहीं होगा. लेकिन अगर ऐसा होता है, तो हम दोनों मानते हैं और सहमत होते हैं कि विवादों को सुलझाने के लिए नेकनीयती, इनफ़ॉर्मल कोशिशों से अकसर जल्द, कम कॉस्ट वाले और दोनों पार्टी के लिए फ़ायदेमंद रिज़ल्ट हासिल होते हैं. इसलिए, हममें से हर कोई इस बात पर सहमत है कि—इससे पहले कि हममें से कोई भी आर्बिट्रेशन शुरू करे या कोर्ट में कोई क्लेम पेश करे, जैसा कि नीचे सेक्शन 13.a.vi में बताया गया है उसे छोड़कर—हम फ़ॉलोइंग MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रोसेस करेंगे:
   i. नोटिस. MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रॉसेस शुरू करने के लिए, विवाद करने वाली पार्टी को पहले दूसरी पार्टी को लिखित नोटिस देना होगा.
      - **Roblox** को सूचित करने के लिए आपको प्रमाणित अमेरिकी डाक या फ़ेडरल एक्सप्रेस (या अंतर्राष्ट्रीय समतुल्य) द्वारा **Roblox Corporation, Legal Department, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403** को एक लिखित नोटिस भेजना होगा, जिसमें ये शामिल होगा: भेजनी होगी, जिसमें नीचे दी गई जानकारी होनी चाहिए : (a) यूज़र का पूरा नाम, Roblox पर यूज़रनेम, और यूज़र के Roblox अकाउंट से संबद्ध कोई ईमेल या बिलिंग पता; (b) यूज़र के वकील का नाम और

संपर्क करने के लिए ज़रूरी जानकारी, अगर यूज़र का प्रतिनिधित्व वकील द्वारा किया जाता है; (c) यूज़र के विवाद और अनुरोध किए गए समाधान का संक्षिप्त विवरण; और (d) विवाद (अगर कोई विवाद है तो) को हल करने के लिए Roblox सपोर्ट टीम द्वारा दिया गया टिकट या केस नंबर.

- **किसी यूज़र** को सूचित करने के लिए Roblox आपके द्वारा Roblox को दिए गए ईमेल पते या बिलिंग पते पर (या अगर कोई नहीं दिया गया हो, तो Roblox सेवा पर मैसेजिंग सिस्टम के ज़रिए) लिखित नोटिस भेजेगा; उस नोटिस में (a) Roblox के वकील का नाम और संपर्क जानकारी; और (b) Roblox के विवाद और रिक्वेस्ट किए गए समाधान का संक्षिप्त विवरण शामिल होगा.

ii. प्रोसेस. फिर दोनों पार्टी MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रॉसेस में शामिल होंगी. MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रॉसेस के लिए ज़रूरी है कि दोनों पार्टी लिखित में—या किसी भी पार्टी द्वारा रिक्वेस्ट किए जाने पर टेलीकॉन्फ़्रेंस या वीडियो कॉन्फ़्रेंस के ज़रिए—नेकनीयती के साथ बातचीत करें, ताकि विवाद को अनौपचारिक रूप से सुलझाया जा सके. अगर किसी भी पार्टी का प्रतिनिधित्व वकील द्वारा किया जाता है, तो वह वकील बातचीत में हिस्सा ले सकता है.

iii. गोपनीयता. MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रॉसेस के दौरान किसी भी पार्टी, उसके एजेंट, कर्मचारियों और वकीलों द्वारा पेश किए गए सभी ऑफ़र, वादे, आचरण और बयान गोपनीय हैं और किसी भी बाद की कार्यवाही में किसी भी उद्देश्य के लिए स्वीकार्य नहीं हैं, बशर्ते कि प्रमाण जो अन्यथा स्वीकार्य या खोज करने योग्य है, को MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रॉसेस में उसके उपयोग की वजह से अस्वीकार्य या गैर-खोज करने योग्य रेंडर नहीं किया जाएगा.

iv. टाइमिंग. MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रॉसेस, ऊपर सबसेक्शन i में बताया गया लिखित नोटिस रिसीव होने के साठ (60) दिनों के अंदर किया जाएगा, जब तक कि सभी पार्टी द्वारा किसी एक्सटेंशन पर आपसी सहमति पर न पहुँचा जाए. हालाँकि, अगर कोई पार्टी आपातकालीन आधार पर निषेधाज्ञा राहत की माँग कर रही है (जैसे, शुरुआती निषेधाज्ञा या अस्थायी निरोधक आदेश), तो उस राहत के संबंध में MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रॉसेस, ऊपर सबसेक्शन i में बताया गया लिखित नोटिस रिसीव होने के तीन (3) दिनों के अंदर किया जाएगा, जब तक कि सभी पार्टी द्वारा किसी एक्सटेंशन पर आपसी सहमति पर न पहुँचा जाए. इस सेक्शन में बताए गए इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन प्रॉसेस में सभी पार्टी के शामिल रहने के दौरान परिसीमा कानून सस्पेंड कर दिए जाएँगे.

v. MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) आर्बिट्रेशन या विधिक कार्यवाही के लिए एक अनिवार्य शर्त है. अगर MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रॉसेस में हिस्सा लेने के बाद हम विवाद का समाधान नहीं कर पाते हैं, तो कोई भी पार्टी आर्बिट्रेशन शुरू कर सकती है (या विधिक कार्यवाही शुरू कर सकती है, अगर क्लेम आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट (जैसा कि नीचे बताया गया है) के किसी अपवाद के तहत आता है). हालाँकि, अगर हमने इस सेक्शन में बताए गए MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रॉसेस में हिस्सा नहीं लिया है, तो विवाद को आर्बिट्रेशन के लिए सबमिट नहीं किया जा सकता है और न ही MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रॉसेस होने तक कोर्ट में क्लेम फ़ाइल किया जा सकता है. यूज़र और Roblox समझते हैं और सहमत हैं कि ऐसा कोई भी विवाद जिसे पहले MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) के अधीन प्रॉसेस नहीं किया गया है, उसे :

- उसे आर्बिट्रेशन प्रोवाइडर द्वारा स्वीकार नहीं किया जाएगा और फ़ेडरल रूल ऑफ़ सिविल प्रोसीजर 13(b); के तहत तुच्छ माना जाएगा; इसके अतिरिक्त, आर्बिट्रेटर ऐसी किसी भी पार्टी को आर्बिट्रेशन फ़ीस और/या कॉस्ट आवंटित कर सकता है जो इस सेक्शन 13.a; के उल्लंघन में कोई तुच्छ क्लेम फ़ाइल करता है; और

- अगर कोर्ट में उसका दावा किया गया, तो खारिज किया जा सकता है.

vi. अपवाद. अगर किसी विवाद में पेटेंट, कॉपीराइट, ट्रेडमार्क या ट्रेड सीक्रेट अधिकारों के उल्लंघन का दावा शामिल है, तो यूज़र और Roblox को इस सेक्शन में निर्धारित MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रॉसेस में भाग लेने की ज़रूरत नहीं है.

b. **आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट. ये सिर्फ़ अमेरिकी यूज़र्स पर लागू होता है.** अगर हमारे बीच कोई विवाद है और हम उसे ऊपर सब-सेक्शन a में बताए गए MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रॉसेस के ज़रिए नहीं सुलझा पा रहे हैं, तो इस सब-सेक्शन में उस विवाद को सुलझाने का प्रॉसेस विस्तार से बताया गया है. **कृपया इस सेक्शन को ध्यानपूर्वक पढ़ें; यह महत्वपूर्ण है.**

i. आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट और क्लास ऐक्शन वेवर. जैसा कि **ROBLOX प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों** में अन्यथा उपलब्ध करवाया गया है उसे छोड़कर, **यूज़र** और **ROBLOX** सहमत हैं कि ऐसा कोई भी विवाद जो MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) के ज़रिए सुलझाया नहीं जा सकता है, उसे कोर्ट के बजाय बाइंडिंग, इंडिविजुअल आर्बिट्रेशन द्वारा सुलझाया जाएगा, जैसा कि यहाँ बताया गया है. यूज़र और ROBLOX इस प्रकार जूरी ट्रायल का कोई भी अधिकार छोड़ने के लिए सहमत हैं और इससे भी सहमत हैं कि **यूज़र** और **ROBLOX** सिर्फ़ व्यक्तिगत हैसियत से एक दूसरे के खिलाफ़ क्लेम ला सकते हैं, किसी भी कथित क्लास ऐक्शन या क्लास आर्बिट्रेशन में प्लेंटिफ़ या क्लास मेंबर के रूप में नहीं.

यह आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट और क्लास ऐक्शन वेवर ("**आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट**") उन सभी यूज़र्स पर लागू होता है जो संयुक्त राज्य अमेरिका के निवासी हैं और जैसा कि नीचे दिया गया है उसे छोड़कर, सभी विवादों पर लागू होता है—चाहे (a) विवाद में शामिल कानूनी सिद्धांत कुछ भी हों, (b) विवाद कभी भी उत्पन्न हुआ हो, और (c) विवाद Roblox, उसकी सबसीडरीज़, अफ़िलिएट या पेरेंट कंपनी के साथ हो या सेवाओं से जुड़े किसी भी सप्लायर या सर्विस प्रोवाइडर (जिसमें ऑफ़िसर, डायरेक्टर, कर्मचारी, एजेंट और वारिस शामिल हैं) के साथ हो.

ii. फ़ेडरल आर्बिट्रेशन ऐक्ट; व्याख्या; और प्रवर्तन. यह आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट फ़ेडरल आर्बिट्रेशन ऐक्ट (9 U.S.C.) § 1 et seq.) (“**FAA (फ़ेडरल आर्बिट्रेशन ऐक्ट)**”) द्वारा नियंत्रित है, जिसमें सभी मामलों में इसके प्रोसीजर-संबंधी प्रावधान शमिल हैं. इसका मतलब है कि FAA (फ़ेडरल आर्बिट्रेशन ऐक्ट), दूसरी बातों के अतिरिक्त, इस आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट और इसके सभी प्रावधानों, जिसमें बिना सीमा के क्लास ऐक्शन वेवर शामिल है, की व्याख्या और प्रवर्तन को नियंत्रित करता है. स्टेट आर्बिट्रेशन कानून किसी भी मामले में नियंत्रित नहीं करते हैं. इसके अतिरिक्त, यूज़र और Roblox दोनों सहमत हैं कि Roblox की शर्तें इंटरस्टेट कॉमर्स से जुड़े एक ट्रांज़ैक्शन का प्रमाण हैं और उन्हें पूरी तरह से फ़ेडरल कानून के अनुसार नियंत्रित किया जाएगा और उनकी व्याख्या की जाएगी.

iii. सामान्य रूप से आर्बिट्रेशन; राहत उपलब्ध है. आर्बिट्रेशन में कोई जज या जूरी नहीं होती है और अदालत द्वारा आर्बिट्रेशन अवॉर्ड का रिव्यू FAA (फ़ेडरल आर्बिट्रेशन ऐक्ट) के अनुसार सीमित होता है. हालाँकि, आर्बिट्रेटर इंडिविजुअल आधार पर वैसा ही हर्जाना और राहत दे सकता है जैसा कि कोर्ट देता है (जिसमें निषेधाज्ञा, घोषणात्मक राहत और कानूनी हर्जाना शामिल हैं) और उसे कोर्ट की तरह ही Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों को फ़ॉलो करना होगा. संदेह से बचाव के लिए, आर्बिट्रेटर पब्लिक निषेधाज्ञा राहत दे सकता है अगर यह कानून द्वारा ऑथराइज़ किया गया हो और इंडिविजुअल क्लेम द्वारा इसे ज़रूरी समझा गया हो.

iv. आर्बिट्रेशन कार्यवाहियाँ और नियम. आर्बिट्रेशन का संचालन FedArb द्वारा किया जाएगा, जो FedArb के एक्सपेडाइटेड आर्बिट्रेशन रूल्स और (अगर लागू हो) फ़्रेमवर्क फ़ॉर मास आर्बिट्रेशन प्रोसीडिंग्स ADR-MDL के अनुसार होगा, जब तक कि Roblox की शर्तों में संशोधन न किया गया हो. खास तौर से, फ़्रेमवर्क फ़ॉर मास आर्बिट्रेशन प्रोसीडिंग्स ADR-MDL तब लागू होगा जब आर्बिट्रेशन के लिए एक समान तथ्य या कानूनी मुद्दे वाली पाँच या ज़्यादा मांगें फ़ाइल की जाएँ और अगर उन मांगों को सबमिट करने वाली पार्टी का वकील एक ही हो या समन्वित हो. यूज़र्स https://www.fedarb.com/ पर या 1-650-328-9500 को कॉल करके ज़्यादा जानकारी पा सकते हैं.

जब तक कानून द्वारा ज़रूरी न हो या जब तक दोनों पार्टी लिखित में अन्यथा सहमत न हों, कोई भी आर्बिट्रेशन सुनवाई—ओरल आर्ग्युमेंट सहित—वीडियो कांफ़्रेंसिंग द्वारा की जाएगी. अगर आर्बिट्रेशन सुनवाई आमने-सामने की जाती है, तो यह सैन मैटेओ काउंटी, कैलिफ़ोर्निया में होगी, अगर यह लोकेशन यूज़र के लिए सुविधाजनक हो या उस काउंटी या पैरिश में होगी जहाँ यूज़र रहता है.

आर्बिट्रेशन की समाप्ति पर आर्बिट्रेटर एक लिखित फ़ैसला जारी करेगा, जिसमें उन खोज और निष्कर्षों को स्पष्ट किया जाएगा जिन पर आर्बिट्रेटर का फ़ैसला आधारित है.

जब तक लागू कानून अन्यथा उपलब्ध नहीं करवाता, आर्बिट्रेशन कार्यवाही और उससे संबंधित सभी रिकॉर्ड—जिसमें आर्बिट्रेशन कार्यवाही के कनेक्शन में तैयार या पेश किया गया कोई भी डॉक्यूमेंट और साथ ही सुनवाई, फ़ैसला और आर्बिट्रेशन रिवॉर्ड शामिल हैं, लेकिन इन्हीं तक लिमिटेड नहीं हैं—गोपनीय रखे जाएँगे और किसी थर्ड पार्टी को इनका खुलासा नहीं किया जाएगा, सिवाय जैसा कि आर्बिट्रेशन अवॉर्ड का कोर्ट कन्फ़र्मेशन प्राप्त करने के लिए ज़रूरी हो.

v. आर्बिट्रेशन शुरू करना. ऐसा पक्ष, जिसने ऊपर बताए गए MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन) प्रॉसेस का अनुपालन किया है और जो आर्बिट्रेशन शुरू करना चाहता है, उसे आर्बिट्रेशन के लिए एक माँग और यूज़र के लिए शर्तों की एक कॉपीFedArb कोhttps://fedarb.my.salesforce-sites.com/Roblox_DemandForm पर सबमिट करनी होगी.

vi. फ़ीस और कॉस्ट. अगर आप Roblox की शर्तों और मध्यस्थता समझौते के अनुसार मध्यस्थता शुरू करते हैं, तो आपको FedArb की फ़ाइलिंग फ़ीस के शुरुआती $50 का पेमेंट करना होगा. जैसा कि सेक्शन 13(a)(v) और इस सबसेक्शन में अन्यथा बताया गया है उसे छोड़कर, आप आर्बिट्रेशन के लिए फ़ाइलिंग फ़ी के अलावा किसी भी दूसरी फ़ी का पेमेंट करने के लिए ज़िम्मेदार नहीं होंगे; FedArb द्वारा लगाई गई दूसरी सभी फ़ीस या खर्चों का पेमेंट Roblox द्वारा किया जाएगा. इसके अतिरिक्त, अगर FedArb यह तय करता है कि आप फ़ाइलिंग फ़ी के किसी भी हिस्से का पेमेंट नहीं कर सकते हैं, तो Roblox उस हिस्से का भी पेमेंट कर देगा.

यूज़र अन्यथा अपने कॉस्ट और वकीलों की फ़ीस के लिए खुद ज़िम्मेदार होंगे; Roblox ऐसे खर्चों या वकीलों की फ़ीस का पेमेंट तब तक नहीं करेगा जब तक कि आर्बिट्रेटर से ऐसा करने का आदेश न मिला हो.

अगर आर्बिट्रेटर पाता है कि क्लेम का मुद्दा या मांगी गई राहत बेतुकी है या किसी गैर-ज़रूरी वजह से लाई

गई है, तो सभी पार्टी सहमत हैं कि आर्बिट्रेटर हारने वाली पार्टी को यह आदेश दे सकता है कि वह जीतने वाली पार्टी को सभी आर्बिट्रेशन फ़ीस—और साथ ही वकीलों की उचित फ़ीस और कॉस्ट की भी भरपाई करे. इसके अतिरिक्त, जिन मामलों में कोई कानून जीती हुई पार्टी को वकीलों की फ़ीस या कॉस्ट देना ऑथराइज़ करता है, उनमें आर्बिट्रेटर उस कानून के अनुसार वकीलों की फ़ीस या कॉस्ट दे सकता है.

सभी पक्ष सहमत हैं कि FedArb के पास किसी भी लागू नियम या फ़ी शेड्यूल के तहत देय किसी भी फ़ी की राशि या टाइमिंग को सुधारने का विवेकाधिकार है और वे किसी भी देय फ़ी की टाइमिंग या राशि में किसी भी सुधार का विरोध नहीं करने के लिए भी सहमत हैं—बशर्ते कि ऐसे सुधार से किसी भी पक्ष की फ़ीस में बढ़ोतरी न हो.

vii. प्रतिनिधिमंडल; व्याख्या. किसी फ़ेडरल, स्टेट या लोकल कोर्ट या एजेंसी के पास नहीं, बल्कि आर्बिट्रेटर के पास कानून के मुताबिक सीमा तक Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों की व्याख्या, लागू होने की शर्तें, लागू किए जाने की क्षमता या उनके बनने से पैदा होने वाले या उससे जुड़े सभी विवादों को सुलझाने की एक्सक्लूसिव अथॉरिटी होगी. इसमें यह क्लेम शामिल है, लेकिन इसी तक लिमिटेड नहीं है कि Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के सभी या कोई भी हिस्सा अमान्य या अमान्य होने योग्य है; हालाँकि, ऐसे विवाद की स्थिति में कि आप Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के किस विशेष वर्ज़न पर सहमत हुए हैं, कोर्ट आर्बिट्रेशन शुरु होने से पहले उस खास सवाल का फ़ैसला करेगा. यह आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट व्यापक रूप से व्याख्या किए जाने के लिए है और यह Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के टर्मिनेशन के बाद भी लागू रहेगा.

viii. अलग करने की योग्यता. अगर इस आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट का कोई भी प्रावधान लागू नहीं हो सकता है, तो उस प्रावधान को अलग कर दिया जाएगा और आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट का बैलेंस पूरी तरह से लागू रहेगा. अगर कोई कोर्ट यह फ़ैसला लेता है कि लागू कानून किसी विशेष क्लेम के संबंध में इस आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट लागू होने से रोकता है, तो उस क्लेम को आर्बिट्रेशन से अलग कर दिया जाना चाहिए, जबकि बाकी क्लेम का समाधान अब भी बाइंडिंग आर्बिट्रेशन से ही किया जाएगा.

ix. ऑप्ट आउट करना. आप सेवाओं के लिए पहली बार साइन अप करने के 30 दिनों के अंदर Roblox को एक लिखित नोटिस भेजकर आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट से पूरी तरह से ऑप्ट-आउट कर सकते हैं और हमारे साथ किसी भीविवाद को लिटिगेट कर सकते हैं. उसके बाद आप आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट में किसी भी मटीरियल बदलाव से सिर्फ़ Roblox से उन बदलावों का नोटिस दिए जाने के 30 दिनों के अंदर लिखित नोटिस भेजकर ही ऑप्ट-आउट कर सकते हैं (जब तक कि लागू कानून के हिसाब से इससे ज़्यादा समय की ज़रूरत न हो). दोनों ही स्थिति में, ऑप्ट-आउट करने के लिए यूज़र को Roblox Corporation, Legal Department, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403 के पते पर एक लिखित नोटिस भेजना होगा. जिसका टाइलट "आर्बीट्रिशन से ऑप्ट-आउट करने के लिए नोटिस" होना चाहिए. यह नोटिस किसी मान्य अमेरिकी मेल कंपनी या फ़ेडरल ऐक्सप्रेस (या इसी स्तर की अंतर्राष्ट्रीय कंपनी) से भेजना होगा. मान्य होने के लिए यह ऑप्ट-आउट नोटिस Roblox को उस यूज़र से (या उस यूज़र के गार्जियन से) भेजा जाना चाहिए जो ऑप्ट-आउट करना चाहता है और इसमें (a) यूज़र का पूरा नाम, Roblox यूज़रनेम और ईमेल एड्रेस, (b) एक स्पष्ट बयान कि यूज़र आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट से ऑप्ट-आउट करना चाहता है या आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट में किसी मटीरियल बदलाव से ऑप्ट-आउट करना चाहता है, जैसा लागू हो और (c) यूज़र के हस्ताक्षर (या यूज़र के गार्जियन के हस्ताक्षर अगर यूज़र नाबालिग है). अगर किसी मटीरियल बदलाव से ऑप्ट-आउट किया जा रहा है, तो नोटिस में उस विशेष मटीरियल बदलाव की

भी जानकारी होनी चाहिए जिससे यूज़र ऑप्ट-आउट करना चाहता है. ऑप्ट-आउट नोटिस सिर्फ़ आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट पर लागू होता है; Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के दूसरे सभी हिस्से अभी भी यूज़र और Roblox पर लागू होंगें. इसके अतिरिक्त, ऑप्ट-आउट नोटिस आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट के किसी भी पिछले एग्रीमेंट को वापस नहीं लेता है या अन्यथा प्रभावित नहीं करता है. आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट में किसी भी मटीरियल बदलाव से ऑप्ट-आउट करके आप किसी भी विवाद को आपके द्वारा स्वीकार किए गए आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट के पिछले वर्ज़न की भाषा के अनुसार आर्बिट्रेट करने के लिए सहमत हैं.

x. अपवाद. आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट निम्नलिखित अपवादों के अधीन होगा:
- यूजर्स और Roblox दावों के वर्ग-व्यापी निपटान में भाग लेने का अधिकार रखते हैं.
- आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट उन यूजर्स पर लागू नहीं होता है जो संयुक्त राज्य अमेरिका के निवासी नहीं हैं, या उन यूजर्स पर लागू नहीं होता है जो (सबसेक्शन ix के अनुसार) पहली बार सर्विसेज के लिए साइन अप करने के 30 दिनों के भीतर संपूर्ण आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट से उचित रूप से ऑप्ट-आउट कर लेते हैं.
- अगर विवाद स्मॉल क्लेम्स कोर्ट के जूरिसडिकशन में आता है, तो यूज़र या Roblox (MIDR (मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन)प्रोसेस में शामिल होने के बाद)विवाद को यूज़र के निवास वाले देश के स्मॉल क्लेम्स कोर्ट में या कैलिफ़ोर्निया के सैन मैटेओ काउंटी के सुपीरियर कोर्ट में ले जाने का विकल्प चुन सकते हैं.
- अगर किसी विवाद में कोई ऐसा क्लेम शामिल है जो पेटेंट, कॉपीराइट, ट्रेडमार्क या ट्रेड सीक्रेट्स अधिकारों के उल्लंघन का दावा करता है, तो या तो यूज़र या फिर Roblox फ़ेडरल या स्टेट कोर्ट में क्लेम का दावा कर सकता है, जैसा कि सेक्शन 17 में बताया गया है.

c. **विवाद उठाने की टाइमिंग.** यूज़र और ROBLOX सहमत हैं कि सेवाओं से उत्पन्न होने वाला या उनसे संबंधित कोई भी कॉज़ ऑफ़ ऐक्शन अपने उत्पन्न होने के एक (1) साल के अंदर शुरू हो जाना चाहिए, नहीं तो उसे हमेशा के लिए रोक दिया जाएगा.

14 ▼ शासकीय कानून, जूरिसडिकशन और स्थान.

a. जैसा कि यहाँ अन्यथा उपलब्ध करवाया गया है उसे छोड़कर, Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तें कानून के सिद्धांतों के टकराव की परवाह किए बिना स्टेट ऑफ़ कैलिफ़ोर्निया के कानूनों द्वारा नियंत्रित हैं.

b. छोटे क्लेम वाले कोर्ट ऐक्शन को छोड़कर, कोई भी विवाद जो ऊपर सेक्शन 13 में बताए गए आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट के अधीन नहीं है (जिसमें अगर आर्बिट्रेशन एग्रीमेंट किसी भी वजह से अप्रवर्तनीय माना जाता है वह स्थिति भी शामिल है) उसे सिर्फ़ कैलिफ़ोर्निया के सैन मैटेओ काउंटी के फ़ेडरल या स्टेट कोर्ट में लिटिगेट किया जा सकता है और यूज़र और Roblox ऐसे प्रयोजनों के लिए उन कोर्ट में जूरिसडिकशन की अनुमति देते हैं, सिवाय जैसा कि यूरोपियन यूनियन के जनरल डेटा प्रोटेक्शन रेग्युलेशन द्वारा अन्यथा उपलब्ध करवाया गया हो.

15 ▼ डिसक्लेमर; कोई वारंटी नहीं.

a. **UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) डिसक्लेमर.** जैसा लागू कानून द्वारा ज़रूरी हो सकता है उसे छोड़कर, ऐसे किसी भी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के लिए न तो Roblox उत्तरदायी है और न ही Roblox उसे स्क्रीन करने, मंज़ूर करने, उसे एडिट करने या उसे कंट्रोल करने के लिए बाध्य है जिसे यूज़र, क्रिएटर या दूसरे लोग सेवाओं पर पब्लिश करते हैं या अन्यथा उपलब्ध करवाते हैं. हालाँकि Roblox किसी भी समय, बिना नोटिस के औरयूज़र के प्रति बिना किसी भी दायित्व के , ऐसे किसी भीUGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) की उपलब्धता को हटा सकता है, एडिट कर सकता है, ब्लॉक कर सकता है या सस्पेंड कर सकता है, जिसे Roblox Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों का उल्लंघन करने वाला या अन्यथा आपत्तिजनक मानता है. यूज़र समझता है कि सेवाओं का उपयोग करते समय यूज़र विभिन्न सोर्स से UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को देखेगा और वो समझता है कि UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) गलत, अपमानजनक या आपत्तिजनक हो सकता है. यूज़र UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के संबंध में Roblox के खिलाफ़ यूज़र के मौजूद या हो सकने वाले किसी भी कानूनी या न्यायसंगत अधिकार या उपाय को छोड़ने के लिए सहमत है और छोड़ भी देता है. अगर कोई यूज़र या कॉन्टेंट ओनर यह सूचित करता है कि UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) कथित रूप से Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों का उल्लंघन करता है, तो Roblox छानबीन कर सकता है और यह तय कर सकता है कि UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के ऐक्सेस को हटा दिया जाए या बंद कर दिया जाए (जो Roblox बिना सूचना के, किसी भी समय कर सकता है). हालाँकि Roblox का लक्ष्य अपनी उपयोग की शर्तों और कम्यूनिटी स्टैंडर्ड को लागू करने के लिए सेवाओं पर इंडस्ट्री का बेहतरीन मॉडरेशन और टेक्स्ट फ़िल्टरेशन उपलब्ध करवाना है, लेकिन कोई भी सिस्टम परफ़ेक्ट नहीं होता है और Roblox यह सुनिश्चित नहीं कर सकता है कि यूज़र के सामने ऐसा कॉन्टेंट नहीं आएगा जो Roblox की उपयोग की शर्तों या कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करता हो.

b. **कॉन्टेंट रेटिंग.** किसी एक्सपीरिएंस के लिए कॉन्टेंट मैच्योरिटी रेटिंग या डिस्क्रिप्टर में समय-समय पर सुधार किए जा सकते हैं, जैसे कि Roblox को रिपोर्ट की गई अतिरिक्त जानकारी के या किसी क्रिएटर द्वारा एक्सपीरिएंस में किए गए बदलावों के आधार पर. यूज़र यह तय करने के लिए कि ऐसा कोई बदलाव किया गया है या नहीं, एक्सपीरिएंस के लिए कॉन्टेंट मैच्योरिटी रेटिंग और डिस्क्रिप्टर को रिव्यू करने के लिए पूरी तरह से ज़िम्मेदार है. Roblox कॉन्टेंट मैच्योरिटी रेटिंग की सटीकता की गारंटी नहीं देता है. यूज़र स्वीकार करता है और सहमत है कि Roblox किसी भी कॉन्टेंट मैच्योरिटी रेटिंग या डिस्क्रिप्टर की सटीकता, पूर्णता, वैधता या क्वालिटी के लिए ज़िम्मेदार नहीं है.

c. **जैसा है.** सेवाओं के ज़रिए उपलब्ध सेवाएँ और सभी मटीरियल और कॉन्टेंट "जैसा है" और "जैसा उपलब्ध है" के आधार पर किसी भी प्रकार की वारंटी या शर्त के बिना, चाहे व्यक्त हो या निहित, उपलब्ध करवाए जाते हैं. लागू कानून द्वारा परमिशन दी गई अधिकतम सीमा तक, ROBLOX और ROBLOX के ऑफ़िसर, डायरेक्टर, कर्मचारी, कंसल्टेंट, अफ़िलिएट, इन्वेस्टर, बिज़नेस पार्टनर, सबसीडरीज़ और एजेंट (इकट्ठे "**अफ़िलिएटेड पार्टी**") सेवाओं से संबंधित और सेवाओं के ज़रिए उपलब्ध सभी मटीरियल और कॉन्टेंट से संबंधित हर प्रकार की सभी वारंटियों, चाहे व्यक्त हो या निहित, को अस्वीकार करते हैं, जिनमें ये शामिल हैं: (A) व्यापारिकता, किसी खास उद्देश्य के लिए उपयुक्तता , टाइटल, मनोरंजन या गैर-उल्लंघन की कोई भी निहित वारंटी; और (B) लेन-देन, उपयोग या ट्रेड के दौरान उत्पन्न होने वाली कोई भी वारंटी. अफ़िलिएटेड पार्टी यह वारंटी नहीं देती हैं कि सेवाएँ या सेवाओं का कोई भी हिस्सा या सेवाओं के ज़रिए ऑफ़र किया गया कोई भी मटीरियल या कॉन्टेंट, जिसमें बिना किसी सीमा के, कॉन्टेंट का कोई भी ट्रांसलेशन शामिल है, बिना रुकावट वाला, सुरक्षित या गड़बड़ियों, वायरस या दूसरे नुकसानदायक अंशों से मुक्त होगा और यह वारंटी नहीं देती हैं कि इनमें से किसी भी मुद्दे को ठीक किया जाएगा.

d. **कोई ज़िम्मेदारी नहीं**. यूज़र द्वारा ROBLOX से प्राप्त कोई भी मौखिक या लिखित सलाह या जानकारी या

सेवाओं के ज़रिए उपलब्ध कोई भी मटीरियल या कॉन्टेंट किसी भीसंबद्ध पक्ष या ROBLOX के संबंध में कोई ऐसी वारंटी क्रिएट नहीं करेगा जो ROBLOX प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में स्पष्ट रूप से नहीं बताई गई है. यूज़र द्वारा सेवाओं के उपयोग से या उनके ऐक्सेस से, सेवाओं पर किसी दूसरे यूज़र के साथ यूज़र के लेन-देन से और सेवाओं के ज़रिए उपलब्ध किसी भी मटीरियल या कॉन्टेंट की वजह से होने वाले किसी भी डैमेज के लिए यूज़र सभी जोखिम उठाता है. ये सीमाएँ लागू कानून द्वारा अनुमत अधिकतम सीमा तक लागू होती हैं.

16 ▼ दायित्व की सीमाएँ.

लागू कानून द्वारा अनुमत अधिकतम सीमा तक, किसी भी स्थिति में ROBLOX और संबद्ध पक्ष, यूज़र के प्रति ऐसी किसी भी अप्रत्यक्ष, आकस्मिक, विशेष, परिणामी या दंडात्मक क्षति (जिसमें लाभ, साख या किसी दूसरी अमूर्त हानि के लिए क्षति शामिल है) के लिए उत्तरदायी नहीं होंगे, जो यूज़र की सेवाओं के या सेवाओं पर मौजूद किसी भी मटीरियल या कॉन्टेंट के ऐक्सेस या उपयोग से या ऐसा करने में यूज़र की अक्षमता से उत्पन्न होते हों या उससे संबंधित हो, चाहे वह वॉरंटी, कॉन्ट्रैक्ट, टोर्ट (लापरवाही सहित), कानून या किसी दूसरे कानूनी सिद्धांत पर आधारित हो और चाहे ROBLOX को क्षति की संभावना के बारे में सूचित किया गया हो या नहीं.

लागू कानून द्वारा परमिशन दी गई अधिकतम सीमा तक, यूज़र सहमत है कि ROBLOX और अफ़िलिएटेड पार्टी का ROBLOX प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के तहत सेवाओं के किसी भी हिस्से के उपयोग से या उपयोग करने में असमर्थता से उत्पन्न होने वाले या उससे संबंधित या अन्यथा सभी क्लेम के लिए, चाहे कॉन्ट्रैक्ट, टोर्ट, या अन्यथा में हो, यूज़र के प्रति कुल दायित्व $1,000 USD तक लिमिटेड है (सिवाय जैसा ऊपर सेक्शन 13 में नोट किया गया है या Roblox CREATOR की शर्तों में अन्यथा निर्धारित है).

17 ▼ क्षतिपूर्ति करना.

आप सहमत हैं कि आप अपने द्वारा सेवाओं के उपयोग के लिए ज़िम्मेदार होंगेऔर आप Roblox और संबद्ध पक्षों को हर क्लेम, दायित्व, क्षति, हानि और खर्च से और इनके खिलाफ़ बचाने और क्षतिपूर्ति करने के लिए भी सहमत है, जिसमें उचित वकीलों की फ़ीस और कॉस्ट शामिल हैं, जो किसी भी तरीके से इनसे उत्पन्न होते हैं या इनसे जुड़े होते हैं: (a) सेवाओं तक आपकी पहुँच, उनका उपयोग या कथित उपयोग; (b) आपके द्वारा Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के किसी भी हिस्से का उल्लंघन, Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में रेफ़रेंस किए गए किसी भी प्रतिनिधित्व, वारंटी या एग्रीमेंटका या किसी भी लागू कानून या रेग्युलेशन का उल्लंघन; (c) आपके द्वारा किसी भी थर्ड-पार्टी अधिकार का वास्तविक या कथित उल्लंघन, जिसमें कोई भी बौद्धिक संपदा, पब्लिसिटी, प्राइवेसी या प्रॉपर्टी अधिकार या गोपनीयता दायित्व शामिल है; या (d) आपके और किसी भी थर्ड पार्टी के बीच कोईविवाद या मुद्दा. Roblox को यह अधिकार है कि वह अपने खर्चे पर किसी भी ऐसे मामले की पूरी कानूनी ज़िम्मेदारी और बचाव अपने हाथ में ले सकता है, जो आपकी ओर से इंडेम्निफ़िकेशन (मुआवज़ा या ज़िम्मेदारी) से जुड़ा हो. ऐसे में, आप Roblox के बचाव में पूरा सहयोग करने के लिए सहमत हैं.

18 ▼ कैलिफ़ोर्निया के निवासियों को नोटिस.

a. **शिकायतें.** अगर आप कैलिफ़ोर्निया के निवासी हैं, तो कैलिफ़ोर्निया सिविल कोड सेक्शन 1789.3 के तहत आप सेवाओं के बारे में शिकायतों का समाधान करने के लिए या आपके द्वारा सेवाओं के उपयोग के बारे में ज़्यादा जानकारी पाने के लिए कंप्लेंट असिस्टेंस यूनिट ऑफ़ द डिवीज़न ऑफ़ कंज़्यूमर सर्विसेज़ ऑफ़ द कैलिफ़ोर्निया डिपार्टमेंट ऑफ़ कंज़्यूमर अफ़ेयर्स को 1625 N. Market Blvd., Suite S-202, Sacramento, CA 95834 पर लिखित में या (800) 952-5210 पर फ़ोन द्वारा संपर्क कर सकते हैं.

b. **नाबालिग.** अगर आप कैलिफ़ोर्निया के निवासी हैं और आपकी उम्र 18 वर्ष से कम है, तो आप Roblox को ऐसा निश्चित पर्सनल कॉन्टेंट हटाने की रिक्वेस्ट कर सकते हैं जिसे आपने सेवाओं पर पब्लिक रूप से पोस्ट किया हैऔर Roblox ऐसी रिक्वेस्ट का उस सीमा तक अनुपालन करेगा जहाँ तक कानून द्वारा परमिशन दिया गया है/या ज़रूरी है. ऐसे कॉन्टेंट में निजी जानकारी शामिल हो सकती है, लेकिन इसमें (a) अनाम बनाई गई जानकारी या (b) आपके द्वारा सेवाओं पर अपलोड किया गया UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) शामिल नहीं है (क्योंकि इसे उपलब्ध करवाने के लिए आपको कुछ फ़ायदा मिला है). ऐसी रिक्वेस्ट करने के लिए, कृपया Roblox सपोर्ट टीम से संपर्क करें. रिक्वेस्ट में आपका यूज़रनेम और उस कॉन्टेंट का खास विवरण शामिल होना चाहिए जिसे आपको हटाना है, ताकि Roblox उसे ढूँढ सके. Roblox डाक, फ़ोन या फ़ैक्स के ज़रिए रिक्वेस्ट स्वीकार नहीं करेगा और अगर आपने अधूरी जानकारी दी, तो हो सकता है कि वह जवाब न दे पाए. रिक्वेस्ट इस बात की गारंटी नहीं देती है कि आपके द्वारा पोस्ट की गई जानकारी पूरी तरह से हटा दी जाएगी और ऐसे हालात भी हो सकते हैं जिनमें कानून के लिए यह हटाना ज़रूरी नहीं होता या कानून हटाने की अनुमति नहीं देता है, भले ही आप ऐसी रिक्वेस्ट क्यों न करें.

19 ▼ विविध शर्तें.

a. **सामान्य शर्तें.** यूज़र के लिए ये शर्तें, Roblox प्लैटफ़ॉर्म की सभी शर्तों के साथ मिलकर सेवाओं और आपके द्वारा उनके उपयोग के संबंध में आपके और Roblox के बीच पूरा समझौता बनाती हैं. Roblox की पूर्व लिखित अनुमति के बिना Roblox प्लैटफ़ॉर्म की इन शर्तों या इनके अधीन अपने किसी भी अधिकार को कानून के संचालन द्वारा या अन्यथा असाइन नहीं किया जा सकता है. Roblox बिना किसी सूचना या अनुमति के, किसी भी समय किसी को भी Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तें असाइन कर सकता है. यह समझौता, आप और Roblox के बाद आने वाले लोगों या जिन्हें अधिकार दिए जाएँ, उन सब पर लागू रहेगा. अगर इन Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों का कोई भी हिस्सा अमान्य या अप्रवर्तनीय माना जाता है, तो अप्रवर्तनीय हिस्से को जितना संभव हो उतना पूर्ण रूप से प्रभावी बनाया जाएगा (या अगर इसे कानूनी तौर पर कोई प्रभाव देना संभव नहीं है, तो इसे Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों से अलग कर दिया जाएगा) और शेष हिस्से संपूर्ण रूप से प्रभावी बने रहेंगे. Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में कुछ भी थर्ड पार्टी (सेक्शन 11.c. में बताए गए Apple के अलावा) को कोई अधिकार या फ़ायदा उपलब्ध करवाने वाला नहीं माना जाएगा.

b. **टर्मिनेशन; सर्वाइवल.** इन यूज़र के लिए शर्तों या किसी भी अतिरिक्त शर्तों के, जैसा भी लागू हो, टर्मिनेट

होने की स्थिति में, Roblox और यूज़र के एक-दूसरे के प्रति अधिकार और कर्तव्य टर्मिनेट हो जाएँगे, सिवाय इसके कि Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों या अतिरिक्त शर्तों का कोई भी हिस्सा, जो अपने स्वरूप के अनुसार टर्मिनेशन के बाद भी सर्वाइव करना चाहिए, सर्वाइव करेगा, जिसमें सेक्शन 6, 10, 11, 12, 13, 15, 16, और 17 शामिल हैं.

c. **वेवर.**यूज़रया Roblox द्वारा Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के किसी भी हिस्से का कोई भी वेवर Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के ऐसे हिस्से या किसी भी दूसरे हिस्से का लगातार या आगे का वेवर नहीं माना जाएगा और Roblox या यूज़र द्वारा किसी भी अधिकार का या Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के किसी भी हिस्से का दावा करने में विफलता को ऐसे अधिकार या हिस्से का वेवर नहीं मानाजाएगा और न ही यह अन्यथा ऐसे अधिकार या हिस्से का वेवर होगा.

d. **व्याख्या.** इन Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में सेक्शन हेडर सुविधा के लिए दिए गए हैं और ये Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तोंकी व्याख्या को प्रभावित नहीं करेंगे. ऐसे सभी मामले जिनमें Robloxको इनRoblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के तहत फ़ैसला लेने की अनुमति है, वह फ़ैसला Roblox के पूर्ण विवेकाधिकार मेंRoblox पर निर्भर करता है. Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तें लागू कानून के अधीन हैं, यानी ये शर्तें तब तक लागू होती हैं जब तक कि कानून इन्हें रोक न दे या इन्हें विशेष रूप से लागू करने की ज़रूरत न हो. जब तक संदर्भ अन्यथा निर्धारित न करे, जब भी Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में "शामिल है" या उसके समान कोई शब्द पाया जाए, तो उसका मतलब है "बिना किसी सीमा के शामिल है" और जब भी Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में "या" शब्द पाया जाए, तो उसका मतलब है "और/या."

e. **कानूनों का अनुपालन.** सेवाओं का उपयोग करते समय आप सभी लागू कानूनों का अनुपालन करने के लिए सहमत हैं. यूज़र प्रत्यक्ष या परोक्ष रूप सेसेवाओं को वर्जित देशों या व्यक्तियों को एक्सपोर्ट, री-एक्सपोर्ट या ट्रांसफ़र नहीं करेगा (या इनमें से किसी को भी सेवाओं का उपयोग करने की अनुमति नहीं देगा). यूज़र इसके द्वारा यह प्रतिनिधित्व करता है और वारंटी देता है कि (i) यूज़र किसी ऐसे देश में मौजूद नहीं है जो U.S. गवर्नमेंट एमबारगो या पाबंदी के अधीन है या जिसे U.S. सरकार द्वारा "आतंकवाद को सपोर्ट करने वाले" देश के रूप में नामित किया गया है; और (ii) यूज़र अमेरिकी सरकार की किसी भी वर्जित या प्रतिबंधित पार्टी लिस्ट में सूचीबद्ध नहीं है.

f. **ऑनलाइन कम्यूनिकेशन की अनुमति.** सेवाओं का उपयोग करके आप Roblox से कुछ इलेक्ट्रॉनिक कम्यूनिकेशन पाने के लिए सहमति देते हैं, जैसा कि[प्राइवेसी पॉलिसी में बताया गया है](), (जिन्हें यूज़र के लिए इन शर्तों में संदर्भ और सेवाओं के आपके उपयोग द्वारा शामिल किया गया है, जिनके बारे में आपने स्वीकार किया है कि आपने उन्हें पढ़ लिया है). आप आगे सहमत हैं कि Roblox द्वारा इलेक्ट्रॉनिक तरीके से आपको भेजे जाने वाले कोई भी नोटिस, एग्रीमेंट, डिसक्लोज़र या दूसरे मैसेज लिखित में कम्यूनिकेशन की सभी कानूनी ज़रूरतें पूरी करेंगे. जहाँ तक लागू कानून अनुमति देता है, आप इस बात से सहमत हैं कि सेवाओं पर किसी भी इलेक्ट्रॉनिक लेन-देन, सहमति, या स्वीकृति को आपका इलेक्ट्रॉनिक हस्ताक्षर माना जाएगा, जो आपको उसी तरह बाध्य करता है जैसे आपने किसी दस्तावेज़ पर हस्ताक्षर किए हों.

g. **जाँच, कानून व्यवस्था संभालने वाले विभागों के साथ सहयोग.** Roblox के पास अधिकार है कि वह इन शर्तों के उल्लंघन की आशंका या वास्तविक रूप से उल्लंघन होने पर, इसकी जाँच करवाकर दोषी को सज़ा दिला सकता है. Roblox किसी भी कानून, विनियम, कानूनी प्रक्रिया या सरकार के अनुरोध पर ज़रूरी या उचित जानकारी दे सकता है.

h. **लागू भाषा.** अगर Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तें एक से ज़्यादा भाषाओं में उपलब्ध होती हैं, तो शर्तों के अंग्रेज़ी वर्ज़न या किसी अन्य भाषा वाले वर्ज़न में कोई अंतर या टकराव होने पर, अंग्रेज़ी वर्ज़न ही लागू और स्वीकार

किया जाएगा.

20 संपर्क जानकारी.

सेवाएँ, Roblox कॉर्पोरेशन द्वारा दी जाती हैं जिसका पता 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403 है. आप उस पते पर कोई भी मैसेज भेजकर,Roblox सपोर्ट फ़ॉर्म भरकर या (888) 858-2569 पर Roblox को कॉल करके Roblox से संपर्क कर सकते हैं. अगर आप कैलिफ़ोर्निया के निवासी हैं, तो हो सकता है कि अनुरोध भेजने पर आपके ईमेल पते सहित ऊपर दिए गए पते पर आपको Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तें ईमेल कर दी जाएँ.

Roblox Creator की शर्तें

क्रिएटर्स Roblox कम्यूनिटी की जान हैं और हमने सेवाओं पर UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) क्रिएट और पब्लिश करने और साथ ही, UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) या दूसरे Roblox IP या सेवाओं पर कॉन्टेंट के उपयोग के लिए नियम और गाइडलाइन निर्धारित करने के लिए नीचे दी गई शर्तें ("**Roblox Creator की शर्तें**") क्रिएट की हैं. ये Roblox Creator की शर्तें, Roblox के सभी यूज़र्स पर लागू होती हैं.

इन Roblox Creator की शर्तों के अतिरिक्त, क्रिएटर्स को क्रिएटर के और सेवाओं के यूज़र दोनों की हैसियत से यूज़र के लिए शर्तों का और किसी भी अतिरिक्त शर्तों (जैसे कि Roblox के ऐडवरटाइज़िंग स्टैंडर्ड, ऐडवरटाइज़िंग इंटीग्रेशन की शर्तें, फ़ेशियल मीडिया कैप्चर प्राइवेसी नोटिस पॉलिसी औरDevEx प्रोग्राम की शर्तें), जो भी लागू हो सकता है, का भी पालन करना होगा.

जब क्रिएटर्स Roblox पर अपने एक्सपीरिएंस में ऐड देते हैं, तब ऐडवरटाइज़िंग इंटीग्रेशन की शर्तें लागू होती हैं.

कृपया ध्यान दें कि पूरक प्रावधान इन पर लागू होते हैं: (i) यूज़र के उस UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) से बातचीत पर जो इन सेवाओं पर उन क्रिएटर्स द्वारा पब्लिश किया जाता है जोLuobu Studio का उपयोग करते हैं और 'पीपल्स रिपब्लिक ऑफ़ चाइना' में डिस्ट्रीब्यूशन के लिए Luobulesi Game को क्रिएटर द्वारा किए गए UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के सबमिशन पर (अपेंडिक्स A देखें); (ii) जापान में यूज़र्स पर (अपेंडिक्स B देखें); (iii) EU/EEA (यूरोपियन इकनॉमिक एरिया) में यूज़र्स पर (जिन्हें कलेक्टिव रूप से "यूरोप" कहा जाता है) (अपेंडिक्स C देखें); (iv) वियतनाम में यूज़र्स पर (अपेंडिक्स D देखें); और (v) यूनाइटेड किंगडम में यूज़र्स पर (अपेंडिक्स E देखें) और (vi) ऑस्ट्रेलिया में यूज़र्स पर (अपेंडिक्स F देखें).

1 परिभाषाएँ.

कैपिटल अक्षरों वाला ऐसा कोई भी शब्द, जिसकी परिभाषा यहाँ नहीं दी गई है, उसका मतलब यूज़र के लिए शर्तों याRoblox डिक्शनरी में देखा जा सकता है.

2 बौद्धिक संपदा.

a. **Roblox सेवाएं; ओनरशिप; लाइसेंस.**

i. Roblox IP. Roblox IP के ओनरशिप की जानकारी देने वाली शर्तें, यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 6.a में मौजूद हैं.

ii. Roblox Studio. Roblox, क्रिएटर्स को फ़्री सॉफ़्टवेयर टूल ("**Studio**") देता है, जिसकी मदद से वे सेवाओं पर एक्सपीरिएंस और 3D वर्चुअल कॉन्टेंट (सामूहिक रूप से "UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट)" में शामिल, क्योंकि वह शर्त मूल रूप से यूज़र के लिए शर्तों में दी गई है) को बनाते हैं, उनमें बदलाव करते हैं, उन्हें ऑपरेट और पब्लिश करते हैं. Roblox के पास Studio में/के सभी अधिकारों और उनमें शामिल सभी एलिमेंट्स का ओनरशिप है और/या उन्हें कंट्रोल करता है. क्रिएटर द्वारा इन Roblox Creator की शर्तों का अनुपालन करने के अधीन, Roblox क्रिएटर को सेवाओं पर क्रिएटर का UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) क्रिएट करने, डेवलप करने, सुधार करने, अपलोड करने और पब्लिश करने के एकमात्र उद्देश्य से Studio का उपयोग करने के लिए एक गैर-अनन्य, लिमिटेड, वापस लेने योग्य, सबलाइसेंस नहीं करने योग्य और नॉन-ट्रांसफ़रेबल लाइसेंस देता है ("**Studio लाइसेंस**"). क्रिएटर, Studio का इस्तेमाल सिर्फ़ Roblox Creator की शर्तों के मुताबिक कर सकता है.

iii. Roblox अतिरिक्त सेवाएँ. Roblox क्रिएटर्स को कुछ सेवाओं के लिए Roblox की डिफ़ॉल्ट सीमाओं से ज़्यादा सेवा उपयोग और पेमेंट को मैनेज करने का एक तरीका देता है. अगर आप डिफ़ॉल्ट सीमाएँ पार कर जाते हैं, लेकिन आपने अतिरिक्त सेवाओं में एनरोल नहीं किया है, तो आप Roblox को आपके Robux बैलेंस से उतने अमाउंट के Robux काटने का अधिकार देते हैं जो किए गए ज़्यादा उपयोग के बराबर है. Roblox आपको ऐसी हर कटौती का नोटिस देगा. अगर आपका Robux बैलेंस बकाया अमाउंट को कवर करने के लिए काफ़ी नहीं है, तो Roblox (a) Robux खर्च करना रोक सकता है और (b) जब तक आप बकाया अमाउंट नहीं चुका देते तब तक डिफ़ॉल्ट सीमाएँ पार करने वाले एक्सपीरिएंस को प्राइवेट पर सेट कर सकता है. डिफ़ॉल्ट सीमाओं से ज़्यादा सर्विस का लगातार उपयोग करते रहने का मतलब है कि आप इस रीकूपमेंट ऑथराइज़ेशन को स्वीकार करते हैं. अतिरिक्त सेवाओं के बारे में ज़्यादा जानकारी यहाँ पाएं.

iv. Roblox टेम्पलेट्स. "**टेम्पलेट**" Roblox द्वारा (सामान्य रूप से Studio के ज़रिए) उपलब्ध करवाए जाते हैं और एक ऐसे शुरुआती बिंदु के रूप में काम करते हैं जिसका उपयोग क्रिएटर्स ज़्यादा आसानी से UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) बनाने के लिए कर सकते हैं. Roblox के पास सभी टेम्पलेट्स में सभी अधिकारों और सभी एलिमेंट्स का ओनरशिप और कंट्रोल होता है और वह Studio लाइसेंस के आधार पर टेम्पलेट्स को क्रिएटर्स के लिए उपलब्ध कराता है. क्रिएटर्स सिर्फ़ इन Roblox Creator की शर्तों के मुताबिक ही टेम्पलेट्स का इस्तेमाल कर सकते हैं. किसी टेम्पलेट का इस्तेमाल करने से क्रिएटर को उस टेम्पलेट में/का कोई ओनरशिप अधिकार नहीं मिलता है.

v. Roblox क्लासिक अवतार. Roblox ने कुछ खास मॉडल बनाए हैं, जिनकी सभी बौद्धिक संपदा पर उसका अधिकार है. इन मॉडल को सिर्फ़ सेवाओं पर इस्तेमाल के लिए क्रिएटर्स को उपलब्ध कराया जाता है. इन मॉडल में ये शामिल हैं: (a) सिर्फ़ 6 पार्ट्स (आमतौर पर “R6” अवतार कहे जाते हैं) से बने मॉडल से लिए गए अवतार; (b) सिर्फ़ 15 पार्ट्स (आमतौर पर “R15” अवतार कहते हैं) से बने मॉडल से लिए गए अवतार; और (c) नीचे दिए गए सबसेक्शन 2.b के मुताबिक कोई भी डेरिवेटिव (Roblox अपने विवेकानुसार तय कर सकता है) जो कि Roblox द्वारा डेवलप किए गए इन बॉडी फ़ॉर्म पर आधारित हैं या लिए गए हैं, जिनमें समय-समय पर Roblox संशोधन कर सकता है और इन लिंक में इनके बारे में आगे बताया जा सकता है:

- Roblox लड़का : https://www.roblox.com/bundles/109/ROBLOX-Boy;
- Roblox लड़की : https://www.roblox.com/bundles/108/ROBLOX-Girl और https://www.roblox.com/bundles/282/ROBLOX-Girl;
- Roblox पुरुष; https://www.roblox.com/bundles/238/Man;
- Roblox महिला : https://www.roblox.com/bundles/239/Woman;

(सामूहिक रूप से, “**क्लासिक अवतार**”).

नीचे सबसेक्शन 2.b में क्रिएटर द्वारा Roblox को दिए गए अधिकारों के अधीन, Roblox क्रिएटर्स को (a) ऐसे क्लासिक अवतार का उपयोग एकमात्र सेवाओं पर अवतार के रूप में करने का अधिकार देता है; (b) ऐसे क्लासिक अवतार (इनमें से हर एक “**मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार**” है) का उपयोग सेवाओं पर करने या जैसा इन Roblox Creator की शर्तों के तहत अन्यथा परमिशन दिया गया है वैसे करने के एकमात्र उद्देश्य के लिए ऐसे मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार को बदलने, कस्टमाइज़ करने और सुधारने का अधिकार देता है; और (c) सिर्फ़ सेवाओं पर क्लासिक अवतार और मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार को क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) पर लागू करने का गैर-अनन्य अधिकार देता है.

इसके अलावा, Roblox, हर मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार के क्रिएटर को ऐसे मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार को सिर्फ़ सेवाओं पर उपयोग करने का और Roblox Creator की इन शर्तों के तहत अन्यथा दी गई परमिशन के अनुसार, सीमित, गैर-अनन्य, वापस लेने योग्य, ट्रांसफ़र न करने योग्य लाइसेंस देता है. Roblox, उन क्लासिक अवतार और मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार के यहाँ स्पष्ट रूप से नहीं दिए गए सभी अधिकार सुरक्षित रखता है, जिसमें क्लासिक अवतार और मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार से बनी रचनाएँ बनाने का अनन्य अधिकार भी शामिल है.

किसी भी स्थिति में क्रिएटर्स, क्लासिक अवतार या मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार (जिसमें उनके हिस्से भी शामिल हैं) का उपयोग, सेवाओं के बाहर किसी भी फ़िज़िकल या डिजिटल मर्चेंडाइज़, मोशन पिक्चर, टेलीविज़न प्रोग्राम, थिएट्रिकल प्ले, किताब या दूसरे पब्लिकेशन के संबंध में नहीं करेंगे, हर मामले में चाहे वह गिवअवे के लिए हो या कंपेनसेट किए हुए ऐक्सेस के लिए (लाइसेंस या बिक्री सहित). क्रिएटर इसके द्वारा क्लासिक अवतार या मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार का ऐसा कोई उपयोग नहीं करना दर्शाते हैं और उसका आश्वासन देते हैं.

vi. बिल्डर फ़ॉन्ट फ़ैमिली. Roblox, सेवाओं पर UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) बनाने, डेवलप करने,

मॉडिफ़ाई करने, अपलोड करने और पब्लिश करने के लिए अपनी बिल्डर फ़ॉन्ट फ़ैमिली उपलब्ध कराता है और वह इसके सभी अधिकारों का मालिक है. बिल्डर फ़ॉन्ट का इस्तेमाल [बिल्डर फ़ॉन्ट लाइसेंस](#) के अनुपालन के अधीन है और उसके द्वारा नियंत्रित किया जाता है. क्रिएटर, बिल्डर फ़ॉन्ट का इस्तेमाल सिर्फ़ Roblox Creator की शर्तों के मुताबिक कर सकता है.

vii. अदर Roblox लाइसेंस. Roblox, अपने पूर्ण विवेकाधिकार पर, सेवाओं पर और उसके ज़रिए दूसरा कॉन्टेंट (" **दूसरा Roblox कॉन्टेंट**") क्रिएट और डेवलप कर सकता है और उपलब्ध करवा सकता है. क्रिएटर द्वारा इन Roblox Creator की शर्तों का अनुपालन करने के अधीन, Roblox क्रिएटर को एकमात्र सेवाओं पर और क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के कनेक्शन में ऐसे दूसरा Roblox कॉन्टेंट का उपयोग करने के लिए एक गैर-अनन्य, लिमिटेड, वापस लेने योग्य, नॉन-ट्रांसफ़रेबल लाइसेंस देता है (" **दूसरा कॉन्टेंट लाइसेंस**"). अगर क्रिएटर, अदर Roblox लाइसेंस का उपयोग करता है, तो उसे किसी पेमेंट या कंपेंसेशन का अधिकार नहीं होगा (जिसमें इसके सभी सुधार या एनहांसमेंट शामिल हैं).

viii. Roblox ट्रेडमार्क. क्रिएटर को किसी भी अनुभव, यूज़रनेम, डिस्प्ले नाम या समुदाय के नाम के शीर्षक में "Roblox," "Blox," और Roblox (सिर्फ़ Roblox के विवेक से निर्धारित किया जाएगा) से मिलते-जुलते किसी भी नाम का उपयोग करने से प्रतिबंधित किया गया है. ऊपर बताए गए रिस्ट्रिक्शन और क्रिएटर द्वारा [Roblox के नाम और लोगो गाइडलाइन](#) के पालन के अधीन, Roblox इसके द्वारा क्रिएटर को Roblox ट्रेडमार्क, चाहे रजिस्टर्ड हों या अनरजिस्टर्ड, का उपयोग वर्चुअल कॉन्टेंट के क्रिएशन के कनेक्शन में सहित एकमात्र सेवाओं पर क्रिएटर के एक्सपीरिएंस के अंदर करने के लिए एक गैर-अनन्य, पर्सनल, लिमिटेड, वापस लेने योग्य, नॉन-ट्रांसफ़रेबल लाइसेंस देता है ("**Roblox ट्रेडमार्क लाइसेंस**"). क्रिएटर द्वारा किसी भी Roblox ट्रेडमार्क के उपयोग से उत्पन्न होने वाली सभी सद्भावनाएँ सिर्फ़ Roblox के लिए उपयोग में आएँगी. क्रिएटर द्वारा Roblox सर्विस के बाहर किसी भी Roblox ट्रेडमार्क (जिसमें क्रिएटर के एक्सपीरिएंस के टाइटल में शामिल ट्रेडमार्क भी शामिल हो सकता है) का उपयोग सिर्फ़ उसी तरीके से किया जा सकता है जैसा कि [Roblox नाम और लोगो गाइडलाइंस](#) में बताया गया है.

22 जून, 2022 से पहले पब्लिश किए गए अनुभवों के लिए :उपरोक्त के बावजूद और क्रिएटर के Roblox Creator की शर्तों, [Roblox के नाम और लोगो की गाइडलाइन](#)और अन्य सभी Roblox की शर्तों के लगातार अनुपालन करने के अधीन, जिन क्रिएटर ने 22 जून, 2022 से पहले सेवाओं पर ऐसे एक्सपीरिएंस पब्लिश किए थे जिनके टाइटल में "Roblox," "Blox," या इसी तरह के नाम शामिल थे, वे ऐसे नामों और अगर लागू हो, तो ऐसे एक्सपीरिएंस से जुड़े क्रिएटर यूज़रनेम या कम्यूनिटी के नामों को रखना जारी रख सकते हैं. Roblox इस तरह के एक्सपीरिएंस के हर क्रिएटर तक, आपके एक्सपीरिएंस के टाइटल के संबंध में इस्तेमाल को कवर करने के लिए Roblox ट्रेडमार्क लाइसेंस का विस्तार करता है.

ix. लाइसेंस का टर्मिनेशन. Roblox, किसी भी समय और किसी भी वजह से Studio लाइसेंस, टेम्पलेट लाइसेंस, अदर Roblox कॉन्टेंट लाइसेंस और Roblox ट्रेडमार्क लाइसेंस को टर्मिनेट करने या सुधारने का अधिकार सुरक्षित रखता है.

b. **यूज़र-जेनरेटेड कॉन्टेंट** (UGC).

i. UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) का स्वामित्व. मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार को छोड़कर और क्रिएटर द्वारा इन Roblox Creator की शर्तों (और सभी लागू अतिरिक्त शर्तों) में दिए गए अधिकारों और लाइसेंस के अधीन, जैसा कि क्रिएटर और Roblox या क्रिएटर और यूज़र्स के बीच तय हुआ है, क्रिएटर उन सभी

कॉपीराइट को बरकरार रखता है जो क्रिएटर के पास ऐसे किसी भी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) में हो सकते हैं, जिसे क्रिएटर ने कभी सेवाओं पर बनाया है या बनाएगा (चाहे अकेले या दूसरों के साथ) और पब्लिश करता है या उपलब्ध करवाता है (गैर-UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) Roblox IP को छोड़कर जो इसमें शामिल हो सकता है).

ii. UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के लिए Roblox लाइसेंस. किसी विशेष फ़ीचर पर लागू होने वाली किसी भी अतिरिक्त शर्त में कुछ भी सीमित किए बिना, सेवाओं के उपयोग और Robux कमाने की क्रिएटर की क्षमता को ध्यान में रखते हुए, क्रिएटर, Roblox को सेवाओं (सेवाओं या Roblox को ऑपरेट करने, उपलब्ध करवाने, उनका प्रचार-प्रसार करने या उन्हें बेहतर बनाने सहित, जिसमें बिना किसी सीमा के मशीन लर्निंग और संबंधित मॉडल की ट्रेनिंग, डेवलपमेंट और इस्तेमाल के संबंध में किया गया काम शामिल है) से जुड़े किसी व्यावसायिक उद्देश्य के लिए सेवाओं पर मौजूद उस UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) और उससे जुड़े इंटरैक्शन डेटा, ऐसे UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को बनाने या मॉडिफ़ाय करने के संबंध में Studio के इनपुट और आउटपुट सहित, को पूरी तरह से या आंशिक रूप से (सभी शामिल या संबद्ध ट्रेडमार्क और अंतर्निहित सोर्स कोड और स्क्रिप्ट सहित) होस्ट करने, स्टोर करने, स्थानांतरित करने, अनुवाद करने, चलाने, स्थानीयकृत करने, पब्लिश करने, सार्वजनिक रूप से प्रदर्शित करने, सार्वजनिक रूप से निष्पादित करने (डिजिटल ऑडियो ट्रांसमिशन के माध्यम से और थ्रू-टू-द-ऑडियंस आधार पर ऐसा करने सहित) के लिए, रीप्रोड्यूस करने (दृश्य छवियों के लिए समयबद्ध सिंक्रनाइज़ेशन सहित), संशोधित करने, अपने हिसाब से बदलने, उसके व्युत्पन्न कार्य बनाने, उसे एन्हांस करने, उसे डिस्ट्रिब्यूट करने और उपयोग करने का एक स्थायी, विश्वव्यापी, गैर-अनन्य, रॉयल्टी-मुक्त अधिकार और लाइसेंस (किसी भी व्यक्ति या इकाई को सब-लाइसेंस देने के अधिकार के साथ, जिसमें अन्य यूज़र और क्रिएटर को बिना किसी सीमा के शामिल किया गया है) देता है, जिसे सेवाओं के ज़रिए क्रिएटर पब्लिश करता है या उन पर उपलब्ध कराता है.

उपरोक्त के बावजूद, क्रिएटर Roblox को क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को क्लासिक अवतार या मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार पर लागू करने का एक्सक्लूसिव, दुनिया भर में, वापस नहीं लेने योग्य, लगातार, पूरी तरह पेड, सबलाइसेंस करने योग्य अधिकार भी देता है, चाहे वह सेवाओं पर हो या उसके बाहर; हालाँकि बशर्ते कि Roblox के ऑफ़-सेवाएँ अधिकार इन्हें लागू करने के अधिकार को विशिष्ट रूप से बाहर रखता हो: (a) शर्ट, पैंट या टी-शर्ट जिन्हें क्रिएटर ने डिज़ाइन किया है (किसी भी Roblox IP के सिवा जो इसमें शामिल हो सकता है); (b) ट्रेडमार्क जिनका क्रिएटर ओनर है या जिन्हें कंट्रोल करता है; या (c) क्रिएटर की ओनरशिप और कंट्रोल में वह कॉपीराइट किया हुआ मटीरियल जिसे सेवाओं के बाहर उस समय से पहले पब्लिश किया गया है जब इसे क्रिएटर द्वारा सेवाओं पर पब्लिश किया गया था.

यहाँ दिए गए अधिकारों और लाइसेंस के अधीन, इस सीमा तक कि क्रिएटर के पास किसी भीमॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार में कोई अधिकार, टाइटल या हित है या वह हासिल करता है, क्रिएटर इसके द्वारा वापस नहीं लेने योग्य रूप से Roblox को ऐसे सभी अधिकार, टाइटल और हित असाइन करता है. इस असाइनमेंट में सभी बौद्धिक संपदा अधिकार और उसमें दूसरे प्रोप्राइटरी अधिकार शामिल हैं, जिनमें ऐसे किसी भी लाइसेंस में अधिकार शामिल हैं जो ऐसे क्रिएटर द्वारा दिए गए हो सकते हैं. इसमें इन Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के पिछले वर्ज़न के तहत बनाए गए किसी भी मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार के

अधिकार भी शामिल हैं. इससे पहले बताई गई बातों के बावजूद, Roblox अपने पूर्ण विवेकाधिकार में, किसी ऐसे क्रिएटर को जिसने क्लासिक अवतार या मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार को कस्टमाइज़ किया है ताकि यह अब क्लासिक अवतार या मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार के समान (या इसके किसी भी डेरीवेटिव के समान, सभी जैसा Roblox अपने पूर्ण विवेकाधिकार में तय करे) नहीं दिखाई दे, ऐसे कस्टमाइज़ किए गए क्लासिक अवतार या मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार में सभी अधिकार, टाइटल और हित रिसीव करने की परमिशन दे सकता है, जो कि क्रिएटर द्वारा Roblox को इस सेक्शन में चर्चा किए गए लगातार, दुनिया भर में, गैर-अनन्य, रॉयल्टी-फ़्री अधिकार और लाइसेंस देने के अधीन है.

क्रिएटर इस बात पर भी सहमत है कि वह अपने UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को किसी भी फ़िलहाल ज्ञात या भविष्य में सेवाओं या Roblox की पब्लिसिटी और मार्केटिंग के कनेक्शन में विकसित किए गए, जैसा कि यहां अनुमति दी गई है, मीडिया या डिस्ट्रीब्यूशन के चैनल पर उपलब्ध करवाएगा, भले ही क्रिएटर ने GDPR (जनरल डेटा प्रोटेक्शन रेग्युलेशन) के तहत भूल जाने के अधिकार या दूसरे प्राइवेसी कानूनों के तहत समतुल्य अधिकार का उपयोग किया हो (इस सेक्शन के सभी पूर्वगामी पैराग्राफ़ कलेक्टिव रूप से, "**UGC लाइसेंस**").

क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) (मॉडिफ़ाइड क्लासिक अवतार को छोड़कर) ("**सहायक उपयोग**") का उपयोग करके सेवाओं या Roblox को मार्केट करने और उसका विज्ञापन देने के Roblox के अधिकार में सेवाओं या Roblox को प्रमोट करने, उसे मार्केट करने या उसका विज्ञापन देने के लिए ऐसे UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) का उपयोग करना शामिल है. Roblox, क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) का इस्तेमाल Roblox वियतनाम या सेवाओं के प्रमोशन के लिए नॉन-कमर्शियल और एजुकेशनल तरीके से भी कर सकता है (और Roblox यह तय करेगा कि इस्तेमाल नॉन-कमर्शियल है या एजुकेशनल). Robux की कमाने की क्षमता के अलावा, Roblox को किसी भी वजह सेक्रिएटर को कोई भी श्रेय या मुआवज़ा देने की ज़रूरत नहीं है और न ही Roblox को इस सेक्शन में क्रिएटरद्वारा दिए गए लाइसेंस का उपयोग करने या यहाँ दिए गए किसी भी अधिकार को एक्सप्लॉइट करने की ज़रूरत है.

क्रिएटर के पास किसी भी समय और क्रिएटर के विवेक पर किसी एक्सपीरिएंस के भीतर किसी भी या सभी कॉन्टेंट को हटाने या अपडेट करने का अधिकार है (और क्रिएटर कानून द्वारा आवश्यक होने पर ऐसे कॉन्टेंट को हटा देगा या अपडेट कर देगा), बशर्ते कि ऐसा कोई भी अपडेट या हटाना हुआ हो, और इन क्रिएटर की शर्तों की किसी भी समाप्ति या क्रिएटर केअकाउंट की समाप्ति या निलंबन की परवाह किए बिना : (i) सिवाय जहाँ एक्सपीरिएंस के हटाने के कारण अब संभव नहीं है, क्रिएटर द्वारा वर्चुअल कॉन्टेंट जो किसी यूज़र द्वारा वैध रूप से खरीदा गया था या अन्यथा वैध रूप से प्राप्त किया गया था, ऐसे यूज़र द्वारा अनिश्चित काल तक (या,UGC सब्सक्रिप्शन के मामले में, खरीदी गई सब्सक्रिप्शन अवधि के लिए) सेवाओं की शर्तों और नीतियों के अनुसार और उनके अधीन ऐक्सेस और उपयोग किया जा सकता है ; और, (ii) किसी भी UGC या अन्य कॉन्टेंट का उपयोग करने काRoblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के अनुसारRoblox का अधिकार जो पहले से ही लाइसेंस के अनुसार या अन्यथा इन द्वारा उपयोग में है या पहले से ही सहायक उपयोग के हिस्से के रूप में Roblox द्वारा उपयोग में है, हमेशा के लिए जारी रहेगा.

क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट)के लिए सब-लाइसेंस देने के Roblox के अधिकार के अलावा, जब क्रिएटर किसी सेवा पर कुछ UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) पब्लिश करता है, तो उससे यह पूछा जा

सकता है कि क्या क्रिएटर UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को सीधे दूसरे यूज़र्स के साथ शेयर करना चाहेगा. क्रिएटर को ऐसा करने की ज़रूरत नहीं है, लेकिन अगर क्रिएटर यह अधिकार देने के लिए सहमत होता है, तो फिर क्रिएटर के प्रति बिना किसी अतिरिक्त दायित्व के, अन्य यूज़र सेवाओं पर अपने खुद के एक्सपीरिएंसेज़ और अन्य UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) क्रिएट करने के लिए क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) का उपयोग कर सकते हैं.

जहाँ क्रिएटर का वर्चुअल कॉन्टेंट किसीयूज़र को बेचा जाता है या अन्यथा उपलब्ध करवाया जाता है, वहाँ क्रिएटर सहमति देता है कि यहाँRoblox को दिए गए अधिकारों के अनुसार और इस बात की परवाह किए बिना कि वर्चुअल कॉन्टेंटक्रिएटर द्वारा यूज़र को बेचा गया था या उपलब्ध करवाया गया था, Robloxयूज़र को ऐसे वर्चुअल कॉन्टेंट को अनिश्चित समय तक (Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के अनुसार और उनके अधीन) ऐक्सेस और उपयोग करते रहने की अनुमति दे सकता है, भले ही वर्चुअल कॉन्टेंट अब सेवाओं पर अन्यथा ऐक्सेस योग्य न भी हो.

इस UGC लाइसेंस के तहत Roblox के अधिकार स्पष्ट रूप से बने रहेंगे, अगर क्रिएटर द्वारा Roblox Creator की इन शर्तों या किसी भी Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों को तोड़ने या उनके उल्लंघन से क्रिएटर काअकाउंट टर्मिनेट कर दिया जाता है.

iii. थ्रू-टू-द-ऑडियंस अधिकार. क्रिएटर, Roblox Creator की इन शर्तों के तहत जो अधिकार Roblox को देता है, वे थ्रू-टू-द-ऑडियंस के आधार पर उपलब्ध करवाए जाते हैं. इसका मतलब है कि थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ के ओनर या ऑपरेटर का उस UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के लिए क्रिएटर या किसी अन्य के प्रति कोई दायित्व नहीं होगा, जिसे क्रिएटर ने सेवाओं पर उपलब्ध करवाया है या जिसका Roblox की सेवाओं के ज़रिए थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ पर उपयोग किया हो.
iv. सेवाओं पर UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) पब्लिश करने की अनुमति. क्रिएटर को सेवाओं पर कोई भी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट)पब्लिश नहीं करना चाहिए या उसे अन्यथा उपलब्ध नहीं करवाना चाहिए, अगर क्रिएटर उस UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) का ओनर नहीं है या वह उसके सभी हिस्सों में अधिकार देने के लिए पूरी तरह से अधिकृत नहीं है. इन Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 11 के तहत क्रिएटर के दायित्वों (और Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में बताए गए सभी दूसरे दायित्वों) को लिमिट किए बिना, क्रिएटर क्रिएटर द्वारा सेवाओं पर UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को पब्लिश करने या उपलब्ध करवाने के परिणामस्वरूप किसी भी व्यक्ति को देय सभी अमाउंट के पेमेंट करने के लिए सहमत है.
v. UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) की उपलब्धता का सस्पेंशन. Roblox अपने विवेकानुसार किसी भी समय और किसी भी अवधि के लिए, यहाँ तक कि स्थायी रूप से भी, बिना किसी सूचना के किसी भी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) या दूसरे कॉन्टेंट की सेवाओं पर उपलब्धता को सस्पेंड कर सकता है या डिलीट कर सकता है, अगर UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) या अन्य कॉन्टेंट किसी भी कानून या बौद्धिक संपदा अधिकारों या सिद्धांतों या सेवाओं से जुड़ी किसी भी गाइडलाइन या नीतियों का उल्लंघन करता है या अगर Roblox अपने विवेकानुसार यह तय करता है कि ऐसा UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट), यूज़र सेवाओं या Roblox की प्रतिष्ठा को नुकसान पहुँचा रहा है या पहुँचा सकता है. Roblox इस सेक्शन के अनुसार, किसी भी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को सस्पेंड करने के लिए क्रिएटर के प्रति किसी भी प्रकार का कोई दायित्व नहीं रखता है और न ही रखेगा.
vi. UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के उपयोग पर सीमाएँ. UGC (यूजर जेनरेटेड कॉन्टेंट) के क्रिएटर की

ओनरशिप के बावजूद (मॉडिफ़ाई किए गए क्लासिक अवतारों के अलावा, क्लासिक अवतारों और मॉडिफ़ाई किए गए क्लासिक अवतारों पर वर्चुअल कॉन्टेंट और अन्य UGC लागू करने का अधिकार), जैसा कि ऊपर निर्धारित किया गया है और इसमें निर्धारित किसी भी अन्य सीमा को सीमित किए बिना, क्रिएटर किसी भी स्थिति में क्रिएटर के UGC (किसी भी मीडियम या फ़ॉर्मैट में, सेवाओं को चालू या बंद करने सहित) का : (a) इस तरह से उपयोग नहीं करेगा कि वह अपमानजनक, आपत्तिजनक, स्पष्ट रूप से अश्लील या अन्यथा आपत्तिजनक लगे (ऐसे हर मामले में, Roblox अपने विवेकाधिकार से निर्णय लेगा); (b) इस तरह से उपयोग नहीं करेगा, जिससे Roblox के बारे में झूठ, अपमानजनक, आपत्तिजनक या निंदात्मक बयानबाज़ी हो; या (c) इस तरह से उपयोग नहीं करेगा कि जिससे यह सुझाव या संकेत मिलने की संभावना हो कि क्रिएटर, Roblox से संबद्ध है या फिर Roblox क्रिएटर का या उसके UGC के उपयोग का समर्थन करता है.

vii. उल्लंघन और DMCA. Roblox क्रिएटिविटी को बढ़ावा देता है और क्रिएटर्स सहित अन्य लोगों के बौद्धिक संपदा अधिकारों का सम्मान करता है. कोई भी कॉपीराइट ओनर या किसी कॉपीराइट या ट्रेडमार्क के ओनर का एजेंट (इसमें किसी कॉपीराइट के ओनर या ओनर के एजेंट, ट्रेडमार्क ओनर शामिल हैं, जिन्हें सामूहिक रूप से "अधिकार धारक" कहा जाता है) जिसे लगता है कि सेवाओं (UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) सहित) पर कोई भी कॉन्टेंट उसके कॉपीराइट या ट्रेडमार्क का उल्लंघन करता है, वह यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 6.d. में बताए गए रिपोर्टिंग प्रॉसेस के अनुसार एक नोटिफ़िकेशन सबमिट कर सकता है. जैसा कि Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में बताया गया है, Roblox, उचित हालातों में, उन यूज़र्स (या क्रिएटर्स) के अकाउंट टर्मिनेट कर सकता है जिनके बारे में Roblox, अपने पूर्ण विवेकाधिकार से यह तय करता है कि वे DMCA के तहत बार-बार उल्लंघन करने वालों की कैटगरी में आते हैं.

viii. बौद्धिक संपदा टूल. Roblox बौद्धिक संपदा टूल्स का एक सुइट ऑफ़र करता है, जो अधिकार धारकों को Roblox प्लैटफ़ॉर्म पर अपनी बौद्धिक संपदा का पता लगाने और उसे मैनेज करने की अनुमति देते हैं. अगर किसी अधिकार धारक को लगता है कि उनकी बौद्धिक संपदा का इस्तेमाल आपके एक्सपीरिएंस में किया जा रहा है, तो वे या तो आपके एक्सपीरिएंस में मौजूद कॉन्टेंट को क्लेम कर सकते हैं या फिर आपके एक्सपीरिएंस को हटाने की रिक्वेस्ट कर सकते हैं. जब कोई अधिकार धारक आपके एक्सपीरिएंस में मौजूद कॉन्टेंट को क्लेम करता है, तो इसका मतलब है कि अधिकार धारक कुछ खास तरह के फ़ायदों के बदले आपके एक्सपीरिएंस को प्लैटफ़ॉर्म पर बने रहने की अनुमति दे रहा है. सबसे पहले, अधिकार धारक को आपके एक्सपीरिएंस के ज़रिए होने वाली Robux की कमाई का एक शेयर मिलेगा. इसमें वर्चुअल कॉन्टेंट, ऐड और इंगेजमेंट पर आधारित पेआउट के ज़रिए हुई Robux की कमाई का शेयर भी शामिल होता है. दूसरी बात यह है कि अधिकार धारक आपके एक्सपीरिएंस पर नज़र रख सकता है और ऐसा होने पर अधिकार धारक को आपके एक्सपीरिएंस के बारे में एग्रीगेट किया हुआ इंगेजमेंट डेटा मिल सकता है तीसरी बात यह है कि अधिकार धारक आपसे कॉन्टेंट के अतिरिक्त स्टैंडर्ड का अनुपालन करने के लिए उचित कदम उठाने को कह सकता है. अगर अधिकार धारक आपके एक्सपीरिएंस में मौजूद कॉन्टेंट को क्लेम करता है और अगर आपको लगता है कि आपके एक्सपीरिएंस के साथ ऐसा गलती से हुआ है या आप क्लेम किया गया कॉन्टेंट हटा चुके हैं, तो आपके पास आपत्ति जताने या क्लेम के खिलाफ़ अपील करने के लिए सीमित समय होगा. अगर कोई अधिकार धारक आपके एक्सपीरिएंस में मौजूद कॉन्टेंट को क्लेम करता है, तो आपको आपत्ति जताने या अपील करने के बारे में अतिरिक्त जानकारी और निर्देश दिए जाएँगे. किसी अधिकार धारक द्वारा आपके एक्सपीरिएंस का कॉन्टेंट क्लेम करने के दौरान, साथ ही, किसी भी विवाद या अपील प्रोसेस के दौरान भी, आप अपने

एक्सपीरिएंस में उसकी बौद्धिक संपदा की मौजूदगी की वजह से होने वाले किसी भी क्लेम के लिए अधिकार धारक के खिलाफ़ लीगल ऐक्शन नहीं लेने के लिए सहमत हैं. आप सहमत हैं कि अधिकार धारक आपके क्लेम किए गए एक्सपीरिएंस, खास तौर से अधिकार धारक की बौद्धिक संपदा के आधार पर डेरीवेटिव एलिमेंट, और भविष्य के किसी भी अधिकार धारक के वर्क के बीच किसी भी समानता के लिए उत्तरदायी नहीं होगा.

3 ▼ ग्रुप और कम्यूनिटी.

a. **डेफ़िनिशन.**

1. “कम्यूनिटी” क्रिएटर्स और यूज़र्स के लिए वह स्पेस है जहाँ वे एक्सपीरिएंस पर चर्चा कर सकते हैं, मुद्दों की रिपोर्ट कर सकते हैं और किसी और तरीके से स्ट्रॉन्ग कनेक्शन बिल्ड कर सकते हैं. कम्यूनिटी द्वारा बेचे जाने वाले मार्केटप्लेस आइटम आपको कम्यूनिटी के स्टोर टैब में मिल जाएँगे.
2. “ग्रुप” एक टाइप की कम्यूनिटी है जिसमें ऐसे क्रिएटर्स होते हैं जो यूज़र कॉन्टेंट क्रिएट करने के लिए मिलकर काम कर रहे हैं और DevEx प्रोग्राम में हिस्सा लेकर कमाई इकट्ठा कर सकते हैं.
3. **ग्रुप/कम्यूनिटी फ़ीचर्स**. कोई ग्रुप/कम्यूनिटी क्रिएट करने या किसी को जॉइन करने से आपको अतिरिक्त फ़ीचर्स का ऐक्सेस मिलेगा, जैसे कि उस ग्रुप/कम्यूनिटी में मेंबर्स इनवाइट करना और उस ग्रुप/कम्यूनिटी को जॉइन करने के रिक्वेस्ट को रिव्यू करना. आप कम्यूनिटी कैसे क्रिएट करें पर दिए हुए निर्देशों या Creator Hub ग्रुप्स पेज पर दिए हुए निर्देशों को फ़ॉलो करके ग्रुप/कम्यूनिटी क्रिएट कर सकते हैं.

b. **अधिकार और अथॉरिटी.** किसी ग्रुप में हिस्सा लेकर हर क्रिएटर ओनर (क्योंकि समय के साथ ओनर बदल सकता है) को उसकी तरफ़ से काम करने का एकमात्र और एक्सक्लूसिव अधिकार देता है ताकि (i) ग्रुप द्वारा बनाए गए किसी भी UGC के Roblox द्वारा उपयोग को ऑथराइज़ किया जा सके, जैसा कि इन Roblox Creator की शर्तों में बताया गया है या जो ओनर और Roblox के बीच हुए किसी अन्य एग्रीमेंट के अनुसार है; और (ii) सेवाओं पर या उसके ज़रिए ग्रुप द्वारा की गई किसी भी ऐक्टिविटी के लिए या बेचे गए UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के लिए पेमेंट रिसीव किया जा सके. ग्रुप मेंबर्स एतद्वारा ऐसे हर क्लेम को छोड़ते हैं जो उनके Roblox के खिलाफ Roblox द्वारा ग्रुप की तरफ़ से किसी ओनर को किए गए किसी भी पेमेंट के लिए हो सकता हैऔर ग्रुप मेंबर्स ऐसे किसी भी पेमेंट की रिकवरी सिर्फ़ ग्रुप ओनर से करने के लिए सहमत होते हैं. समुदाय के ओनर को जो अधिकार दिया गया है, उसेग्रुप के सदस्यों के बीच एक अलग समझौते से संशोधित किया जा सकता है. कानून में दिए गए मामलों को छोड़कर, ग्रुप केओनर और ग्रुप के मेंबर्स के बीच अकाउंटिंग का कोई भी दायित्व सिर्फ़ ग्रुप मेंबर्स के बीच आपसी लिखित एग्रीमेंट के अनुसार उत्पन्न होगा और Roblox ऐसे किसी भी एग्रीमेंट से बंधा नहीं होगा.

c. **ओनर की ज़िम्मेदारियाँ.** ग्रुप/कम्यूनिटी का “ओनर” होना एक अनऑफ़िशियल, वॉलंटरी पोजीशन है जो सेवाओं के यूज़र्स के लिए उपलब्ध हो सकती है. अगर आप ओनर बन जाते हैं, तो आप इनके लिए सहमत हैं:

1. ग्रुप/कम्यूनिटी में स्वस्थ और सुरक्षित एनवायरनमेंट बनाए रखने की ज़िम्मेदारी लेना;
2. यह सुनिश्चित करना कि ग्रुप/कम्यूनिटी कम्यूनिटी स्टैंडर्ड के कंप्लायंस में काम करे; और
3. आप यह नहीं दिखा सकते कि आप Roblox की तरफ़ से काम करने के लिए ऑथराइज़्ड हैं.

d. किसी ग्रुप का ओनर अपने ग्रुप मेंबर्स को रोल असाइन कर सकता है और लागू प्रतिबंधों के अधीन कमाए हुए

Robux के डिस्ट्रीब्यूशन मैनेज कर सकता है. ज़्यादा जानकारी के लिए ग्रुप गाइडलाइंस देखें.

e. **ओनर के लिए नतीजे**. Roblox ओनर द्वारा लिए गए ऐक्शन के लिए ज़िम्मेदार नहीं है और हम किसी भी समय और किसी भी वजह से या बेवजह, जिसमें इन यूज़र के लिए शर्तों का उल्लंघन शामिल है, किसी यूज़र के ओनर होने की अबिलिटी को वापस लेने या सीमित करने का अधिकार सुरक्षित रखते हैं. इसके अलावा, अगर आप बतौर ओनर अपनी ज़िम्मेदारियाँ संभालने से चूक जाते हैं, तो Roblox: (a) चेतावनी इशू कर सकता है; (b) आपसे या ग्रुप/कम्यूनिटी से कॉन्टेंट हटा सकता है; (c) ग्रुप/कम्यूनिटी को प्रतिबंधित स्थिति में डाल सकता है; (d) एक नया ओनर अपॉइंट कर सकता है; और/या (e) आपका अकाउंट टर्मिनेट या सस्पेंड कर सकता है.

4 Roblox क्रिएटर इकनॉमिक्स.

a. **Robux.**

i. Robux का लाइसेंस. सेवाओं के संबंध में Robux का इस्तेमाल करने के लिए क्रिएटर के लाइसेंस की जानकारी यूज़र के लिए बनाई गई शर्तों के सेक्शन 3 में दी गई है.

ii. Robux कमाना. Roblox क्रिएटर्स को सेवाओं पर उनके द्वारा क्रिएट किए गए कुछ UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) (जिसमें वर्चुअल कॉन्टेंट और एक्सपीरिएंस का ऐक्सेस शामिल है) को बेचकर या मॉनिटाइज़ करके Robux ("कमाए हुए Robux") कमाने की अनुमति देता है. कमाए हुए Robux में सिर्फ़ वे Robux शामिल हैं जिन्हें आपने Robux के उपयोग की शर्तों, जिसमें Robux कम्यूनिटी स्टैंडर्ड शामिल हैं, के पूर्ण अनुपालन में सेवाओं के ज़रिए वर्चुअल कॉन्टेंट या दूसरे UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) की डायरेक्ट बिक्री या दूसरे मॉनेटाइज़ेशन (जैसे, क्रिएटर रिवॉर्ड) से कमाए हैं, जिन्हें आप (अकेले या किसी ग्रुप के साथ) सेवाओं पर क्रिएट करते हैं या वे Robux शामिल हैं जो Roblox द्वारा खास तौर से बताए गए प्रमोशनल कैम्पेन में दिए जाते हैं. इसमें वे सभी Robux शामिल होते हैं, जिन्हें नीचे दिए गए तरीकों से कमाया गया है, लेकिन ये इन्हीं तक सीमित नहीं हैं :

1. मार्केटप्लेस या क्रिएटर स्टोर में मौजूद आपकी लिस्टिंग से हुई कमाई,
2. क्रिएटर रिवॉर्ड,
3. वर्चुअल प्रॉडक्ट्स के एक्सपीरिएंस के अंदर की जाने वाली खरीदारियाँ,
4. पब्लिशर प्रोग्राम में ऐड से होने वाली कमाई और
5. एफ़िलिएट बिक्री शुल्क

आपके द्वारा क्रिएट किए गए कंप्लाएंट वर्चुअल कॉन्टेंट के मॉनेटाइज़ेशन के अलावा दूसरे तरीकों से हासिल किए गएRobux (जैसे कि मेंबरशिप प्लान या रेफ़रल बोनस से हासिल किए गए Robux, Robux या गिफ़्ट कार्ड की खरीदारी या ऐसे वर्चुअल गुड्स की ट्रेडिंग/बिक्री जिन्हें आपने नहीं क्रिएट किया) को कमाए हुए Robux नहीं माना जाता है. इसमें वे सभी Robux शामिल होते हैं, जिन्हें नीचे दिए गए तरीकों से हासिल किया गया है, लेकिन ये इन्हीं तक सीमित नहीं हैं :

1. गिफ़्ट कार्ड रिडेंपशन या डायरेक्ट Robux खरीदारी, जिसमें किसी दूसरे Roblox यूज़र की तरफ़ से की गई Robux खरीदारियाँ शामिल हैं
2. Roblox सब्सक्रिप्शन के हिस्से के रूप में हर महीने Robux ग्रांट
3. वर्चुअल प्रॉडक्ट्स की ट्रेडिंग या रीसेल
4. ऐसे एक्सपीरिएंसेस के लिए बेचे गए पास, जिनमें कोई जायज़ यूज़र विज़िट नहीं है
5. उल्लंघन करने वाला कॉन्टेंट जिसे मॉडरेट किया गया था

कोई Robux असल में कमाया हुआ Robux है या नहीं, यह पूरी तरह Roblox के विवेक पर निर्भर करता है.

UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को मॉनेटाइज़ करने के बारे में ज़्यादा जानकारी के लिए, कृपया यहाँ डेवलपर गाइड पढ़ें.

b. UGC (**यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट**) बेचना. Roblox क्रिएटर्स को (i) अनुभवों का ऐक्सेस; (ii) कॉन्टेंट और (iii) अन्य UGCजिसे वे सेवाओं पर बनाते हैं, को बेचने की अनुमति देता है, जो निम्नलिखित के अधीन है:
   i. Robux एलोकेशन रोल्स: सेवाओं पर सभी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) (2D वर्चुअल आइटम (**जिन्हें** "क्लासिक ड्रेस" भी कहा जाता है) को छोड़कर) की बिक्री में तीन रोल्स शामिल हैं. हर रोल किसी लागू बिक्री (“**Robux एलोकेशन**”) से जेनरेट हुए Robux के एक शेयर का हकदार हो सकता है:
      - क्रिएटर : क्रिएटर वह यूज़र या ग्रुप होता है, जिसने बेचा जा रहा UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) क्रिएट किया था.
      - सेलर/डिस्ट्रीब्यूटर: डिस्ट्रीब्यूटर (i) क्रिएटर है (अगर आइटम किसी ऐसे एक्सपीरिएंस में बेची जाती है जिसे भी क्रिएटर ने क्रिएट किया); (ii) सेवाओं पर कोई दूसरा क्रिएटर (अगर आइटम किसी ऐसे एक्सपीरिएंस में बेची जाती है जिसे क्रिएटर ने क्रिएट नहीं किया); या (iii) Roblox (अगर आइटम मार्केटप्लेस में बेची जाती है).
      - प्लैटफ़ॉर्म : प्लैटफ़ॉर्म हमेशा Roblox होता है.

      ऊपर बताया गया Robux एलोकेशन क्लासिक ड्रेस की बिक्री पर लागू नहीं होता, जिसमें पैंट, शर्ट और टी-शर्ट शामिल हैं. मार्केटप्लेस में बेचे जाने वाले किसी भी क्लासिक ड्रेस के लिए Robux एलोकेशन को क्रिएटर और प्लैटफ़ॉर्म के बीच बाँट दिया जाता है.

   ii. Robux एलोकेशन में बदलाव. Roblox (किसी भी उचित साधन के ज़रिए) क्रिएटर को नोटिस देने पर, किसी भी समय (a) Robux एलोकेशन को बदल सकता है और/या (b) ऐसे फ़ीचर शुरू कर सकता है जो Robux एलोकेशन के कुछ एलिमेंट को किसी विशेष बिक्री में शामिल लोगों द्वारा कस्टमाइज़ करने की अनुमति देते हैं.
   iii. सेवाओं की बिक्री के लिए क्रिएटर की ज़िम्मेदारी. क्रिएटर स्वीकार करता है कि Roblox क्रिएटर द्वारा क्रिएट किए गए अनुभव, कॉन्टेंट या अन्य UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को सेवाओं पर दूसरे यूज़र्स द्वारा आनंद उठाए जाने के लिएक्रिएटर की तरफ़ से डिसप्ले और होस्ट कर सकता है. किसी यूज़र को एक्सपीरिएंस के विवरण वाले पेज के ज़रिए बेचा गया कॉन्टेंट या अन्य UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) देने के लिए क्रिएटर पूरी तरह से जिम्मेदार है। जब किसी क्रिएटर को सेवाओं के ज़रिए किसीयूज़र को UGC

(यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) बेचने के संबंध मेंRobux मिलते हैं, तो यह लेनदेन क्रिएटर और यूज़र के बीच होता है; Roblox केवल सेवाएं प्रदान करके इसे सुविधाजनक बनाता है. अगर किसी विवाद के संबंध में Roblox किसी यूज़र (या अन्य क्रिएटर) को किसी ऐसे UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के लिए Robux या असली पैसे वापस करता है, जिसके लिए किसी क्रिएटर ने Robux रिसीव किया था, तो Roblox उस क्रिएटर से उतने बराबर अमाउंट का Robux घटाने या रोक लेने का अधिकार सुरक्षित रखता है.

iv. क्षेत्र के हिसाब से कीमत तय करने की सुविधा (रीजनल प्राइसिंग). रीजनल प्राइसिंग से क्रिएटर्स कुछ एक्सपीरिएंंस के आइटम या वर्चुअल आइटम को उन क्षेत्रों में ज़्यादा ऐक्सेसिबल बना सकते हैं जहाँ यूज़र मौजूद हों ("रीजनल प्राइसिंग"). वर्चुअल आइटम या एक्सपीरिएंंस के आइटम की डिफ़ॉल्ट कीमत तय करने की पूरी ज़िम्मेदारी क्रिएटर की होती है और रीजनल लेवल पर इन कीमतों को तय करने का निर्णय ले सकते हैं.

अगर क्रिएटर रीजनल प्राइसिंग चालू करता है, तो क्रिएटर ने शुरु में एक्सपीरिएंस के आइटम या वर्चुअल आइटम के लिए जो कीमत तय की थी, उसे योग्य क्षेत्रों में एडजस्ट किया जाएगा. हर एक सपोर्टेड रीजन के लिए रीजनल कीमत डिफ़ॉल्ट कीमत का एक तय प्रतिशत होगा, जिसे क्रिएटर तय करता है ("रीजनल प्राइसिंग"). रीजनल प्राइस मेथडोलॉजी (जिसमें कभी भी बदलाव किया जा सकता है) रीजनल इकनॉमिक ट्रेंड्स और खरीदारी शक्ति समता पर आधारित होती है. क्रिएटर्स अलग-अलग रीजनल कीमतों को सीधे एडजस्ट नहीं कर सकते हैं, लेकिन डिफ़ॉल्ट कीमत में किसी भी समय बदलाव कर सकते हैं. अगर किसी डिफ़ॉल्ट कीमत में बदलाव किया जाता है, तो लागू रीजनल कीमत को सभी सपोर्टेड रीजन में अपडेट कर दिया जाएगा, जैसा लागू हो. क्रिएटर किसी भी समय Creator Hub में रीजनल प्राइसिंग को बंद कर सकते हैं.

Roblox कुछ या सभी एक्सपीरिएंंस के आइटम या वर्चुअल आइटम पर कुछ या सभी क्रिएटर्स के लिए किसी भी समय और बिना किसी दायित्व के रीजनल प्राइसिंग को सस्पेंड या बंद कर सकता है. Roblox रीजनल प्राइसिंग को "जैसा है" के आधार पर देता है और इसकी सटीकता, उपलब्धता, या कमाई पर पड़ने वाले प्रभाव के संबंध में सभी व्यक्त या निहित वॉरंटियों को खारिज करता है.

v. रैंडम वर्चुअल आइटम. यूज़र के लोकेशन के आधार पर क्रिएटर ऐसे एक्सपीरिएंसेस उपलब्ध करवाना चुन सकता है जो यूज़र्स को “रैंडम” वर्चुअल आइटम (या तो Robux से या अन्यथा) (हरेक, एक “**रैंडम वर्चुअल आइटम**”) पाने की परमिशन देता है. अगर कोई क्रिएटर किसी यूज़र को रैंडम वर्चुअल आइटम पाने का अवसर देता है, तो क्रिएटर को रैंडम वर्चुअल आइटम पाने के लिए यूज़र के लेन-देन करने से पहले, उपलब्ध हर तरह के रैंडम वर्चुअल आइटम को पाने की सभी संभावनाओं के बारे में यूज़र को बताना होगा।
सिर्फ़ उदाहरण के लिए, अगर किसी क्रिएटर का एक्सपीरिएंस किसी यूज़र को एक वर्चुअल मार्बल हासिल करने देता है, जिसे वह यूज़र फिर रैंडम वर्चुअल आइटम पाने के लिए एक फ़व्वारे में फेंक सकता है, तो क्रिएटर को यूज़र द्वारा फ़व्वारे में मार्बल फेंकने से पहले से ही यह खुलासा कर देना होगा कि यूज़र को हर तरह के रैंडम वर्चुअल आइटम मिलने की कितनी संभावना है.

c. **डेवलपर एक्सचेंज प्रोग्राम.** Roblox ऐसे कुछ क्रिएटर्स को, जो विशिष्ट मानदंड पूरे करते हैं और यहां पब्लिश किए हुए DevEx प्रोग्राम में बताए गए नियमों और शर्तों (“DevEx प्रोग्राम की शर्तें”) को स्वीकार

करते हैं, डेवलपर एक्सचेंज प्रोग्राम ("**DevEx प्रोग्राम**") में हिस्सा लेने की परमिशन देता है. हालाँकि कोई भी क्रिएटर 'सेवाओं' का इस्तेमाल कोडिंग सीखने, अपने दोस्तों के साथ आनंद लेने के लिए एक्सपीरिएंस या आइटम क्रिएट करने और यहाँ तक कि कुछ Robux कमाने के लिए भी कर सकता है, सिर्फ़ सफल क्रिएटर्स ही DevEx के ज़रिए पैसे कमाने के लिए मुश्किल ज़रूरी शर्तों (DevEx प्रोग्राम की शर्तों में बताई गई) को पूरा कर सकेंगे. इस लेवल की सफलता हासिल करने के लिए आमतौर पर बहुत समय, मेहनत, हुनर और स्ट्रेटेजी की ज़रूरत होती है. इसके बावजूद, पैसे कमाने की कोई गारंटी नहीं है. ऐसी कुछ खास ज़रूरतों, पॉलिसी और सीमाओं के अधीन जिन्हें Roblox अपने पूर्ण विवेकाधिकार में स्थापित करता है, DevEx प्रोग्राम में हिस्सा लेने वाले क्रिएटर्स कमाए हुए Robux का एक्सचेंज Roblox द्वारा अपने पूर्ण विवेकाधिकार में तय किए गए अमाउंट में रियल मनी के पेमेंट के लिए कर सकते हैं (एक्सचेंज रेट और **DevEx प्रोग्राम की शर्तों**) की सामान्य ज़रूरतें, पॉलिसी और सीमाएँ).

d. **क्रिएटर रिवॉर्ड**, "क्रिएटर रिवॉर्ड" एक इंसेंटिव प्रोग्राम है जो आपको Roblox पर कुछ इंटरैक्शन और खरीदारी के आधार पर Robux ("पेआउट रिवॉर्ड") कमाने देता है. अगर यूज़र्स, पेआउट अवॉर्ड्स फ्रेमवर्क ("क्वालिफ़ाइंग ऐक्शन") में परिभाषित कुछ ऐक्शन लेते हैं, तो आपको पेआउट अवॉर्ड्स, पेआउट अवॉर्ड्स फ्रेमवर्क के अनुसार दिए जाते हैं, और Roblox द्वारा किसी भी समय, अपने एकमात्र विवेक पर, और किसी भी क्रिएटर के प्रति ऐसे टर्मिनेशन या मॉडिफ़िकेशन के कारण बिना किसी दायित्व के, मॉडिफ़ाई या टर्मिनेट किए जा सकते हैं. क्रिएटर रिवॉर्ड के लिए योग्य होने के लिए आपको हर समय Roblox उपयोग की शर्तों, जिसमें Roblox कम्यूनिटी स्टैंडर्ड शामिल हैं, के साथ पूरी तरह से कंप्लायंट होना होगा. हम उन मामलों में रिव्यू करने, जाँच करने और क्रिएटर रिवॉर्ड से आपको सस्पेंड करने का अधिकार सुरक्षित रखते हैं, जहाँ हमें ऐसे बर्ताव का पता चलता है जो हमें अपमानजनक या धोखाधड़ी वाला लगता है, जैसे: (a) कई अकाउंट खोलकर, अलग-अलग ईमेल एड्रेस का उपयोग करके, अलग-अलग फ़ोन नंबर का उपयोग करके या बॉट्स का उपयोग करके पेआउट रिवॉर्ड्स पाने की कोशिश करना; (b) Roblox, किसी दूसरे व्यक्ति का रूप धारण करके या किसी व्यक्ति या संस्था के साथ अपने जुड़ाव को गलत तरीके से पेश करके रेफ़रल रिवॉर्ड प्राप्त करने की कोशिश करना; (c) मौजूदा प्लेयर्स को वैकल्पिक अकाउंट्स के लिए साइन-अप करने के लिए प्रोत्साहित करके यूज़र्स पाने की कोशिश करना; (d) Roblox के एकमात्र विवेक से तय किए गए चार्जबैक का अनुपातहीन रूप से उच्च प्रतिशत अपने पास होना; या (e) Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों और/या प्रोग्राम पॉलिसी का उल्लंघन करना. क्रिएटर रिवॉर्ड प्रोग्राम के बारे में और ज़्यादा जानकारी यहाँ मिल सकती है.

e. **इंसेंटिव**: समय-समय पर, Roblox इंसेंटिव रिवॉर्ड्स दे सकता है. यहाँ और जानें.

f. **डिसक्लेमर.** ऐसे एक्सपीरियंस या UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) जिनका यूज़र्स आनंद ले सकें या जिसमें अपना समय गुज़ार सकें डेवलप करना मुश्किल है और इसमें बहुत समय लग सकता है. Roblox ऐसा कोई वादा नहीं करता कि किसी क्रिएटर का एक्सपीरिएंस या UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) एक बड़े ऑडियंस को डेवलप करने में सफल होगा या किसी क्रिएटर का किसीएक्सपीरिएंस के डेवलपमेंट, ऐडवरटाइज़िंग या चलाने में लगाया गया समय, मेहनत और खर्च आर्थिक रूप से सफल होगा.

5 ▼ DevForum और टैलेंट हब.

1. **DevForum.** DevForum Roblox के डेवलपमेंट के लिए ऑफ़िशियल चर्चा और सपोर्ट फ़ोरम है और

क्रिएटर्स से कम्यूनिकेट करने और उनसे फ़ीडबैक पाने का हमारा मुख्य तरीका है और यह devforum.roblox.com पर उपलब्ध है.

2. **टैलेंट हब.** टैलेंट हब एक सेवा है जहाँ क्रिएटर्स Roblox एक्सपीरिएंस पर कोलैबोरेशन के लिए टैलेंट पोस्ट कर सकते हैं, सर्च कर सकते हैं और हासिल कर सकते हैं. क्रिएटर्स को प्रोजेक्ट लिस्टिंग के आधार पर पेमेंट Robux में, US डॉलर में या प्रोजेक्ट से हुई कमाई के कुछ परसेंटेज के लिए पेमेंट मिल सकता है. Roblox क्रिएटर्स या प्रोजेक्ट लिस्टिंग की जाँच नहीं करता है, किसी खास प्रोजेक्ट या मुआवज़े की व्यवस्था की हिमायत नहीं करता है या टैलेंट हब पर काम की क्वालिटी, सर्विस के लिए पेमेंट या शुरू किए गए इंगेजमेंट से पैदा होने वाले विवादों के समाधान की कोई ज़िम्मेदारी नहीं लेता है.
    1. Roblox टैलेंट हब पर जॉब पोस्ट नहीं करता है, काम नहीं करता है या पोस्ट किए गए जॉब के लिए काम करने के लिए लोगों या टीमों को नौकरियां नहीं देता है और कोई भी चीज़ Roblox और टैलेंट हब पर हिस्सा लेने वाले किसी भी क्रिएटर के बीच कोई रोज़गार, एजेंसी, या जॉइंट वेंचर वाला रिश्ता क्रिएट नहीं करेगी.
    2. Roblox अवसर देने वाले क्रिएटर्स की तरफ़ से रोज़गार या भर्ती करने से जुड़े फ़ैसले नहीं लेता है और उसके पास टैलेंट हब का उपयोग करने वाले क्रिएटर्स से ऐसा अधिकार नहीं है.
    3. Roblox आपके द्वारा किए जाने वाले किसी भी एग्रीमेंट का हिस्सा नहीं है और टैलेंट हब पर या उसके ज़रिए सेवा के परफ़ॉर्मेंस, मुआवज़े या प्रोक्योरमेंट को न तो सुपरवाइज़ करता है, न डायरेक्ट करता है, न मॉनिटर करता है और न ही कंट्रोल करता है.

6 ▼ AI टेक्नोलॉजी & AI टूल्स.

1. यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 8 में AI फ़ीचर्स के हिस्से के तौर पर हम क्रिएटर्स को कुछ ऐसे टूल्स और API उपलब्ध करवाते हैं जो आपको सेवाओं (“AI टूल्स”) पर एक्सपीरिएंस या कॉन्टेंट बनाने के दौरान AI टेक्नोलॉजी का उपयोग करने, उनसे इंटरैक्ट करने या उन्हें एम्बेड करने देते हैं. AI टूल्स थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ हो सकते हैं. आप समझते हैं कि Roblox अपनी सूझबूझ से यूज़र्स के खास एज ग्रुप के संबंध में आपके द्वारा AI टूल्स के उपयोग को रिस्ट्रिक्ट कर सकता है. AI टूल्स का उपयोग करके, आप यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 8 की शर्तों के साथ-साथ नीचे दी गई बातों से भी सहमत होते हैं:
2. **आपकी ज़िम्मेदारियाँ.** जो क्रिएटर्स AI टूल्स का या ऐसी दूसरी थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ का उपयोग करना चुनते हैं, जिनमें AI टेक्नोलॉजी शामिल हैं, उन्हें ये करना होगा:
    1. AI टूल्स और दूसरी AI टेक्नोलॉजी का उपयोग इन चीजों के साथ पूरे कंप्लायंस में करना:
        1. सभी लागू कानून;
        2. Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तें और कम्यूनिटी स्टैंडर्ड्स; और
        3. थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ की सभी लागू शर्तें और पॉलिसी; और
    2. यूज़र्स को आपके द्वारा AI के उपयोग या आपके एक्सपीरिएंस के ज़रिए उनके द्वारा AI के उपयोग के बारे में साफ़ खुलासे करना, जिसमें नीचे दी गई बातें और लागू कानूनों के अनुसार दूसरे ज़रूरी खुलासे शामिल हैं:
        1. AI इंसान नहीं है; और

2. AI आउटपुट आर्टिफ़िशियल तरीके से जेनरेट किया जाता है, यह किसी इंसान के विचार या सलाह ज़ाहिर नहीं करता है और यह गलत हो सकता है; और
3. अगर लागू हो, तो यूज़र ऐसे इंटरैक्शन के शुरू होने से पहले या शुरुआत पर AI-बेस्ड चैटबॉट या वर्चुअल एजेंट के साथ इंटरैक्ट कर रहा है.

3. वह थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ द्वारा बताई गई लागू फ़ीस का पेमेंट करने और सभी नियमों, शर्तों और पॉलिसी को फ़ॉलो करने के लिए ज़िम्मेदार होगा.

3. **प्रतिबंधित उपयोग**. यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 8 में प्रतिबंधित उपयोगों के अलावा, जो क्रिएटर्स AI टूल्स का या ऐसी दूसरी थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ का उपयोग करते हैं जिनमें AI टेक्नोलॉजी शामिल हैं, उन्हें ये नहीं करना चाहिए:
   1. यूज़र्स को गुमराह करके यह विश्वास दिलाना कि AI आउटपुट इंसान है; और
   2. यूज़र्स के साथ सीधे इंटरैक्शन के लिए किसी भी AI का उपयोग करना, अगर इंटरैक्शन या हालातों से यह तुरंत साफ़ नहीं होता कि यूज़र्स किसी AI सिस्टम से इंटरैक्ट कर रहे हैं.

7 ▼ Roblox API.

Roblox के ऐप्लिकेशन प्रोग्रामिंग इंटरफ़ेस (“**API(s)**”) आपके एक्सपीरिएंस और ऐप्लिकेशन (“**API क्लाइंट**(s)”) को और बढ़िया बनाने में आपकी मदद करने के लिए डिज़ाइन किए गए हैं. Roblox आपके API क्लाइंट में ओनरशिप हासिल नहीं करता. हमारे API का उपयोग करके आपको हमारे API में और हमारे API के ज़रिए ऐक्सेस किए जाने वाले कॉन्टेंट में कोई ओनरशिप नहीं मिलती है.

[203d] आप सहमत हैं कि Roblox क्वालिटी पक्का करने, Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के साथ कंप्लायंस वेरिफ़ाई करने और हमारे प्रॉडक्ट और सेवाओं में सुधार करने के लिए API के उपयोग को मॉनिटर कर सकता है. इस मॉनिटर करने में Roblox द्वारा आपके API क्लाइंट को ऐक्सेस करना और उसका उपयोग करना शामिल हो सकता है, उदाहरण के लिए, ताकि Roblox या उसके यूज़र्स पर असर डाल सकने वाले सिक्योरिटी के मुद्दों को पहचाना जा सके.

अगर हम मुनासिब तौर पर यह मानते हैं कि आप किसी Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों का उल्लंघन कर रहे हैं, तो Roblox बिना किसी नोटिस के आपके या आपके API क्लाइंट द्वारा API के ऐक्सेस को सस्पेंड कर सकता है. आप ये भी करेंगे:

- Roblox की मॉनिटरिंग में दखल देने से बचेंगे.
- किसी API को सिर्फ़ उसी के डॉक्यूमेंटेशन में बताए गए तरीकों से ऐक्सेस करेंगे और API का उपयोग करते समय अपनी पहचान या अपने API क्लाइंट की पहचान को गलत तरीके से दिखाने या उसे छिपाने से बचेंगे.
- अपने एंड यूज़र्स से सभी लागू कानूनों, रेग्युलेशन और Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों से कंप्लाई करने के लिए कहेंगे और जानबूझकर उनका उल्लंघन करने में उनकी मदद नहीं करेंगे.
- अपने API क्लाइंट द्वारा इकट्ठा की गई यूज़र जानकारी, जिसमें पर्सनल जानकारी भी शामिल है, को ऑथराइज़ नहीं किए गए ऐक्सेस या उपयोग से बचाने के लिए कमर्शियल तौर पर मुनासिब कोशिश करेंगे

और लागू कानून के अनुसार ज़रूरी सीमा तक ऐसी जानकारी के ऑथराइज़ नहीं किए गए ऐक्सेस या उपयोग की रिपोर्ट तुरंत अपने यूज़र्स को करेंगे.

- किसी API को थर्ड पार्टी द्वारा उपयोग के लिए सबलाइसेंस नहीं करेंगे.

8 ▼ Roblox पर म्यूज़िक.

a. **लाइसेंस वाला म्यूज़िक.** Roblox साउंड रिकॉर्डिंग और उनमें शामिल म्यूज़िकल वर्क के साथ-साथ साउंड इफ़ेक्ट्स ("**लाइसेंस वाला म्यूज़िक**") को क्रिएटर के लिए क्रिएटर के एक्सपीरिएंसेस या दूसरे UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) में उपयोग के लिए उपलब्ध करवाना चुन सकता है. क्रिएटर द्वारा लाइसेंस वाले म्यूज़िक का उपयोग नीचे दी गई शर्तों के अधीन है :

   i. लाइसेंस. Roblox क्रिएटर को पूरी तरह से सेवाओं के ज़रिए और सिर्फ़ उस अवधि में जब Roblox ऐसा लाइसेंस वाला म्यूज़िक उपलब्ध करवाता है (i) एक गैर-अनन्य, व्यक्तिगत, लिमिटेड, वापस लेने योग्य, नॉन-ट्रांसफ़रेबल लाइसेंस देता है और यह सिर्फ़ लाइसेंस वाले म्यूज़िक को एक्सपीरिएंस या दूसरे UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) (“**लाइसेंस वाले म्यूज़िक के साथ** UGC”) में सिंक्रनाइज़ करने के लिए होता है; और (ii) लाइसेंस वाले म्यूज़िक के साथ UGC को प्ले करने, सुनने और इंटरैक्ट करने का अधिकार देता है, लेकिन सिर्फ़ सेवाओं पर और सिर्फ़ उस अवधि में जब Roblox ऐसा लाइसेंस वाला म्यूज़िक उपलब्ध करवाता है. क्रिएटर को किसी भी एक्सपीरिएंस या अन्य UGC में क्रिएटर द्वारा इस्तेमाल किए गए लाइसेंस वाले म्यूज़िक के लिए श्रेय देने की ज़रूरत नहीं है, लेकिन क्रिएटर अपने विवेकानुसार ऐसा कर सकते हैं. उदाहरण के लिए, अगर Roblox लाइसेंस वाले म्यूज़िक के ओनर की पहचान APM म्यूज़िक के रूप में करता है, तो क्रिएटर यह बता सकता है कि लाइसेंस वाला म्यूज़िक “APM म्यूज़िक के सौजन्य से” उपलब्ध करवाया गया है.

   ii. लाइसेंस वापस लेना (खो जाना). चूँकि लाइसेंस वाले म्यूज़िक को Roblox द्वारा थर्ड पार्टी से लाइसेंस लेकर उपलब्ध करवाया जाता है, इसलिए लाइसेंस वाले म्यूज़िक का उपयोग करने के क्रिएटर के अधिकार किसी भी समय और किसी भी वजह से या बिना किसी वजह के, Roblox के पूर्ण विवेकाधिकार में क्रिएटर के प्रति किसी भी दायित्व के बिना वापस ले लिए जा सकते हैं. अगर Roblox क्रिएटर के लाइसेंस वाले म्यूज़िक के उपयोग के अधिकार को (किसी भी वजह से) वापस ले लेता है, तो क्रिएटर तुरंत (a) ऐसेलाइसेंस वाले म्यूज़िक को क्रिएटर के एक्सपीरिएंस या अन्य UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) से हटाने और (b) सेवाओं पर ऐसे लाइसेंस वाले म्यूज़िक के सभी उपयोग को बंद करने के लिए सहमत है. Roblox लाइसेंस वाले म्यूज़िक के किसी भी उपयोग के अधिकार को वापस लेने से पहले क्रिएटर को एडवांस नोटिस देने की कोशिश करेगा, लेकिन Roblox बिना किसी एडवांस नोटिस के ऐसा करने का अधिकार सुरक्षित रखता है. Roblox किसी भी एक्सपीरिएंस या लाइसेंस वाले म्यूज़िक के साथ अन्य UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को किसी भी समय, अपने पूर्ण विवेकाधिकार में और क्रिएटर के प्रति किसी भी दायित्व के बिना, सेवाओं से हटाने का अधिकार भी सुरक्षित रखता है. इसके अतिरिक्त, Roblox क्रिएटर के प्रति किसी भी दायित्व के बिना लाइसेंस वाले म्यूज़िक के सभी या कुछ हिस्सों पर क्रिएटर के अधिकारों को वापस ले सकता है (नोटिस के साथ या उसके बिना भी), (a) अगर Roblox यह तय करता है कि क्रिएटर द्वारा ऐसे लाइसेंस वाले म्यूज़िक का उपयोग Roblox प्लैटफ़ॉर्म की किसी भी

शर्त, दिशानिर्देशों या पॉलिसी का उल्लंघन करता है; (b) अगर Roblox अन्यथा यह तय करता है कि ऐसा लाइसेंस वाला म्यूज़िक सेवाओं या Roblox की प्रतिष्ठा को नुकसान पहुँचा सकता है; (c) अगर लाइसेंस वाले म्यूज़िक के कॉपीराइट ओनर या उसके एडमिनिस्ट्रेटर Roblox के लिए सेवाओं से उसके उपयोग को हटाना ज़रूरी कर देते हैं या (d) अगर लाइसेंस वाला म्यूज़िक अब सेवा पर डिस्ट्रीब्यूशन के लिए उपलब्ध नहीं है.

iii. 250 ट्रैक लिमिट. पूर्वोक्त के बावजूद, क्रिएटर किसीएक्सपीरिएंस या अन्य UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के तहत स्ट्रीमिंग सेवा या म्यूज़िक लाइब्रेरी क्रिएट करने के लिए लाइसेंस वाले म्यूज़िक का उपयोग नहीं कर सकता है और न ही क्रिएटर यूज़र्स से लाइसेंस वाले म्यूज़िक के किसी विशिष्ट ट्रैक को सुनने के लिए शुल्क ले सकता है. क्रिएटर को एक अकेले एक्सपीरिएंस या अन्य लाइसेंस वाले म्यूज़िक के साथ UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) में किसी भी एक समय पर लाइसेंस वाले म्यूजिक के 250 अलग-अलग ट्रैक प्लेस करने, प्ले करने और प्ले करवाने का अधिकार है. क्रिएटर एक्सपीरिएंस या अन्य UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) मेंलाइसेंस वाले म्यूज़िक के मौजूदा ट्रैक्स को किसी भी समय नए ट्रैक्स से बदल सकता है, बशर्ते कि किसी भी एक समय पर ऐसे एक्सपीरिएंस या लाइसेंस वाले म्यूज़िक के साथ UGC में 250 से ज़्यादा ट्रैक्स न हों.

iv. लाइसेंस वाले म्यूज़िक का सिंक्रोनाइज़ेशन. क्रिएटर लाइसेंस वाले म्यूज़िक को किसी एक्सपीरिएंस में सिंक्रोनाइज़ कर सकता है. पूर्वोक्त को सीमित किए बिना, क्रिएटर लाइसेंस वाले म्यूज़िक के ट्रैक के किसी हिस्से या लाइसेंस वाले म्यूज़िक के सैंपल वाले हिस्सों का उपयोग कर सकता है.

v. सेवाओं पर उपयोग. क्रिएटर, सेवाओं पर सिर्फ़ लाइसेंस वाले म्यूज़िक का उपयोग कर सकता है. क्रिएटर इस बात से सहमत है कि वह लाइसेंस वाले म्यूज़िक को सेवाओं के बाहर कहीं भी उपयोग के लिए एक्सपोर्ट, एक्स्ट्रैक्ट या डाउनलोड नहीं करेगा या किसी दूसरे को एक्सपोर्ट, एक्स्ट्रैक्ट या डाउनलोड करने का कोई तरीका उपलब्ध नहीं करवाएगा.

b. क्रिएटर द्वारा लिखा गया/उसके ओनरशिप वाला म्यूज़िक. **नीचे बताई गई बातें** क्रिएटर (और/या दूसरे लोग जिनके साथ क्रिएटर ने ऐसे म्यूज़िकल वर्क पर कोलैबरेट किया है) द्वारा लिखे गए या अन्यथा उसके ओनरशिप वाले म्यूज़िकल वर्क ("म्यूज़िकल वर्क") पर लागू होती हैं जिन्हें क्रिएटर सेवाओं पर उपयोग के लिए पब्लिश करता है (या पब्लिश करने की कोशिश करता है).

i. क्रिएटर अकेले कंपोज़र के तौर पर. अगर क्रिएटर किसी म्यूज़िकल वर्क का सोल कंपोज़र और/या उसे तैयार किया है, जिसे क्रिएटर सेवाओं पर पब्लिश करता है और क्रिएटर किसी परफ़ॉर्मिंग राइट्स ऑर्गनाइज़ेशन ("**PRO**") से संबंद्ध है, जो उस म्यूज़िकल वर्क का प्रतिनिधित्व करता है, तो क्रिएटर को क्रिएटर के PRO को लिखित में उस रॉयल्टी-फ़्री लाइसेंस के बारे में सूचित करना होगा जो क्रिएटर Roblox Creator की शर्तों के ज़रिए Roblox को देता है. क्रिएटर, क्रिएटर के PRO (परफ़ॉर्मिंग राइट्स ऑर्गनाइज़ेशन) के रिपोर्टिंग दायित्वों का अनुपालन करने के लिए ज़िम्मेदार है.

ii. क्रिएटर ने जब अकेले क्रिएट न किया हो. अगर क्रिएटर किसी म्यूज़िकल वर्क का सोल कंपोज़र और/या लेखक नहीं है जिसे क्रिएटर सेवाओं पर पब्लिश करता हैऔर क्रिएटर (और/या को-कंपोज़र या सह-लेखक) PRO (परफ़ॉर्मिंग राइट्स ऑर्गनाइज़ेशन) से अफ़िलिएटेड है जो उस म्यूज़िकल वर्क का प्रतिनिधित्व करता है, तो क्रिएटर यह सुनिश्चित करने के लिए ज़िम्मेदार है कि सभी को-कंपोज़र और/या सह-लेखक भी अपने संबंधित PRO (परफ़ॉर्मिंग राइट्स ऑर्गनाइज़ेशन) को लिखित में सूचित करें और क्रिएटर के पास म्यूज़िकल वर्क को पब्लिश करने और सेवाओं पर उपयोग करने के लिए को-कंपोज़र और/या सह-लेखकों की मंज़ूरी का लिखित प्रमाण ज़रूर हो.

iii. म्यूज़िक पब्लिशर को सौंपना. अगर क्रिएटर ने किसी म्यूज़िकल वर्क में/के लिए क्रिएटर के अधिकार किसी म्यूज़िक पब्लिशर को असाइन कर दिए हैं, तो क्रिएटर को इनक्रिएटर की शर्तों में बताए गए रॉयल्टी-फ़्री लाइसेंस देने के लिए उस म्यूज़िक पब्लिशर की लिखित अनुमति या सहयोग प्राप्त करना होगा.

iv. रिकॉर्ड लेबल. अगर क्रिएटर किसी रिकॉर्ड लेबल के साथ कॉन्ट्रैक्ट के तहत रिकॉर्डिंग आर्टिस्ट है, तो क्रिएटर यह सुनिश्चित करने के लिए ज़िम्मेदार है कि क्रिएटर द्वारासेवाओं का उपयोग उन दायित्वों का अनुपालन करता है जो क्रिएटर का क्रिएटर के रिकॉर्ड लेबल के प्रति है. याद रखें, सिर्फ़ इसलिए कि क्रिएटर ने कोई म्यूज़िकल वर्क लिखा या साउंड रिकॉर्डिंग परफ़ॉर्म की, इसका मतलब यह नहीं है कि क्रिएटर को Roblox को इसका उपयोग करने की अनुमति देने का अधिकार है.

v. साउंड रिकॉर्डिंग. अगर क्रिएटर किसी साउंड रिकॉर्डिंग में और उसके लिए अधिकारों का ओनर है, लेकिन उस साउंड रिकॉर्डिंग या उन साउंड रिकॉर्डिंग में निहित म्यूज़िकल वर्क को लाइसेंस देने के लिए ऑथराइज़्ड नहीं है, तो क्रिएटर को उन साउंड रिकॉर्डिंग कोसेवाओं पर अपलोड नहीं करना चाहिए या अन्यथा उपलब्ध नहीं करवाना चाहिए.

vi. प्रतिनिधित्व & वारंटी. अगर क्रिएटर किसी साउंड रिकॉर्डिंग और/या म्यूज़िकल वर्क को अपलोड, सिंक्रनाइज़ या अन्यथा उपयोग करता है, तो क्रिएटर प्रतिनिधित्व करता है और वारंटी देता है कि (a) क्रिएटर के पास सेवाओं पर साउंड रिकॉर्डिंग(ओं) और/या म्यूज़िकल वर्क को अपलोड, सिंक्रनाइज़ और अन्यथा उपयोग करने के लिए ज़रूरी सभी ज़रूरी अधिकार हैं; (b) क्रिएटर सेवाओं पर अपलोड की गई साउंड रिकॉर्डिंग और/या म्यूज़िकल वर्क में/के लिए दुनिया भर में अधिकारों का पूर्ण रूप से ओनर है और उन्हें मैनेज करता है; और (c) कि ऐसी साउंड रिकॉर्डिंग और/या म्यूज़िकल वर्क पूरी तरह से ओरिजिनल हैं और सेवाओं पर ऐसी साउंड रिकॉर्डिंग और/या म्यूज़िकल वर्क का पब्लिकेशन, अपलोड, डिस्ट्रीब्यूशन और उपयोग किसी थर्ड पार्टी के अधिकारों का उल्लंघन नहीं करेगा, जिसमें ट्रेडमार्क, कॉपीराइट या कोई दूसरा बौद्धिक संपदा अधिकार (जिसमें बिना किसी सीमा के, एक PRO (परफ़ॉर्मिंग राइट्स ऑर्गेनाइज़ेशन), एक रिकॉर्ड लेबल, एक म्यूज़िक पब्लिशर या एक यूनियन या गिल्ड शामिल हैं) शामिल हैं, लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं हैं.

vii. क्लीयरेंस; पेमेंट. जब कोई क्रिएटर अपनी मूल साउंड रिकॉर्डिंग या म्यूज़िकल वर्कसेवाओं पर इस्तेमाल या सिंक्रोनाइज़ करवाता है, तो उससे जुड़े सभी लाइसेंस, अनुमतियाँ और ज़रूरी शुल्कों की ज़िम्मेदारी केवल उसी की होती है. इसमें वे सभी अधिकार शामिल हैं जो किसी भी कॉपीराइट मालिक या तीसरे पक्ष द्वारा मांगे जा सकते हैं, जैसे—वितरण, मैकेनिकल, पब्लिक परफॉर्मेंस और सिंक्रोनाइज़ेशन अधिकार. क्रिएटरसेवाओं पर साउंड रिकॉर्डिंग और/या म्यूज़िकल वर्क की पब्लिशिंग, अपलोड, डिस्ट्रीब्यूशन, सिंक्रनाइज़ेशन और दूसरे उपयोग के कनेक्शन में किसी भी लागू यूनियन और/या गिल्ड एग्रीमेंट के नियमों और रेग्युलेशन के अनुसार किसी भी यूनियन नए उपयोग या दोबारा उपयोग फ़ीस के लिए भी पूरी तरह से ज़िम्मेदार है.

9 ▾ उपयोग पर पाबंदियाँ.

यूज़र के लिए शर्तों (यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 10.b. में सहित) या किसी भी Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में

बताए गए किसी भी दूसरे प्रतिबंध के अलावा, क्रिएटर इन Roblox Creator की शर्तों का उल्लंघन करते हुए कोई भी ऐक्शन नहीं लेगा, जिसमें जैसा इस सेक्शन में बताया गया है वह भी शामिल है. क्रिएटर अपने एक्सपीरिएंस पर लागू सभी कानूनों से कंप्लाई करेंगे, जिसमें लूट बॉक्स, डार्क पैटर्न, या दूसरे लत लगा सकने वाले फ़ीचर्स को कंट्रोल करने वाले कानून शामिल हैं, लेकिन यह इन्हीं तक सीमित नहीं है.

क्रिएटर, एक्सपीरिएंस केनियम बना सकते हैं. एक्सपीरिएंस के नियम वैकल्पिक हैं और एक्सपीरिएंस के क्रिएटर के विवेक पर बनाए और लागू किए जाते हैं. एक्सपीरिएंस के नियम, Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों, Roblox कम्यूनिटी स्टैंडर्ड, या किसी भी अन्य Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के साथ टकराव नहीं कर सकते, भले ही वे उन्हें बढ़ा सकते हैं. एक्सपीरिएंस के नियम (और उनका उल्लंघन करने पर मिलने वाले परिणाम) किसी भी एक्सपीरिएंस के अंदर स्पष्ट और विशिष्ट रूप से पोस्ट किए जाने चाहिए. एक्सपीरिएंस के नियमों के बारे में अतिरिक्त जानकारी के लिएयहाँ देखें.

अगर हमें कोई ऐसा अनुभव, ग्रुप, या समुदाय मिलता है जिसमें यूज़र्स का एक बड़ा हिस्सा, Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों का घोर उल्लंघन कर रहा है, तो Roblox के पास अपने एकमात्र विवेक पर, उस अनुभव, ग्रुप , या समुदाय को मॉडरेट करने का अधिकार सुरक्षित है, अगर क्रिएटर या ग्रुप/समुदाय के मालिक उल्लंघन वाले व्यवहार को सीमित करने के लिए उचित ऐक्शन नहीं लेते हैं. अगर Roblox अपने एकमात्र विवेक पर यह निर्धारित करता है कि किसी क्रिएटर या ग्रुप/समुदाय के मालिक ने अपने अनुभव के नियमों या ग्रुप/समुदाय के आवेदन और/या प्रशासन मेंRoblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों का उल्लंघन किया है, तो Roblox अपने एकमात्र विवेक पर, उसक्रिएटर या ग्रुप/समुदाय के मालिक को मॉडरेट करने का अधिकार सुरक्षित रखता है.

Roblox चाहता है कि सभी क्रिएटर अपने खुद के आइडियाज़ बनाएँ. जब तक क्रिएटर के पास ऐसा करने के लिए कॉन्टेंट क्रिएटर से स्पष्ट लिखित परमिशन या लिखित लाइसेंस न हो, तब तक क्रिएटर को किसी दूसरे व्यक्ति की आइटम, कॉन्टेंट या UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) की कॉपी नहीं बनानी चाहिए या उसमें कोई सुधार नहीं करना चाहिए और उसे क्रिएटर के अपने कॉन्टेंट के रूप मेंपब्लिश नहीं करना चाहिए. कॉन्टेंट की किसी भी अनुचित कॉपीइंगके लिएRoblox क्रिएटर के खिलाफ़ कोई भी ऐक्शन लेने का अधिकार सुरक्षित रखता है, जिसमें क्रिएटर के अकाउंट का सस्पेंशन और टर्मिनेशन शामिल है.

10 ▼ विवाद.

a. **क्रिएटर्स और Roblox के बीच.** क्रिएटर्स और Roblox के बीच विवादों को यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 13 के अनुसार हैंडिल किया जाएगा.
b. **क्रिएटर्स और यूज़र्स के बीच या खुद क्रिएटर्स के बीच.**
    i. UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) से जुड़ी समस्याएँ. क्रिएटर्स, सेवाओं पर प्रकाशित अपने अनुभव (जिसमें अनुभव के नियमों का उल्लंघन भी शामिल है), वर्चुअल कॉन्टेंट, और अन्य UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) से संबंधित सभी समस्याओं, जिसमेंयूज़र की शिकायतें भी शामिल हैं, उनको तेज़ी और पेशेवर तरीके से हल करने के लिए जिम्मेदार हैं.
    ii. Robux की वापसी. अगर किसी क्रिएटर ने किसी अनुभव, वर्चुअल कॉन्टेंट, या अन्य UGC (यूज़र जेनरेटेड

कॉन्टेंट)से संबंधित कमाए हुए Robux अर्जित किए हैं, और किसी यूज़र की उस अनुभव,वर्चुअल कॉन्टेंट, या अन्यUGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के बारे में शिकायत के आधार पर, Roblox उस यूज़र कोRobux लौटाता है, तो Roblox को यह अधिकार है कि वह समान मात्रा के कमाए हुए Robux को उस क्रिएटर से घटा या रोक सके.

iii. क्रिएटर या यूज़र के साथ विवाद. अगर किसी क्रिएटर का किसी दूसरेक्रिएटर या यूज़र से कोई विवाद है, तो कोई भी लिटिगेशन शुरू करने से पहले क्रिएटर को विवाद को सौहार्दपूर्ण ढंग से सुलझाने के लिए किसी मान्यता-प्राप्त मीडिएटर या मीडिएटर सेवा के साथ मीडिएशन करना होगा. ऐसी मध्यस्थता की आवश्यकता उन विवादों पर लागू नहीं होती जो यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 6 के तहत प्रस्तुत बौद्धिक संपदा हटाने की रिपोर्ट्स से संबंधित हैं. Roblox, अपने पूर्ण विवेकाधिकार में, खुद क्रिएटर्स के बीच या क्रिएटर्स और यूज़र्स के बीच किसी भी विवाद को सुलझाने का अधिकार सुरक्षित रखता है. इस तरह के समाधान की वजह से क्रिएटर का अकाउंट सस्पेंड किया जा सकता है और/या कानून द्वारा परमिशन दिया गया कोई दूसरा ऐक्शन लिया जा सकता है, जिसमें सिविल या क्रिमिनल पेनल्टी की रिकवरी शामिल है, लेकिन उस तक लिमिटेड नहीं है.

iv. Roblox तक आगे बढ़ाना. इस सेक्शन में बताई गई शर्तों के बावजूद, यूज़र्स क्रिएटर्स के साथ विवादों को Roblox तक आगे बढ़ा सकते हैं, जैसा कि यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 12.c. में और बताया गया है. अगर Roblox किसी यूज़रऔर क्रिएटर के बीच (या क्रिएटर्स के बीच) किसी विवाद में कार्रवाई करने का विकल्प चुनता है, तो यूज़र और क्रिएटर प्रत्येक सहमत हैं कि (i) Roblox का निर्णय (जिसमें क्रिएटर से Robux काटना और यूज़र को Robux जमा करना शामिल हो सकता है) अंतिम होगा, और (ii) प्रत्येक व्यक्ति अंतिम निर्णय को स्वीकार करेगा. क्रिएटर इन सभी समस्याओं को समय पर हल करने के लिए Roblox के साथ काम करने के लिए भी सहमत है, और यह स्वीकार करता है कि ऐसा न करना इन Roblox Creator की शर्तों का उल्लंघन होगा.

11 ▼ प्रतिनिधित्व & वारंटी.

क्रिएटर अपनेUGC के लिए ज़िम्मेदार हैऔर यह दर्शाता है और वारंटी देता है कि: (a) क्रिएटर सेक्शन 2.b.ii में Roblox को अधिकार और लाइसेंस देने के लिए ज़रूरी अधिकारों और अनुमतियों का निर्माता और मालिक है या उसके पास है; (b) क्रिएटर का UGC और इन क्रिएटर की शर्तों में वर्णित क्रिएटर के UGC का उपयोग नहीं करता है और नहीं करेगा: (i) किसी भी थर्ड पार्टी के अधिकार का उल्लंघन, उल्लंघन या दुरुपयोग; (ii) निजता, प्रचार के अधिकार को बदनाम करना, बदनाम करना, बदनाम करना या आक्रमण करना, या किसी अन्य व्यक्ति के अन्य संपत्ति अधिकार; (iii) Roblox को किसी भी तीसरे पक्ष से लाइसेंस प्राप्त करने, मुआवज़ा देने या एट्रिब्यूशन प्रदान करने की आवश्यकता है; (iv) क्रिएटर और तीसरे पक्ष के बीच अनुबंध के उल्लंघन का परिणाम है; या (v)Roblox को किसी भी कानून या विनियमन का उल्लंघन करने का कारण बनता है; और (c)क्रिएटरसेवाओं के उपयोग में सभी लागू कानूनों, नियमों और विनियमों और Roblox शर्तों (इन क्रिएटर शर्तों को बिना किसी सीमा के) का पालन करेगा.

12 ▼ क्षतिपूर्ति करना.

क्रिएटर क्रिएटर द्वारासेवाओं के उपयोग के लिए ज़िम्मेदार होने औरRoblox औरअफ़िलिएटेड पार्टीज़ को हर क्लेम, दायित्व, क्षति, हानि और खर्च से और इनके खिलाफ़ बचाने और क्षतिपूर्ति करने के लिए सहमत है, जिसमें उचित वकीलों की फ़ीस और कॉस्ट शामिल हैं, जो किसी भी तरीके से इनसे उत्पन्न होते हैं या इनसे जुड़े होते हैं: (a) सेवाओं तक क्रिएटर का ऐक्सेस, उनका उपयोग या कथित उपयोग; (b) क्रिएटर द्वारा (i) Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के किसी भी हिस्से का उल्लंघन, जिसमें ये Roblox क्रिएटर की शर्तें शामिल हैं, (ii) इन Roblox क्रिएटर की शर्तों में रेफ़रेंस किए गए किसी भी प्रतिनिधित्व, वारंटी या एग्रीमेंट का उल्लंघन या (iii) किसी भी लागू कानून या रेग्युलेशन का उल्लंघन; (c) क्रिएटर द्वारा किसी भी थर्ड पार्टी अधिकार का उल्लंघन, जिसमें कोई भी बौद्धिक संपदा, पब्लिसिटी, प्राइवेसी या प्रॉपर्टी अधिकार या गोपनीयता दायित्व शामिल है; या (d) क्रिएटर और किसी भी थर्ड पार्टी के बीच कोई विवाद या मुद्दा. Roblox अपने कॉस्ट परक्रिएटर के द्वारा क्षतिपूर्ति के अधीन किसी भी मामले के विशिष्ट बचाव और कंट्रोल को हाथ में लेने का अधिकार सुरक्षित रखता है (उस मामले के संबंध में क्रिएटर के क्षतिपूर्ति-संबंधी दायित्वों को लिमिट किए बिना) और ऐसे में क्रिएटर उस क्लेम के लिए Roblox के बचाव में सहयोग करने के लिए सहमत है.

13 ▼ दायित्व की सीमा.

किसी भी स्थिति में **अफ़िलिएटेड पार्टी** क्रिएटर के प्रति किसी भी परोक्ष, आकस्मिक, विशेष, परिणामी या दंडात्मक क्षति (इसमें लाभ, साख या किसी दूसरी तरह की अमूर्त हानि से हुई क्षति शामिल है) के लिए उत्तरदायी नहीं होंगे, चाहे वह वारंटी, कॉन्ट्रैक्ट, अपकृत्य (लापरवाही समेत), कानूनन या किसी दूसरे कानूनी सिद्धांत पर आधारित हो और चाहे ROBLOX को क्षति की संभावना के बारे में सूचित किया गया हो या नहीं.
सभी क्लेम (वारंटी क्लेम सहित) के लिए क्रिएटर के प्रति अफ़िलिएटेड पार्टी की देयता या ऐक्शन के कारण (i) इस कॉन्ट्रैक्ट के तहत Roblox द्वारा क्रिएटर को पेमेंट की गई या देय कुल राशि तक लिमिटेड है, जो उस समय से पहले के बारह महीने की अवधि के लिए है जिसमेंक्रिएटर ने ROBLOX को क्लेम की सूचना दी गई है, या (ii) इस हद तक कि क्रिएटर द्वारा ROBLOX को , $1000 USD के क्लेम की सूचना देने से पहले के बारह महीनों की अवधि मेंROBLOX ने क्रिएटर को कुछ भी पेमेंट नहीं किया है.

14 ▼ प्राइवेसी.

a. **आपका डेटा.** एक क्रिएटर के रूप में आप सेवाओं के माध्यम से Roblox को जो भी डेटा प्रदान करते हैं, वह Roblox की प्राइवेसी पॉलिसी के अंतर्गत आता है, जिसका उल्लेख यहाँ संदर्भ के तौर पर किया गया है. इसके अलावा, आप सेवाओं पर अनुभव याUGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) बनाने के लिए जिन टूल्स या

सॉफ़्टवेयर का उपयोग करते हैं, उनके आधार पर, आप अतिरिक्त शर्तों के अधीन हो सकते हैं, जिसमें बिना किसी सीमा के Roblox फ़ेशियल मीडिया कैप्चर प्राइवेसी नोटिस और Roblox फ़ेशियल एनिमेशन प्राइवेसी नोटिस शामिल हैं.

b. **एक्सपीरिएंस डेटा.** किसी क्रिएटर द्वारा क्रिएट किए गए हर एक्सपीरिएंस के लिए और Roblox प्राइवेसी पॉलिसी के प्रावधानों के अधीन, क्रिएटर और Roblox दोनों को उस एक्सपीरिएंस से संबंधित या उसके कनेक्शन में प्राप्त डेटा का उपयोग अपने संबंधित जायज़ व्यावसायिक उद्देश्यों के लिए एक्सपीरिएंस को सपोर्ट करने और बिजनेस एनालिटिक्स के लिए करने का अधिकार होगा, जैसे: (i) एक्सपीरिएंस के सुधार और विकास के लिए; (ii) लागू कानूनों (कानून प्रवर्तन रिक्वेस्ट सहित) का अनुपालन करने के लिए; (iii) एक्सपीरिएंस की सुरक्षा सुनिश्चित करने के लिए; और, (iv) धोखाधड़ी को रोकने या जोखिम को कम करने के लिए. क्रिएटर सहमत है कि जैसा कि इन क्रिएटर की शर्तों में स्पष्ट रूप से बताया गया है उसके अलावा, क्रिएटर यूज़र के डेटा का न तो उपयोग करेगा और न ही किसी थर्ड पार्टी के सामने उसे ज़ाहिर करेगा.

c. **यूज़र की पर्सनल जानकारी.** अगर और जिस हद तक क्रिएटर को कोई यूज़र की पर्सनल जानकारी ("**यूज़र की पहचान योग्य जानकारी**") प्राप्त होती है, क्रिएटर यूज़र की पहचान योग्य जानकारी का उपयोग निम्न के लिए नहीं करेगा: (i) किसी थर्ड पार्टी को सेवाएं प्रदान करना; (ii) विभिन्न सेवाओं या किसी थर्ड पार्टी की वेबसाइट या प्लैटफ़ॉर्म पर किसी भी व्यक्तिगत यूज़र, डिवाइस, या ब्राउज़र पर किसी भी सेगमेंट, प्रोफ़ाइल, या एक जैसे रिकॉर्ड को बिल्ड करना, बिल्ड करने में मदद करना, ट्रैक करना या किसी सेगमेंट को सप्लीमेंट करना; (iii) किसी भी सेगमेंट, प्रोफ़ाइल, या एक जैसे रिकॉर्ड के साथ किसी भी व्यक्तिगत डिवाइस या ब्राउज़र के व्यवहार को कनेक्ट करना या यूज़र के डेटा के आधार पर ऐसे किसी भी रिकॉर्ड को सप्लीमेंट करना; (iv) यूज़र के किसी भी डेटा को यूज़र की किसी भी दूसरी पर्सनल जानकारी के साथ कनेक्ट करना; या (v) किसी भी लागू कानून, जिसमें लागू प्राइवेसी कानून भी शामिल हैं, का उल्लंघन करते हुए किसी भी अनधिकृत उद्देश्य के लिए ऐसा करना. इसके अलावा, क्रिएटर के लिए ये काम प्रतिबंधित होंगे: (x) ऐसे टूल्स बिल्ड करना और रिलीज़ करना जो एक यूज़र का PII दूसरे यूज़र के सामने उजागर कर दे; या (y) किसी भी यूज़र की पहचान योग्य जानकारी को बेचना, उसका खुलासा करना, उसे शेयर करना, किराए पर देना, लीज़ पर देना, सिंडिकेट करना, मॉडिफ़ाई करना, रिवर्स इंजीनियरिंग करना, डीकंपाइल करना, उधार में देना या अन्यथा बदलना; हालाँकि, इससे पहले बताई गई बातें क्रिएटर्स को खास फ़ीचर पर लागू अतिरिक्त शर्तों के अनुसार Roblox सेवाओं का उपयोग करने से सीमित नहीं करेंगी.

d. **कैलिफ़ोर्निया कंज़्यूमर प्राइवेसी ऐक्ट.** क्रिएटर जानबूझकर किसी यूज़र से संबंधित कोई भी "**निजी जानकारी**" (जैसा कि 2018 के कैलिफ़ोर्निया कंज़्यूमर प्राइवेसी एक्ट में परिभाषित है, संशोधित रूप में) कभी नहीं बेचेंगे और दोनों ही यानी Roblox और क्रिएटर ने अपने नियंत्रण या स्वामित्व में मौजूद ऐसी निजी जानकारी की सुरक्षा के लिए सभी उचित उपाय किए हैं और आगे भी करते रहेंगे, ताकि इसे थर्ड पार्टी अनधिकृत रूप से ऐक्सेस न कर पाए.

15 ▼ विविध.

a. **कॉन्टेंट रेटिंग.** सेवाएँ एक्सपीरिएंस के बारे में कॉन्टेंट मैच्योरिटी रेटिंग और कुछ दूसरे डिस्क्रिप्टर डिसप्ले करती हैं, जैसा कि कॉन्टेंट रेटिंग में बताया गया है, जिन्हें यहाँ रेफ़रेंस द्वारा शामिल किया गया है. क्रिएटर यह

प्रतिनिधित्व करता है और वॉरंटी देता है कि वह Roblox को जो भी मैच्योरिटी और कंप्लायंस प्रश्नावली सबमिट करता है, उसमें बिल्कुल सही, पूरी और अप-टू-डेट जानकारी प्रदान करेगा. Roblox अपने पूर्ण विवेकाधिकार पर समय-समय पर कॉन्टेंट रेटिंग और डिस्क्रिप्टर में सुधार करने का अधिकार सुरक्षित रखता है. Roblox दिशानिर्देशों या डिस्क्रिप्टर की सटीकता की गारंटी नहीं देता है. क्रिएटर स्वीकार करता है और सहमत है कि Roblox किसी भी कॉन्टेंट मैच्योरिटी रेटिंग या डिस्क्रिप्टर की सटीकता, पूर्णता, वैधता या क्वालिटी के लिए ज़िम्मेदार नहीं है. क्रिएटर आगे यह स्वीकार करता है कि वह किसी विशेष रेटिंग का हकदार नहीं है. इसमें या कॉन्टेंट रेटिंग में कुछ भी ऐसा नहीं है जो क्रिएटर के एक्सपीरिएंस के कॉन्टेंट, जिसके लिए क्रिएटर पूरी तरह से ज़िम्मेदार है, को कंट्रोल या निर्देशित करने का इरादा रखता हो.

b. **जैसा है**. सेवाएँ "जैसा है" आधार पर उपलब्ध करवाई जाती हैं और यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 15 को इसमें रेफ़रेंस द्वारा शामिल किया गया है.

c. **सर्वाइवल.** इन Roblox Creator के लिए शर्तों का कोई भी हिस्सा, जो अपने स्वरूप के अनुसार टर्मिनेशन के बाद भी सर्वाइव करना चाहिए, सर्वाइव करेगा, जिसमें सेक्शन 2b, 9, 10, 11, 12, 13, 14, और 15a शामिल हैं.

अपेंडिक्स A (चीन)

1 चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) की खरीदारी

1. **चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट).** ऐसे क्रिएटर्स ("चीन क्रिएटर्स") द्वारा बनाया गया कॉन्टेंट (जिसमें एक्सपीरिएंसेस, वर्चुअल आइटम और एक्सपीरियंस के आइटम शामिल हैं) जो पीपल्स रिपब्लिक ऑफ़ चाइना Luobu Studio का उपयोग करते हैं (इन Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के प्रयोजनों के लिए हांगकांग एंड मकाऊ स्पेशल एडमिनिस्ट्रेटिव रीजंस एंड ताइवान, "PRC" को छोड़कर) में समय-समय परयूज़र द्वारा सेवाओं ("चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट)") पर खरीदारी के लिए उपलब्ध हो सकता है. चीन के इस UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) की प्लैटफ़ॉर्म पर एक अलग पहचान होगी. चीन का UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) चीन के क्रिएटर्स के बजाय Roblox द्वारा उसके प्लैटफ़ॉर्म औरसेवाओं पर पब्लिश किया जाता है. इसके परिणामस्वरूप, जब यूज़र चीन के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को खरीदता है या प्राप्त करता है, तो उसके कुछ पहलू उस खरीद से अलग होते हैं जब यूज़र कोई अन्य UGCखरीदता है. इसके अलावा, हालांकि सभी चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के संबंध मेंRoblox को "क्रिएटर" माना जाएगा (और Robloxवर्चुअल आइटम प्रदान करता है), Roblox ने विशेष संविदात्मक व्यवस्था की है, ताकि अगर यूज़र को किसी भी चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) की खरीदारी के संबंध में कोई समस्या या चिंता है, तो यूज़र को पहले उस समस्या को सद्भावना से हल करने का प्रयास करने के लिए लागू चीन के क्रिएटर से संपर्क करना चाहिए. अगर यूज़र चीनी क्रिएटरके साथ ऐसी किसी भी शिकायत या मुद्दे का समाधान नहीं कर पाता है, तो यूज़र Robloxसपोर्ट को आगे बढ़ा सकता है. यूज़र सहमत है कि अगर Roblox किसी भी शिकायत या समस्या का समाधान करने के लिए ऐक्शन लेता है, तो Roblox का फ़ैसला अंतिम होगा और यूज़र उस फ़ैसले का पालन करने के लिए सहमत है.

2 ▼ LUOBULESI GAME पर क्रिएटर UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट)

1. **क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को Luobulesi Game पर डिस्ट्रीब्यूट करने का ऑप्शन.** समय-समय पर क्रिएटर को Shenzhen Tencent Computer Systems Company Limited ("चीन का पब्लिशर") द्वारा PRC (पीपल रिपब्लिक ऑफ़ चाइना) ("Luobulesi Game") में पब्लिश और संचालित किए गए प्लैटफ़ॉर्म और सेवाओं के वर्ज़न के प्लेयर्स ("चीनी प्लेयर्स") के लिए क्रिएटर के एक्सपीरिएंस और वर्चुअल कॉन्टेंट उपलब्ध कराने का अवसर दिया जा सकता है. Luobulesi Game पर क्रिएटर के अनुभवों और वर्चुअल काँटेंट को पब्लिश करना पूरी तरह से क्रिएटर के विकल्प पर होगा और क्रिएटर ऐसा करने के लिए बाध्य नहीं है. एक्सपीरिएंसेस और वर्चुअल कॉन्टेंट जिन्हें क्रिएटर चीनी प्लेयर्स ("क्रिएटर का चीनी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट)") को उपलब्ध करवानाचुनता है, नीचे दिए गए क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के रिव्यू सब-सेक्शन के अनुसार रिव्यू के अधीन होंगे. Luobulesi Game में उपलब्ध करवाई गई सीमा तक, क्रिएटर का चीनी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट)चीन के पब्लिशर द्वारा पब्लिश किया गया माना जाएगा. अगर कोई चीनी प्लेयर क्रिएटर का चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) खरीदता है, तो क्रिएटर नीचे दिए गए क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के लिए Robux कमाने के सब-सेक्शन के अनुसार Roblox से Robux कमाने के लिए योग्य हो सकता है. हालाँकि, किसी चीनी प्लेयर द्वारा क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) की खरीदारी से क्रिएटर और उस चीनी प्लेयर के बीच किसी भी तरह का कॉन्ट्रैक्चुअल रिलेशनशिप नहीं बनेगा. इसके बजाय, क्रिएटर का चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) चीन के पब्लिशर द्वारा चीनी प्लेयर को सब-लाइसेंस कर दिया जाएगा. क्रिएटर की शर्तों के सेक्शन 2(b) और 4 क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) पर उस सीमा तक लागू नहीं होंगे जहाँ तक कि वे सब-सेक्शन क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) का लाइसेंस और क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के लिए Robux कमाने से मेल न खाती हो.
2. **Luobulesi Game पर क्रिएटर का चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) डिस्ट्रीब्यूट करने के लिए ज़रूरतें. Luobulesi Game पर चीनी प्लेयर्स के लिए क्रिएटर का चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) उपलब्ध करवाने के लिए क्रिएटर को चीन के पब्लिशर के साथ एक रीयल-नेम वेरीफ़ाइड अकाउंट रजिस्टर करना होगा (जैसा कि PRC (पीपल रिपब्लिक ऑफ़ चाइना) के कानूनों और रेग्युलेशन द्वारा ज़रूरी है) और Luobulesi Game के लिए UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) सबमिशन की शर्तों को स्वीकार करना होगा ("चीन गेम UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) सबमिशन की शर्तें").**
3. **क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) का सबमिशन.** क्रिएटर सेवाओं का उपयोग क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को चीन के पब्लिशर को सबमिट करने के लिए कर सकता है ताकि उसे चीन गेम UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) सबमिशन शर्तों के अनुसार Luobulesi Game में संभावित रूप से शामिल किया जा सके. इस तरह के समावेशन के लिए क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के सभी सबमिशन, Roblox के, उसके लाइसेंस धारकों के और चीन पब्लिशर (कलेक्टिव रूप से, "**रिव्यू करने वाली संस्थाएँ**") के रिव्यू प्रोसेस, चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) की ज़रूरतों और क्रिएटर्स के लिए रिव्यू करने वाली संस्थाओं द्वारा चलाए जाने वाले फ़ोरम पर बताई गई पॉलिसी के अधीन हैं.

4. **क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट)**

का लाइसेंस. क्रिएटर , क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) में अपने पास मौजूद सभी कॉपीराइट को बरकरार रखता है. क्रिएटर इसके द्वारा Roblox को क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के संबंध में, पूरी तरह से या आंशिक रूप से निम्नलिखित करने के लिए एक लगातार, वापस नहीं लिए जाने योग्य, दुनिया भर में गैर-अनन्य, रॉयल्टी-फ़्री ट्रांसफ़रेबल लाइसेंस देता है और देने के लिए सहमत है जिसमें किसी भी व्यक्ति या संस्था (जिसमें चीन का पब्लिशर शामिल है, लेकिन इसी तक सीमित नहीं है) को कई स्तरों के ज़रिए सब-लाइसेंस देने का पावर है:

a. **सेवाओं या Luobulesi Game, किसी भी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) और सेवाओं या Luobulesi Game से संबंधित मूर्त आइटम को सेवाओं याRoblox याLuobulesi Game की पब्लिसिटी और मार्केटिंग के कनेक्शन में अभी ज्ञात या इसके बाद विकसित किसी भी मीडिया या डिस्ट्रीब्यूशन चैनल में क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) और संबंधित यूज़रनेम का उपयोग करना , भले ही क्रिएटर ने GDPR (जनरल डेटा प्रोटेक्शन रेग्युलेशन) के तहत भूल जाने के अधिकार या दूसरे प्राइवेसी कानूनों के तहत एक तरह के अधिकार का उपयोग किया हो. Roblox, क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) का उपयोग सेवाओं या Luobulesi Game को बढ़ावा देने के लिए नॉन-कमर्शियल और एजुकेशनल उपयोगों के लिए भी कर सकता है (और Roblox उचित रूप से यह तय करेगा कि कोई उपयोग नॉन-कमर्शियल है या एजुकेशनल).**

5. **थ्रू-टू-द-ऑडियंस अधिकार.** इन Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों में क्रिएटर द्वारा दिए जाने वाले सभी अधिकार थ्रू-टू-द-ऑडियंस आधार पर उपलब्ध करवाए जाते हैं, जिसका मतलब है कि Roblox, उसके लाइसेंस धारक, चीन का पब्लिशर और थर्ड-पार्टी सर्विसेज़ के ओनर या ऑपरेटर का उस UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के लिए क्रिएटर या किसी दूसरे व्यक्ति के प्रति कोई अलग दायित्व नहीं होगा, जिसे क्रिएटर सेवा या Luobulesi Game के ज़रिए ऐसी थर्ड पार्टी सर्विसेज़ पर उपलब्ध करवाता है.
6. **UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के लिए ज़रूरतें.** इन Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों, जिसमें बिना किसी सीमा के, Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 8 और 11 शामिल हैं, का क्रिएटर द्वारा अनुपालन के अलावा, क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के हर आइटम जिसे क्रिएटर सबमिट करता है, को PRC (पीपल रिपब्लिक ऑफ़ चाइना) के कानूनों और विनियमों और चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) सबमिशन चेकलिस्ट डॉक्यूमेंट ("**चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के लिए ज़रूरतें**") का अनुपालन करना होगा.
7. **क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) का रिव्यू.** कोई भी रिव्यूइंग संस्था, उसे जैसा ठीक लगे,UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को रिव्यू, फ़िल्टर और सुधार सकती है, इससे पहले कि चीन का पब्लिशर अपने पूर्ण विवेकाधिकार में यह तय करे कि क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को Luobulesi Game पर पब्लिकेशन के लिए किसी भी चीनी प्लेयर को डिस्ट्रीब्यूट किया जाए या नहीं. पब्लिकेशन के संबंध में रिव्यू करने वाली संस्था का रिव्यू और चीन के पब्लिशर का फ़ैसला अंतिम होगा.
8. **क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को डिस्ट्रीब्यूट करने का कोई दायित्व नहीं.** संदेह से बचने के लिए, न तो Roblox और न ही उसके लाइसेंसी का चीन के पब्लिशर द्वारा Luobulesi Game पर क्रिएटर के किसी भी चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के डिस्ट्रीब्यूशन की अनुमति देने का कोई दायित्व नहीं है और चीन के पब्लिशर का Luobulesi Game पर क्रिएटर के किसी भी चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को पब्लिश करने का कोई दायित्व नहीं है.
9. **क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को रीफ़िल्टर करना.** लागू कानूनों, रेग्युलेशन, चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के लिए ज़रूरतों, नियमों, पॉलिसी या किसी दूसरी वजह से किसी भी बदलाव की स्थिति में, रिव्यूइंग संस्थाओं के पास इनके लिए पूर्ण विवेकाधिकार होगा (a) Luobulesi Game पर

पब्लिश किए गए क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को सुधारना या फ़िल्टर करना; और/या (b) Luobulesi Game पर क्रिएटर चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के किसी भी डिस्ट्रीब्यूशन और पब्लिकेशन को, पूरे या आंशिक रूप से, किसी भी समय सस्पेंड या टर्मिनेट करना. इस सेक्शन के अनुसार की गई किसी भी कार्रवाई के संबंध में, रिव्यू करने वाली संस्था क्रिएटर से संपर्क कर सकती है और क्रिएटर को क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को ठीक या संशोधित करने और उसे पब्लिकेशन के लिए फिर से सबमिट करने का अवसर दिया जा सकता है.

10. **क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के लिए Robux कमाना.** क्रिएटर Luobulesi Game पर चीनी प्लेयर्स द्वारा क्रिएटर के चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) की खरीदारी के कनेक्शन में Roblox से Robux कमा सकता है. ये Robux, DevEx प्रोग्राम की शर्तों के अनुसार कैलकुलेट किए जाएँगे.
11. **ग्रुप चीन UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट).** किसी ग्रुप के ओनर को यह चुनने का भी अधिकार है कि वह ग्रुप द्वारा क्रिएट किए गए UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को Luobulesi Game पर इन Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के अनुसार चीनी प्लेयर्स द्वारा खरीदारी के लिए उपलब्ध करवाने के अवसर को स्वीकार करेगा या नहीं और Roblox Creator की शर्तों का सेक्शन 3 लागू होता रहेगा. संदेह से बचने के लिए, ग्रुप UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) द्वारा कमाए हुए Robux DevEx प्रोग्राम की शर्तों के अनुसार जेनरेट किए जाएँगे.

▼ अपेंडिक्स B (जापान)

1 ▼ असाइन करना और मान्यता

31 मार्च, 2021 ("प्रभावी तारीख") से प्रभावी, Robux के जारीकर्ता के रूप में और सेवाओं के सेवा प्रदाता के रूप में Roblox Corporation के जापान में यूज़र्स के कनेक्शन में सभी अधिकार, कर्तव्य, हित, क्लेम और दायित्व (चाहे प्रभावी तारीख से पहले या बाद में उत्पन्न हुए हों) Roblox Godo Kaisha ("Roblox Japan") को ट्रांसफ़र और असाइन किए जाने और उनके द्वारा ग्रहण किए जाने पर सहमति हो चुकी है. सेवाओं का उपयोग करके, यूज़र कथित ट्रांसफ़र और असाइनमेंट की अनुमति देता है और इन्हें मंज़ूर करता है. प्रभावी तारीख को या उसके बाद, सिर्फ़ Roblox जापान को ही जापान में यूज़र्स के लिएRobux का जारीकर्ता और सेवाओं का प्रत्यक्ष सेवा प्रदाता माना जाएगा. इसके अलावा, Roblox की उपयोग की शर्तों के तहत " Roblox" शब्द (सिवाय इसके कि इस शब्द का उपयोग DevEx प्रोग्राम के संबंध में किया जाता है) को आवश्यकतानुसार "Roblox Japan" के साथ बदला जाना चाहिए या स्पष्ट रूप से निर्दिष्ट किया जाना चाहिए.

2 ▼ Robux की विशेषताएँ

जापान में, Robux का उपयोग सिर्फ़सेवाओं को खरीदने के लिए किया जा सकता है जिन्हें Roblox जापान

प्लैटफ़ॉर्म पर उपलब्ध करवाता है. वर्चुअल आइटम, अनुभव और क्रिएटर द्वारा बनाई गई अन्य चीज़ों (प्रत्येक, एक क्रिएटर आइटम) के संबंध में, यूज़र प्लैटफ़ॉर्म पर क्रिएटर आइटम को उपलब्ध कराने के लिए Roblox सेवाओं को खरीदने के लिए Robux का उपयोग कर सकता है. इस मामले में, Roblox सेवाओं का अर्थ है Roblox Japan द्वारा प्रदान की जाने वालीसेवाएँ जो प्लैटफ़ॉर्म पर एक क्रिएटर के आइटम को ऐक्सेस और उसके उपयोग को सक्षम बनाती हैं. कोई भी यूज़र क्रिएटर या Roblox Japan के अलावा किसी अन्य व्यक्ति से कोई भी सामान या सेवाएँ नहीं खरीद सकता है. Roblox Japan ऊपर वर्णितRoblox सेवाओं के लिए जिम्मेदार होगा. हालाँकि, क्रिएटर आइटम "जैसा है" के आधार पर प्रदान किया जाएगा और Roblox Japan क्रिएटर आइटम के कॉन्टेंट के संबंध में कोई प्रतिनिधित्व या वारंटी नहीं देता है. Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों की व्याख्या इस तरह की जाएगी कि वे उपर्युक्त सिद्धांत को दर्शाएं.

3 ▼ “कमाए हुए” Robux और DevEx प्रोग्राम

अगर किसी क्रिएटर को DevEx प्रोग्राम में हिस्सा लेने और DevEx प्रोग्राम के तहत कमाए हुए Robux कमाने की अनुमति दी जाती है, तो क्रिएटर, Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 4c में दिए गए अनुसार कमाए हुए Robux को असली करेंसी के लिए एक्सचेंज कर सकता है. यह ध्यान दिया जाना चाहिए कि कमाए हुए Robux और Roblox जापान द्वारा जारी किए गए Robux इस लिहाज से अलग हैं कि Roblox Creator की शर्तों का सेक्शन 4c सिर्फ़ कमाए गए Robux पर लागू होता है.

4 ▼ यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 3c और सेक्शन 4 में संशोधन

यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 3c और सेक्शन 4, एक्ज़िबिट में दिए गए तरीके से ही पूरी तरह से संशोधित किया जाएगा.

5 ▼ Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 4 में संशोधन

Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 4 को एक्ज़िबिट में बताए गए तरीके से पूरी तरह से संशोधित किया जाएगा.

6 ▼ न्यायाधिकार क्षेत्र

अगर आप एक व्यक्ति हैं (उस व्यक्ति को छोड़कर जो बिज़नेस के रूप में या बिज़नेस के उद्देश्यों के लिए Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तें स्वीकार करता है), तो यूज़र के लिए शर्तों का सेक्शन 14b तब तक लागू नहीं होगा जब तक कि इसे कंज़्यूमर कॉन्ट्रैक्ट ऐक्ट के सेक्शन 10 का उल्लंघन करके आपके हितों पर एक तरफ़ा रूप से प्रतिकूल प्रभाव डालने वाला माना जाता है.

7 ▼ दायित्व की सीमा.

अगर आप एक व्यक्ति हैं (उस व्यक्ति को छोड़कर जो बिज़नेस के रूप में या बिज़नेस के उद्देश्यों के लिए Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तें स्वीकार करता है), तो यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 15c, 15d और सेक्शन 16 में दिए गए वाक्यांश "लागू कानून द्वारा परमिशन दी गई अधिकतम सीमा तक" का मतलब "जब तक कि हमें अपने जानबूझकर किए गए काम या घोर लापरवाही की वजह से उत्तरदायी नहीं ठहराया जाता" समझा जाएगा.

8 ▼ प्राइसिंग और टैक्स.

जब आप Roblox.com पर Robux और Roblox सब्सक्रिप्शन खरीदते हैं, तो मर्चेंट ऑफ़ रिकॉर्ड Roblox जापान होता है. देय कीमत वह कीमत है जो खरीदारी के समय दिखाई गई है और इसमें लागू जापानी उपयोग टैक्स शामिल है, जो Roblox Japan आपकी खरीदारी पर असेस करता है, जब तक कि खरीदारी के समय अन्यथा न दिखाया गया हो.

9 ▼ प्राथमिकता

अगर Roblox की शर्तों और इन पूरक प्रावधानों के बीच कोई असंगति या विरोध हो, तो ये पूरक प्रावधान ही स्वीकार किए जाएँगे.

10 ▼ एक्ज़िबिट

<Section 3c of User Terms>

a. **Robux पाना और उनका उपयोग करना.** सेवाओं पर Robux पाने के कई तरीके हैं. यूज़र Robux ऐसे हासिल कर सकता है: (i) Roblox से Robux खरीदकर या अन्यथा पाकर; (ii) Roblox सब्सक्रिप्शन खरीदकर; वर्चुअल आइटम ट्रेडिंग फ़ंक्शन का उपयोग करके ताकि Roblox दूसरे यूज़र्स के साथ वर्चुअल आइटम ट्रेड करे और Roblox द्वारा अनोखे फ़ायदों के रूप में Robux उपलब्ध करवाया जाए; या (v) दूसरे तरीकों से जिन्हें Roblox पेश कर सकता है. इसके अलावा, क्रिएटर Robux कमा सकता है जैसा कि Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 4 में ज़्यादा विस्तार से बताया गया है.

<Section 4 of User Terms>

a. **वर्चुअल कॉन्टेंट पाना.** आप सिर्फ़ सेवाओं पर "वर्चुअल आइटम" (जिसमें बिना किसी सीमा के आपके अवतार के लिए ड्रेस या डिजिटल आइटम शामिल हैं), "एक्सपीरिएंस के आइटम" (जिसमें बिना किसी सीमा के गेम पास और स्पेशल अबिलिटी शामिल हैं) और Roblox और/या क्रिएटर (कलेक्टिव रूप से “वर्चुअल कॉन्टेंट”) द्वारा ऑफ़र किया गया दूसरा कॉन्टेंट (जिसमें बिना किसी सीमा के एक्सपीरिएंस और प्राइवेट सर्वर ऐक्सेस शामिल हैं) पा सकते हैं. सेवाओं पर वर्चुअल कॉन्टेंट पूरी तरह से आपके व्यक्तिगत मनोरंजन के लिए है और जहाँ किसी भी अतिरिक्त शर्त में अन्यथा न बताया गया हो, जैसा लागू हो, यह आपके और Roblox के बीच कोई कानूनी रूप से लागू करने योग्य कॉन्ट्रैक्ट नहीं बनाता है. इसके अलावा, किसी भी स्थिति में, सेवाओं के संबंध में आपके और किसी भी क्रिएटर के बीच कोई कॉन्ट्रैक्ट नहीं बनाया जाएगा. वर्चुअल कॉन्टेंट का वास्तविक दुनिया में कोई मूल्य नहीं है और सेवाओं पर किसी भी लेन-देन से आपको उस वर्चुअल कंटेंट का कानूनी रूप से मालिकाना हक नहीं मिलता.

   जब आप मार्केटप्लेस या इन-एक्सपीरिएंस के ज़रिये वर्चुअल कॉन्टेंट पाने के लिए Robux खर्च करते हैं, तो Robux को सेवाओं के ज़रिये इकट्ठा किया जाता है और आपके अकाउंट बैलेंस से तुरंत काट लिया जाता है. ऐसे सभी ट्रांसफ़र फ़ाइनल हैं और जब तक कि Roblox द्वारा अपनी पॉलिसी या प्रैक्टिस के ज़रिए अन्यथा परमिशन नहीं दी गई हो या जैसा कि कानून द्वारा ज़रूरी न हो, तब तक नॉन-रिफ़ंडेबल और नॉन-रिवर्सिबल हैं.

b. UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) सब्सक्रिप्शन यूज़र्स को कुछ अतिरिक्त लाभ देने के लिए, Roblox की ओर से ऑफ़र किए गए अपने आप रिन्यू होने वाले सब्सक्रिप्शन हैं. UGC सब्सक्रिप्शंस खरीदने का मतलब है कि आपने सहमति दी है कि आपका सब्सक्रिप्शन अपने-आप रिन्यू हो जाएगा और Roblox, अपने पेमेंट प्रोवाइडर के ज़रिए, आपके द्वारा UGC का सब्सक्रिप्शन कैंसिल करने तक आपके पैसे काटता रहेगा. किसी भी समय, सब्सक्रिप्शंस सेटिंग पेज पर जाकर अपनाUGC का सब्सक्रिप्शन कैंसिल किया जा सकता है. अगर आपने UGC का सब्सक्रिप्शन कैंसिल किया, तो भी आपको उस अवधि के लिए फ़ायदे मिलते रहेंगे

जिसके लिए आपने पहले ही पेमेंट कर दिया है. ऐसे सभी ट्रांसफ़र फ़ाइनल हैं और जब तक कि Roblox द्वारा अपनी पॉलिसी या प्रैक्टिस के ज़रिए अन्यथा परमिशन नहीं दी गई हो या जैसा कि कानून द्वारा ज़रूरी न हो, तब तक नॉन-रिफ़ंडेबल और नॉन-रिवर्सिबल हैं.

c. वर्चुअल कॉन्टेंट और UGC के सब्सक्रिप्शन बेचना.

   i. **यूज़र्स के लिए.** Roblox, Roblox सब्सक्रिप्शन वाले यूज़र्स को Roblox से सेवाओं पर कुछ खास Roblox-क्रिएटेड वर्चुअल कॉन्टेंट को रीपर्चेस करने और ऐसे कॉन्टेंट को रीसेल करने की रिक्वेस्ट करने ("रीपर्चेस और रीसेल करने की रिक्वेस्ट") की परमिशन देता है. यूज़र सिर्फ़ मार्केटप्लेस में ही ऐसे वर्चुअल कॉन्टेंट के रीपर्चेस और रीसेल की रिक्वेस्ट में शामिल हो सकता है. फिर से खरीदने और फिर से बेचने की सभी रिक्वेस्ट फ़ाइनल होती हैं और उन्हें रिवर्स नहीं किया जा सकता, जब तक कि कानून इसकी अनुमति न दे. (यहाँ पर वर्चुअल कॉन्टेंट को रीसेल करने की और भी ज़्यादा विस्तृत जानकारी देखें.)

   ii. **क्रिएटर्स के लिए.** क्रिएटर,Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 4 और UGC सब्सक्रिप्शन के उपयोग की शर्तों में बताई गई शर्तों के अनुसार, वर्चुअल कॉन्टेंटऔर UGC के सब्सक्रिप्शन को डिज़ाइन और पब्लिश करके Roblox को ऐसे वर्चुअल कॉन्टेंट और UGC के सब्सक्रिप्शन को बेचने की सुविधा दे सकता है.

d. **वर्चुअल कॉन्टेंट ट्रेड करना.** Roblox सेवाएँ देता है ताकि Roblox सब्सक्रिप्शन वाले यूज़र्स को वर्चुअल आइटम ट्रेडिंग फ़ंक्शन का उपयोग करके Roblox द्वारा क्रिएट किए गए कुछ खास वर्चुअल कॉन्टेंट ("लिमिटेड आइटम") को दूसरे लिमिटेड आइटम ("लिमिटेड आइटम एक्सचेंज सर्विसेस") के साथ ट्रेड करने दे सके. इस मामले में, यूज़र न केवल अन्य सीमित आइटम के लिए सीमित आइटम का आदान-प्रदान कर सकते हैं, बल्कि अन्य सीमित आइटम के लिए आदान-प्रदान करने के लिए Robux और सीमित आइटम को भी जोड़ सकते हैं. लिमिटेड आइटम एक्सचेंज सर्विसेज़ Roblox और यूज़र्स के बीच किए गए लेन-देन से संबंधित ऐसी सेवाएँ हैं, जिनमें Roblox अन्य यूज़र्स से एक्सचेंज किए जाने वाले आइटम्स को फिर से खरीदता है और यूज़र्स को Roblox से ऐसे अन्य लिमिटेड आइटम्स खरीदने की अनुमति देता है. यूज़र्स के बीच सीधे कोई लेन-देन नहीं होगा. जब सीमित आइटम एक्सचेंज सेवाओं में एक्सचेंज किए जाने वाले आइटम के एक हिस्से के रूप में Robux का इस्तेमाल किया जाता है, तो Roblox फ़ीस का हकदार होता है. हालाँकि, अगर ट्रेड के हिस्से के रूप में किसी भी Robux को एक्सचेंज नहीं किया जाता, तो Roblox को ट्रांज़ैक्शन के कनेक्शन में कोई फ़ी नहीं मिलेगी. (यहाँ पर Roblox के ट्रेडिंग सिस्टम और संबंधित शुल्क की जानकारी और भी ज़्यादा विस्तार से देखें.)

e. **वर्चुअल कॉन्टेंट हटाना.** Roblox के पास, अपनी सूझबूझ से, बिना एडवांस नोटिस के सेवाओं और आपके अकाउंट के, किसी भी कॉन्टेंट (जिसमें बिना किसी सीमा के एक्सपीरिएंस, वर्चुअल कॉन्टेंट, UGC के सब्सक्रिप्शन और UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) शामिल हैं) की उपलब्धता को सस्पेंड करने का अधिकार है. ऐसे कॉन्टेंट पर रोक लगाने या हटाए जाने की वजह से, आपको हो सकने वाले किसी भी नुकसान के लिए Roblox किसी भी यूज़र के प्रति उत्तरदायी नहीं होगा और Roblox को Robux या ऐसे अन्य फ़ंड रिफ़ंड करने की ज़रूरत नहीं है, जो किसी यूज़र ने किसी भी हटाए गए या रोक लगाए गए कॉन्टेंट पर खर्च की हो, सिवाय उन मामलों के जहाँ कानूनी रूप से ऐसा करना ज़रूरी हो.

4. Roblox क्रिएटर इकनॉमिक्स

a. Robux.

i. **Robuxका उद्देश्य.** Robux का उपयोग सिर्फ़ प्लैटफ़ॉर्म पर Roblox द्वारा दी गई सर्विस खरीदने के लिए किया जा सकता है. Robux का इस्तेमाल, Roblox के अलावा क्रिएटर या किसी अन्य व्यक्ति द्वारा दी गई किसी भी सामान या सेवा को खरीदने के लिए नहीं किया जा सकता है.

ii. **कमाए हुए Robux देना.** Roblox क्रिएटर्स को सेवाएँ देता है ताकि क्रिएटर्स को उनके द्वारा सेवाओं पर क्रिएट किए गए कुछ खास UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) (जिसमें वर्चुअल कॉन्टेंट और एक्सपीरिएंस का ऐक्सेस शामिल हैं; "क्रिएटर आइटम") को पब्लिश करने की सुविधा दे सके. अगर क्रिएटर आइटम को Roblox द्वारा बेचा या मॉनेटाइज़ किया जाता है, तो Roblox क्रिएटर्स को खास फ़ायदों के तौर पर कमाए हुए Robux ("कमाए हुए Robux") दे सकता है. कमाए हुए Robux तब दिए जा सकते हैं, जब कोई क्रिएटर प्लैटफ़ॉर्म पर कुछ खास तरह का UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) बनाता है और पब्लिश करता है (या तो अकेले या किसी ग्रुप के साथ) और (a) Roblox उस सेवा को बेचता है जो UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के ऐक्सेस और उसके इस्तेमाल की अनुमति देती है, (b) UGC को किसी अन्य तरीके से मॉनेटाइज़ किया जाता है या (c) एंगेजमेंट बेस्ड पेआउट ("EBP" या "प्रीमियम पेआउट") के ज़रिए अतिरिक्त कमाए हुए Robux जेनरेट किए जाते हैं. हालाँकि Roblox दूसरे तरीकों से भी उपलब्ध करवाए जा सकते हैं (जिनमें Roblox सब्सक्रिप्शन, रेफ़रल बोनस, गिफ़्ट कार्ड की खरीदारी से अनोखे फ़ायदों के रूप में ऐसा करना या Roblox की ऐसे वर्चुअल कॉन्टेंट की ट्रेडिंग/बिक्री द्वारा ऐसा करना शामिल है जिसे आपने नहीं क्रिएट किया), लेकिन वे कमाए हुए Robux नहीं होते हैं. अगर यह पाया जाता है कि कोई भी कमाया हुआ Robux या ऐसा कोई अन्य Robux जिसे एक यूनीक फ़ायदे ("विशेष रूप से दिया गया Robux") के रूप में दिया गया है, Roblox की शर्तों या किसी भी लागू अतिरिक्त शर्तों का उल्लंघन करके कमाया गया है, तो Roblox खास तरीके से दिए गए ऐसे Robux हटा सकता है. UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को मॉनेटाइज़ करने के बारे में ज़्यादा जानकारी के लिए कृपया डेवलपर गाइड यहाँ पढ़ें.

b. UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के ऐक्सेस और उसके इस्तेमाल को चालू करने के लिए Roblox की सेवाओं को बेचना. Roblox क्रिएटर्स को (i) एक्सपीरिएंसेज़; (ii) वर्चुअल कॉन्टेंट और (iii) अन्यUGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) जिसे वेसेवाओं (प्लैटफ़ॉर्म) पर क्रिएट करते हैं, पब्लिश करने की अनुमति देता है और RobloxUGC के ऐक्सेस और इस्तेमाल को चालू करने के लिएसेवाओं को बेच सकता है, जो इसके अधीन है:

i. Roblox द्वारा अपनी सेवाओं की बिक्री पर तीन पहलू लागू होते हैं, जो सेवाओं पर सभी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) (2D वर्चुअल आइटम (जिन्हें "क्लासिक ड्रेस" के नाम से भी जाना जाता है) को छोड़कर) के ऐक्सेस और उपयोग को सक्षम बनाते हैं. Roblox हर पहलू में योगदान की मात्रा और लागू बिक्री से होने वाली Roblox की आय के आधार पर यूनीक फ़ायदे दे सकता है:

- **क्रिएटर:** क्रिएटर वह यूज़र या ग्रुप है जिसने वहUGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) क्रिएट किया जिसके

लिए Roblox ऐक्सेस/उपयोग के अधिकार बेच रहा है.

- **सेलर (विक्रेता)/डिस्ट्रीब्यूटर:** UGC के ऐक्सेस और उसके उपयोग के अधिकार बेचने वाली इकाई हमेशाRoblox होती है.
- **प्लैटफ़ॉर्म:** प्लैटफ़ॉर्म को ऐक्सेस करने और उसका उपयोग करने की सेवाएँ देने वाली इकाई हमेशा Roblox होती है.

ऊपर बताए गए यूनीक फ़ायदे क्लासिक ड्रेस की बिक्री पर लागू नहीं होते, जिसमें पैंट, शर्ट और टी-शर्ट शामिल हैं. मार्केटप्लेस में बेची जाने वाली किसी भी क्लासिक ड्रेस के लिए कौन-से यूनीक फ़ायदे दिए जाएँगे, इसका फ़ैसला क्रिएटर और प्लैटफ़ॉर्म मिलकर करते हैं.

ii. **यूनीक फ़ायदों में बदलाव.** Robloxक्रिएटर को (किसी भी उचित साधन के ज़रिए) नोटिस देने के बाद, किसी भी समय यूनीक फ़ायदों को बदल सकता है.

iii. **क्रिएटर की ज़िम्मेदारी.** क्रिएटर खुद यानी क्रिएटर के क्रिएट किए हुए एक्सपीरिएंसेज़, वर्चुअल कॉन्टेंट या अन्य UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को पब्लिश कर सकता है, ताकि अन्य यूज़र्स सेवाओं पर उनका आनंद ले सकें. Roblox सेवाओं के विक्रेता के रूप में, अन्य यूज़र्स को ऐसे UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को ऐक्सेस करने और इस्तेमाल करने की सुविधा देने के लिए सेवाएँ उपलब्ध करवा सकता है. ऐसे मामलों में, जहाँ क्रिएटर सेवाओं के ज़रिए UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट)पब्लिश करता है और Roblox उसे कमाए हुए Robux के रूप में यूनीक फ़ायदे देता है, और अगर Roblox किसी यूज़र (या अन्य क्रिएटर) को किसी ऐसेUGC के लिए Robux या असली पैसे वापस करता है, जिसके लिए किसी क्रिएटर को कमाए हुए Robux मिले थे, तो Roblox उस क्रिएटर की आय से उतने ही कमाए हुए Robux घटाने या रोक लेने का अधिकार सुरक्षित रखता है.

iv. **रैंडम वर्चुअल आइटम.** यूज़र के मौजूदा जगह के आधार पर, क्रिएटर यह तय कर सकता है कि वह ऐसे अनुभव पेश करे जिसमें यूज़र्स "रैंडम" वर्चुअल आइटम पा सकें (चाहे Robux के जरिए या किसी अन्य तरीके से). ऐसे हर आइटम को "रैंडम वर्चुअल आइटम" कहा जाएगा. अगर कोई क्रिएटर किसी यूज़र को रैंडम वर्चुअल आइटम पाने का अवसर देता है, तो यूज़र को रैंडम वर्चुअल आइटम हासिल करने की सुविधा देने से पहले क्रिएटर को यूज़र्स को हर टाइप के रैंडम वर्चुअल आइटम पाने की संभावनाओं के बारे में बताना होगा.
सिर्फ़ उदाहरण के तौर पर, अगर किसी क्रिएटर का एक्सपीरिएंस किसी यूज़र को एक वर्चुअल मार्बल हासिल करने देता है, जिसे फिर वह यूज़र फ़व्वारे में फ़ेंककर एक रैंडम वर्चुअल आइटम पा सकता है, तो यूज़र द्वारा फ़व्वारे में मार्बल फ़ेंके जाने से पहले क्रिएटर कोयूज़र को उसके द्वारा हर टाइप के रैंडम वर्चुअल आइटम पाने की संभावनाओं का खुलासा करना होगा.

c. **डेवलपर एक्सचेंज प्रोग्राम.** Roblox ऐसे कुछ क्रिएटर्स को, जो कुछ चुनिंदा शर्तें पूरी करते हैं और यहां पब्लिश किए हुए DevEx प्रोग्राम में बताए गए नियमों और शर्तों (" DevEx प्रोग्राम की शर्तें") को स्वीकार करते हैं उन्हें डेवलपर एक्सचेंज प्रोग्राम ("DevEx प्रोग्राम") में हिस्सा लेने की अनुमति देता है. हालाँकि कोई भी क्रिएटर सेवाओं का उपयोग कोडिंग सीखने, अपने फ़्रेंड्स के साथ एन्जॉय करने के लिए एक्सपीरिएंस या आइटम क्रिएट करने और यहाँ तक कि कुछ कमाए हुए Robux कमाने के लिए भी कर सकता है, लेकिन सिर्फ़ सफल क्रिएटर्स ही DevEx के ज़रिए पैसे कमाने के लिए बड़ी ज़रूरतों (इनके बारे मेंDevEx प्रोग्राम की शर्तों में बताया गया है) को पूरा कर सकेंगे. इस लेवल की कामयाबी हासिल करने के लिए आमतौर पर बहुत

सारे समय, मेहनत, हुनर और रणनीति की ज़रूरत होती है. इसके बावजूद, पैसे कमाने की कोई गारंटी नहीं है. Roblox अपनी मर्ज़ी से कुछ खास ज़रूरतों, पॉलिसी और शर्तों के हिसाब यह तय कर सकता है कि DevEx प्रोग्राम में हिस्सा लेने वाले क्रिएटर्स अपने कमाए हुए Robux को रियल मनी में एक्सचेंज कर सकते हैं या नहीं. एक्सचेंज रेट और इस प्रोसेस से जुड़ी जनरल रिक्वायरमेंट्स, पॉलिसीज़ और लिमिटेशन्स Roblox के DevEx प्रोग्राम की शर्तों के हिसाब से तय होती हैं.

d. **EBP (इंगेजमेंट-बेस्ड पेआउट) या Premium पेआउट.** EBP (इंगेजमेंट-बेस्ड पेआउट) या Premium पेआउट एक ऐसा प्रोग्राम है जिससे कुछ योग्य क्रिएटर्स इस आधार पर कि उनका एक्सपीरिएंस कितना इंगेजिंग है अतिरिक्त कमाए हुए Robux जेनरेट कर सकते हैं. EBP या Premium पेआउट प्रोग्राम को Roblox किसी भी समय, अपनी इच्छा से, मॉडिफ़ाई या टर्मिनेट कर सकता है और ऐसे टर्मिनेशन या मॉडिफ़िकेशन के लिए उसका किसी भी क्रिएटर से कोई जवाबदेही नहीं होगी. EBP (इंगेजमेंट-बेस्ड पेआउट) प्रोग्राम के बारे में ज़्यादा जानकारी यहां मिल सकती है.

e. **डिसक्लेमर.** ऐसे अनुभव या UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) जिनका यूज़र्स आनंद ले सकें या जिसमें अपना समय गुज़ार सकें डेवलप करना मुश्किल है और इसमें बहुत सारा समय लग सकता है. Roblox ऐसा कोई वादा नहीं करता कि किसी क्रिएटर का एक्सपीरिएंस या UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) एक बड़े ऑडियंस को डेवलप करने में सफल होगा या किसी क्रिएटर से किसी एक्सपीरिएंस के डेवलपमेंट, ऐडवरटाइज़िंग या चलाने में लगाया गया समय, मेहनत और खर्च आर्थिक रूप से सफल होगा.

▼ अपेंडिक्स C (यूरोपियन यूनियन/यूरोपियन इकनॉमिक एरिया)

1 ▼ प्राथमिकता

अगर Roblox की शर्तों और इन पूरक प्रावधानों के बीच कोई असंगति या विरोध हो, तो ये पूरक प्रावधान ही स्वीकार किए जाएँगे.

2 ▼ लीगल एग्रीमेंट

A. Roblox की शर्तों में भले ही कोई विपरीत प्रावधान हो, फिर भी Roblox की शर्तों के लिए यूज़र की सहमति इस बात से दिखाई जाती है कि उसने प्लेटफ़ॉर्म पर रजिस्टर किया है.

B. यूज़र अपने जन्म की तारीख देकर, यूज़रनेम और पासवर्ड चुनकर और "साइन अप करें" पर क्लिक करके, प्लेटफ़ॉर्म पर रजिस्टर कर सकता है. यूज़र किसी भी समय अकाउंट सेटिंग के ज़रिए कुछ खास रजिस्ट्रेशन जानकारी में सुधार कर सकता है. को

C. जब तक अन्यथा सहमति न हुई हो, यूज़रRoblox के साथ सेवाओं के उपयोग के संबंध में किए गए एग्रीमेंट्स को किसी भी समय टर्मिनेट कर सकता है. टर्मिनेशन की प्रभावी तारीख, चुनी गई सेवाओं पर निर्भर करती है.

3 ▼ Robux और वर्चुअल आइटम की खरीदारी

यूज़र के पास Robuxका उपयोग करकेसेवाओं में वर्चुअल कॉन्टेंट खरीदने की क्षमता हो सकती है. यूज़र सेवाओं में डिसप्ले की गई कीमत पर Robux खरीद सकता है. जब यूज़र Robux की उपलब्ध रकम में से किसी एक को चुनता है, तो यूज़र से यूज़र के अकाउंट में खरीदारी पूरी करने और उपलब्ध पेमेंट के तरीकों में से किसी एक को चुनने के लिए कहा जाएगा. अभी, Roblox कई तरह के पेमेंट विकल्प देता है, जिसमें डेबिट/क्रेडिट कार्ड, PayPal, गिफ़्ट कार्ड (Roblox के ब्राउज़र ऐप्लिकेशन के लिए), Google Play, iTunes, Amazon (Roblox के मोबाइल ऐप्लिकेशन के लिए), और Roblox के Xbox One ऐप्लिकेशन के लिए इन-ऐप्लिकेशन खरीदारियाँ शामिल हैं. अपने उचित विवेक से, Roblox पेमेंट के उपलब्ध तरीकों में समय-समय पर संशोधन कर सकता है. खरीदारी कॉन्ट्रैक्ट उस समय पूरा होगा, जब यूज़र "पेमेंट करें" बटन (या इसी तरह से तय किए गए दूसरे खरीदारी बटन) पर क्लिक करता है और ट्रांज़ैक्शन सफलतापूर्वक पूरा हो जाता है. Roblox की शर्तों से, खास तौर पर यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 4 (a) और Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 4 से अलग हटकर, क्रिएटर्स और Roblox के बीच एक कॉन्ट्रैक्चुअल रिलेशनशिप होगी. क्रिएटर्स और यूज़र्स के बीच डायरेक्ट कॉन्ट्रैक्चुअल रिलेशन नहीं होगा. अगर यूज़र वर्चुअल कॉन्टेंट या अन्य चीज़ें Robux देकर खरीदता है, तो ये खरीदारी हमेशा यूज़र और Roblox के बीच मानी जाएगी और क्रिएटर हमेशा Roblox की तरफ से काम करेंगे.

4 ▼ Robux में पूर्ण अधिकार

यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 3(e) से विचलन के रूप में, और जब तक यह यूज़र द्वारा Roblox की गाइडलाइन या पॉलिसी के उल्लंघन या यूज़र द्वारा Roblox की शर्तों में से किसी के उल्लंघन के संबंध में न हो, Roblox केवल अपने उचित विवेक सेRobux में Roblox के पूर्ण अधिकार का प्रयोग भविष्य के लिए कर सकता है (यानी इसका प्रभाव उन Robux पर नहीं पड़ेगा, जो यूज़र के पास पहले से वैध तरीके से मौजूद हैं) और इसका किसी भी ऐसे नोटिस, रिफ़ंड, मुआवज़े या दायित्व पर कोई प्रभाव नहीं पड़ेगा, जो इस अपेंडिक्स E या बाध्यकारी लागू कानून के तहत, Roblox का यूज़र के प्रति हो सकता है. यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 3(e) के बाकी प्रावधान अप्रभावित रहेंगे.

5 ▼ DevEx

Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 4(c) से विचलन के रूप में, यूज़र अपने कमाए हुएRobux को Roblox द्वारा तय किए गए एक्सचेंज रेट के हिसाब से असली करेंसी में रिडीम कर सकता है और इसे समय-समय पर Roblox के उचित विवेकानुसार, ज़रूरतों, प्रक्रियाओं और सीमाओं के आधार पर भविष्य के लिए संशोधित किया जा सकता है (उदाहरण के लिए, मुद्रास्फ़ीति में उतार-चढ़ाव की भरपाई के लिए). मौजूदा एक्सचेंज रेट और DevEx प्रोग्राम की सामान्य ज़रूरतें, पॉलिसी और लिमिटेशनयहां देखी जा सकती हैं.

6 ▼ यूज़र के कानूनी अधिकार और पेमेंट की रिफ़ंडेबिलिटी

A. अगर सेवाएँ ठीक से काम नहीं करती हैं या जैसा बताया गया है वैसी नहीं हैं, या Roblox के साथ यूज़र के एग्रीमेंट के अनुरूप नहीं हैं, तो यूज़र के पास अतिरिक्त वैधानिक अधिकार और उपाय हो सकते हैं.
B. Roblox की शर्तों में कोई भी बात रिफ़ंड के ऐसे किसी भी कानूनी अधिकार को सीमित नहीं करेगी, जो लागू कानून के तहत यूज़र्स का हो सकता है.

7 ▼ दायित्व की सीमा

यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 15(b)-(c) और 16 और Roblox Creator की शर्तों का सेक्शन 13 लागू नहीं होते हैं. इसके अलावा, यूज़र के लिए शर्तों के 2(g), 3(c) और (e), 4(d), 6(b), 11(b)-(c), 15(a) और Roblox Creator की शर्तों के 5(a)(ii) में बताए गए दायित्व की सीमाएँ लागू नहीं होंगी. इसके बजाय, Roblox केवल इस अनुच्छेद के अनुसार क्षतिपूर्ति के लिए उत्तरदायी होगा.

A. Roblox के किसी कानूनी प्रतिनिधि या नामित एजेंट द्वारा किए गए उल्लंघन के कारण होने वाली मृत्यु, शरीर या स्वास्थ्य को पहुँचने वाली चोट से होने वाली क्षतिपूर्ति के लिए और साथ ही किसी गारंटीशुदा विशेषता की कमी से या धोखाधड़ी के इरादे के मामले में होने वाली क्षतिपूर्ति के लिए Roblox का दायित्व असीमित है.
B. Roblox, Roblox के किसी कानूनी प्रतिनिधि या Roblox के नामित एजेंट द्वारा जानबूझकर या घोर लापरवाही से की गई क्षतिपूर्ति के लिए Roblox का दायित्व असीमित है.
C. किसी कॉन्ट्रैक्चुअल कोर ड्यूटी के मामूली लापरवाही वाले उल्लंघन के मामले में Roblox इस अपेंडिक्स C के सेक्शन 7A, B और D में बताए गए मामलों को छोड़कर, सिर्फ़ सामान्य रूप से पूर्वानुमानित क्षति की राशि के लिए उत्तरदायी होगा. कॉन्ट्रैक्चुअल कोर ड्यूटी सामान्य रूप में ऐसी ड्यूटी हैं जिन्हें निभाने पर पहली चीज़ यह है कि कॉन्ट्रैक्ट उचित ढंग से पूरा हो पाता है और जिनके पूरा किए जाने पर कॉन्ट्रैक्चुअल पार्टी नियमित रूप से भरोसा कर सकती है.
D. अनिवार्य लागू कानून के अनुसार दायित्व पर कोई प्रभाव नहीं पड़ता है.
E. क्षतिपूर्ति के क्लेम के लिए सीमा अवधि एक (1) वर्ष होगी, सिवाय इस अपेंडिक्स C के सेक्शन 7A, B और

D के मामले में, जहाँ सीमाओं का वैधानिक कानून लागू होगा.

8 ▼ शासकीय कानून, जूरिसडिक्शन और स्थान.

A. यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 14 से हटते हुए, इस सीमा तक कि यूज़र के प्लेस ऑफ़ रेसिडेंस का अनिवार्य कानून कैलिफ़ोर्निया के कानून से ज़्यादा अनुकूल है, यूज़र के प्लेस ऑफ़ रेसिडेंस का कानून लागू होगा.

B. जिस सीमा तक Roblox और यूज़र के बीच हुए एग्रीमेंट को 17 रेग्युलेशन EU 1215/2012, यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 14 के अनुसार जूरिसडिकशन और जगह का चुनाव लागू नहीं होगा.

9 ▼ विवादों का समाधान / आर्बिट्रेशन

A. अगर यूज़र कंज़्यूमर है (यानी ऐसा व्यक्ति है जो Roblox के साथ कॉन्ट्रैक्ट करके ऐसे उद्देश्यों के लिए काम कर रहा है जो यूज़र के ट्रेड, बिज़नेस, क्राफ़्ट या पेशे से बाहर हैं), तो यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 13(b) और (c) लागू नहीं होंगे और यूज़र के लिए शर्तों का सेक्शन 12 और 13(a) और Roblox Creator की शर्तों का सेक्शन 7(b) किसी भी पार्टी के कोर्ट के सहारे को बाहर नहीं रखेगा या लिमिट नहीं करेगा.

B. Roblox के लिए कंज़्यूमर आर्बिट्रेशन पैनल के साथ किसी भी वैकल्पिक विवाद समाधान योजना में भाग लेना न तो ज़रूरी है और न ही वह इसके लिए इच्छुक है. इसके बजाय, Roblox किसी भी विवाद को यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 13(a) में बताए गए के अनुसार सुलझाने की कोशिश करता है. यह सेक्शन, जहाँ लागू हो, EU के यूज़र्स के डिजिटल सर्विसेज़ ऐक्ट के आर्टिकल 21 के अनुसार प्रमाणित कोर्ट-से-बाहर विवाद निपटान निकायों से संपर्क करने के अधिकार को किसी भी तरह से प्रभावित नहीं करता है. ज़्यादा जानकारी के लिए, कृपया https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/13061336948244-EU-Digital-Services-Act देखें.

10 ▼ EEA (यूरोपियन इकनॉमिक एरिया) यूज़र्स को नोटिस.

यूज़र के लिए शर्तों का सेक्शन 18 लागू नहीं होता है.

11 ▼ सर्वाइवल

Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के सेक्शन 19(b) में लिस्ट किए गए सेक्शन के अतिरिक्त, इस अपेंडिक्स C का

सेक्शन 7 टर्मिनेशन के बाद भी लागू रहेगा.

12 ▼ इलेक्ट्रॉनिक कम्यूनिकेशन के लिए सहमति

यूज़र के लिए शर्तों का सेक्शन 19(f) लागू नहीं होता है. अगर Roblox को किसी प्रॉडक्ट या सेवा की बिक्री के संबंध में यूज़र का ईमेल एड्रेस मिला है, तो Roblox इसका उपयोग Roblox के अपने मिलते-जुलते प्रॉडक्ट या सेवाओं की सीधी मार्केटिंग के लिए कर सकता है, बशर्ते कि Roblox ने उस एड्रेस को लेते समय और हर मैसेज भेजते समय, यूज़र को ईमेल एड्रेस का उपयोग करने के ख़िलाफ़, निःशुल्क और आसान तरीके से आपत्ति करने का स्पष्ट मौक़ा दिया हो, अगर यूज़र ने शुरु में इस तरह के उपयोग से इनकार नहीं किया था.

13 ▼ वापसी का अधिकार

अगर यूज़र एक उपभोक्ता है (यानी, एक व्यक्ति जो Roblox के साथ कॉन्ट्रैक्ट के तहत, ऐसे उद्देश्यों के लिए काम कर रहा है जो यूज़र के ट्रेड, व्यवसाय, शिल्प या पेशे से बाहर हैं), तो यूज़र निम्नलिखित शर्तों के तहत सभी पूरे हुए कॉन्ट्रैक्ट को वापस ले सकता है

A. वापसी के अधिकार के उपयोग से जुड़ी जानकारी

1. **वापसी का अधिकार.** नीचे दिया गया सेक्शन 13D के अधीन, यूज़र के पास बिना कोई कारण बताए 14 दिनों के अंदर इस कॉन्ट्रैक्ट को वापस लेने का अधिकार है. इस कॉन्ट्रैक्ट के समाप्त होने के दिन से 14 दिनों के बाद वापसी की अवधि समाप्त हो जाएगी. वापसी के अधिकार का उपयोग करने के लिए यूज़र को Roblox (Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403, or (888) 858-2569) को एक स्पष्ट बयान (जैसे, डाक द्वारा पत्र भेजकर) द्वारा यूज़र के इस कॉन्ट्रैक्ट से वापस होने के फ़ैसले के बारे में सूचित करना होगा. यूज़र नीचे रेफ़रेंस के लिए दिए गए मॉडल वापसी फ़ॉर्म का उपयोग कर सकता है, लेकिन यह अनिवार्य नहीं है. आप कस्टमर सपोर्ट फ़ॉर्म के ज़रिए, हमारी वेबसाइट पर इलेक्ट्रॉनिक तरीके से मॉडल विदड्रॉल फ़ॉर्म या कोई भी दूसरा साफ़-साफ़ दिया गया स्टेटमेंट भर सकते हैं और सबमिट कर सकते हैं. अगर आप इस विकल्प का उपयोग करते हैं, तो हम बिना किसी देरी के आपको किसी स्थायी जानकारी के माध्यम (जैसे, चिट्ठी से) से ऐसी वापसी की प्राप्ति की स्वीकृति की सूचना देंगे.

   वापसी की समयसीमा पूरी करने के लिए यूज़र के लिए यह पर्याप्त है कि वह वापसी अवधि समाप्त होने से पहले ही वापसी के अधिकार के उपयोग के संबंध में यूज़र का कम्यूनिकेशन भेज दे.

2. **वापसी का प्रभाव.** अगर यूज़र इस कॉन्ट्रैक्ट से हट जाता है, तो Roblox को यूज़र से मिले सभी पेमेंट

यूज़र को वापस करने होंगे, जिसमें डिलीवरी का खर्च भी शामिल है (Roblox द्वारा दी जाने वाली सबसे कम खर्च वाली स्टैंडर्ड डिलीवरी के अलावा यूज़र द्वारा डिलीवरी के किसी अन्य प्रकार के चयन की वजह से हुए अतिरिक्त खर्च को छोड़कर). यह पेमेंट बिना किसी देरी के और हर हाल में, उस तारीख से 14 दिनों के अंदर यूज़र को वापस किया जाना चाहिए, जिस तारीख को Roblox को यूज़र के इस कॉन्ट्रैक्ट से हटने के फ़ैसले की जानकारी दी गई थी. Roblox यह अदायगी पेमेंट के उसी तरीके से करेगा, जिस तरीके से यूज़र ने पहली बार पेमेंट किया था, बशर्ते यूज़र ने स्पष्ट रूप से किसी और तरीके पर सहमति न दी हो; किसी भी स्थिति में, इस तरह की अदायगी के परिणामस्वरूप यूज़र को कोई शुल्क नहीं देना होगा.

अगर आपने वापसी अवधि के दौरान सेवाओं की परफ़ॉर्मेंस शुरू करने की रिक्वेस्ट की है, तो आप हमें एक राशि का पेमेंट करेंगे जो कॉन्ट्रैक्ट की पूरी कवरेज की तुलना में आपके द्वारा इस कॉन्ट्रैक्ट से अपनी वापसी की सूचना हमें देने तक दी गई राशि के अनुपात में होगी.

B. मॉडल वापसी फ़ॉर्म

(इस फ़ॉर्म को सिर्फ़ तभी भरें और लौटाएँ जब आप कॉन्ट्रैक्ट से हटना चाहते हों)

Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403.

- मैं/हम(*) इसके ज़रिए नोटिस देता/देती हूँ/देते हैं कि मैं/हम(*) नीचे दिए गए सामानों (*)/नीचे दी गई सेवा के प्रावधान के लिए(*) अपने(*) बिक्री के कॉन्ट्रैक्ट से वापस हो रहा/रही हूँ/रहे हैं,
- (*)को ऑर्डर किया गया/गए/(*) को रिसीव हुआ
- कंज़्यूमर का नाम
- कंज़्यूमर का पता

- कंज़्यूमर के सिग्नेचर (सिर्फ़ तभी जब यह फ़ॉर्म कागज़ पर नोटिफ़ाई किया गया हो)
- तारीख

____
(*) डिलीट करें जैसा उचित हो.

C. **वापसी के अधिकार से अपवाद.** यूज़र के स्पेसिफ़िकेशन के अनुसार या साफ़ तौर पर पर्सनलाइज़ किए गए सामान की सप्लाई के लिए दूरी या ऑफ़-प्रिमाइस कॉन्ट्रैक्ट के लिहाज़ से हो सकता है कि वापसी का अधिकार मौजूद न हो.

D. **वापसी के अधिकार की समाप्ति.** कृपया ध्यान दें कि वापसी का अधिकार नीचे दिए गए मामलों में समाप्त हो जाता है:

1. जब कोई सर्विस पूरी तरह से दे दी गई हो, तो सर्विस कॉन्ट्रैक्ट का अधिकार खत्म हो जाता है, लेकिन अगर कॉन्ट्रैक्ट में यूज़र को पेमेंट करने के लिए कहा गया है, तो यह अधिकार तभी खत्म होगा, जब यूज़र ने अपनी सहमति से सर्विस शुरू करने की बात मान ली हो और यह स्वीकार कर लिया हो कि जबRoblox इस कॉन्ट्रैक्ट की सभी शर्तें पूरी कर देगा, तो यूज़र वापस हटने का अपना अधिकार खो देगा.
2. ऐसे कॉन्ट्रैक्ट, जिनके तहत फ़िज़िकल मीडियम पर सप्लाई न किए जाने वाले डिजिटल कॉन्टेंट की सप्लाई की जाती है, अगर उसकी परफ़ॉर्मेंस शुरू हो गई है और कॉन्ट्रैक्ट के अनुसार अगर यूज़र के लिए

पेमेंट करना बाध्यकारी है, तो वापसी का अधिकार समाप्त हो जाएगा, बशर्ते (i) यूज़र ने वापसी की अवधि के दौरान परफ़ॉर्मेंस शुरू करने के लिए स्पष्ट तौर पर पहले से सहमति दी हो; (ii) यूज़र ने इस बात को स्वीकार किया है कि ऐसा करने से यूज़र का वापसी का अधिकार समाप्त हो जाएगा; और (iii) Roblox ने यूज़र के कॉन्ट्रैक्ट की पुष्टि की है, जिसमें यूज़र ने Roblox को वापसी की अवधि की समयसीमा खत्म होने से पहले कॉन्ट्रैक्ट शुरू करने की अनुमति दी है और यूज़र ने यह भी स्वीकार किया है और पुष्टि की है कि कॉन्ट्रैक्ट शुरू होने के बाद वापसी का अधिकार समाप्त हो जाएगा.

14 ▼ कॉपीराइट

Roblox की शर्तों में कुछ भी, विशेष रूप से क्रिएटर की शर्तों के सेक्शन 2(b) के संबंध में, कॉपीराइट योग्य मटीरियल के उपयोग के लिए पारिश्रमिक के अनिवार्य अधिकारों को प्रभावित नहीं करेगा.
Roblox प्लैटफ़ॉर्म और सेवाओंऔर किसी भी प्रकार के, उपलब्ध करवाए गए अन्य कॉन्टेंट के टेक्स्ट और डेटा माइनिंग का अधिकार सुरक्षित रखता है.

15 ▼ कंपैटिबल डिवाइस

यूज़र यहां उन डिवाइसों के बारे में जानकारी पा सकते हैं, जो सेवाओं का इस्तेमाल करने के लिए उपलब्ध हैं.

16 ▼ EU डिसेमिनेशन ऑफ़ टेररिस्ट कॉन्टेंट ऑनलाइन रेग्युलेशन

Roblox ने यूरोपीय संसद के विनियमन (EU) 2021/784 और 29 अप्रैल 2021 की काउंसिल के अनुसार आतंकवाद से जुड़े कॉन्टेंट के ऑनलाइन प्रसार (टेररिस्ट ऑनलाइन कॉन्टेंट रेग्युलेशन) को रोकने के लिए जर्मनी में DP-Dock COR Services GmbH को प्रतिनिधि और संपर्क बिंदु के रूप में नियुक्त किया है, जिससे यहाँ संपर्क किया जा सकता है.

17 ▼ बार-बार दुरुपयोग करना

यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 2(g) के अतिरिक्त, Roblox (i) अपीलों या (ii)यूज़र्स या नॉन-यूज़र्स द्वारा सबमिट किए गए ऐसे गैर-कानूनी कॉन्टेंट नोटिस को प्रोसेस करने से मना कर सकता है, जो Roblox के अपील सिस्टम या गैर-कानूनी कॉन्टेंट नोटिस फ़ॉर्म का बार-बार या गंभीर रूप से दुरुपयोग करते हैं. ऐसे दुरुपयोग के

उदाहरणों में बार-बार बेबुनियाद नोटिस देना या अपील पेश करना या अपील या नोटिस सिस्टम का दुरुपयोग करना शामिल है, जिसमें बिना किसी जानकारी के बड़ी संख्या में अपील या नोटिस सबमिट करना शामिल है. ऐसे इनकार, उदाहरण के लिए, यूज़र द्वारा अपील सिस्टम या गैर-कानूनी कॉन्टेंट नोटिस फ़ॉर्म के ऐतिहासिक उपयोग और दुरुपयोग की गंभीरता को ध्यान में रख सकते हैं. इनकार की अवधियाँ उल्लंघन की गंभीरता के आधार पर अलग-अलग हो सकती हैं. Roblox उन यूज़र्स के अकाउंट को सस्पेंड या टर्मिनेट भी कर सकता है, जो बार-बार गैर-कानूनी कॉन्टेंट पब्लिश करते हैं. ऐसे सस्पेंशन और टर्मिनेशन, उदाहरण के लिए, यूज़र के पिछले कॉन्टेंट उल्लंघनों और दुरुपयोग की गंभीरता को ध्यान में रख सकते हैं. सस्पेंशन की अवधि उल्लंघन की डिग्री के आधार पर अलग-अलग हो सकती है. Roblox आपको सस्पेंशन या टर्मिनेशन के बारे में पहले से सूचित करेगा, जब तक कि ऐसा करना हमारे लिए अनुचित न हो और अगर आप ऐसे ऐक्शन से असहमत हैं, तो आपके पास अपील करने का अवसर है.

18 ▼ वर्चुअल कॉन्टेंट के सुझाव और रैंकिंग

Roblox फ़ीचर (जैसे मार्केटप्लेस बनाम एक्सपीरिएंस सर्च जैसे फ़ीचर्स) के आधार पर Roblox यूज़र्स और क्रिएटर्स को सबसे प्रासंगिक सर्च रिज़ल्ट और सुझाव उपलब्ध करवाने के लिए अलग-अलग फ़ैक्टर का उपयोग करता है. फ़ैक्टर की कैटगरी और उनमें से हरेक पर लागू सापेक्ष महत्व, लागू सर्च या सुझाव फ़ीचर के आधार पर अलग-अलग होते हैं. इसके अलावा, कुछ फ़ीचर के लिए Roblox यूज़र और क्रिएटर को दिखाए गए रिज़ल्ट या सुझावों के क्रम को बदलने का विकल्प देता है. यह विकल्प सर्च या सुझाव वाले फ़ीचर के बिल्कुल पास मौजूद होता है. यहाँ Roblox पर सुझावों और रैंकिंग के काम करने के तरीक़े के बारे में ज़्यादा जानकारी देखें.

19 ▼ नोटिफ़िकेशन और अपील

यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 2(f) के अतिरिक्त, Roblox जब भी वर्चुअल कॉन्टेंट का ऐक्सेस रोकता है, तो Roblox यूज़र को ऐसे फ़ैसलों की सूचना देता है और यूज़र को अपील करने का मौका देता है. ऐसे फ़ैसले लेते समय मौजूदा उल्लंघन पर विचार करने के अलावा, Roblox यूज़र द्वारा Roblox के ऐतिहासिक उपयोग पर और इस बात पर भी विचार करता है कि क्या यूज़र ने Roblox पॉलिसी का बार-बार उल्लंघन किया है. कुछ पॉलिसीज़ का लगातार उल्लंघन करने पर सख्त नतीजे हो सकते हैं (जैसे, चेतावनियाँ, उसके बाद टाइमआउट, उसके बाद सस्पेंशन, वगैरह). E.U. यूज़र्स Roblox के शुरुआती फ़ैसले के बाद 6 महीने तक ऐसे फ़ैसलों के खिलाफ़ अपील कर सकते हैं. अपील की रिक्वेस्ट को रिव्यू करते समय Roblox उल्लंघन की गंभीरता, यूज़र द्वारा अपील करने की वजह और प्लैटफ़ॉर्म पर यूज़र के व्यवहार पर समग्रता से विचार करता है. कृपया ध्यान दें, कुछ हालातों में हो सकता है कि अपील आसानी से लागू न हों - उदाहरण के लिए, टाइम-लैप्स्ड नतीजा जैसे कि 20 मिनट का टाइमआउट जहाँ सस्पेंशन पहले से ही हटा दिया गया है.

20 ▼ फ़्रांस के निवासी

अगर यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 13.a में बताया गया मैंडेटरी इन्फ़ॉर्मल डिसप्यूट रिज़ॉल्यूशन प्रोसेस पूरा करने के बाद भी कोई विवाद वैसा ही बना रहता है, तो फ़्रांस के निवासी इस मामले को फ़ॉलोइंग मीडिएटर को मुफ़्त भेज सकते हैं: IEAM (Institut d'Expertise, d'Arbitrage et de Médiation), 31bis-33 rue Daru 75008 Paris, https://www.ieam.eu/demande-de-mediation.

▼ अपेंडिक्स D (वियतनाम)

इस पार्ट A के पूरक प्रावधान वियतनाम में मौजूद यूज़र्स और क्रिएटर्स पर लागू होते हैं. अगर Roblox की शर्तों और इन पूरक प्रावधानों के बीच कोई असंगति या विरोध हो, तो ये पूरक प्रावधान ही स्वीकार किए जाएँगे.

A ▼ पार्ट A – वियतनाम में यूज़र्स

1. **वियतनाम प्लेयर के लिए शर्तें** वियतनाम में यूज़र्स के लिए Roblox-VNG ऐप्लिकेशन और इससे संबंधित सेवाओं (“**Roblox वियतनाम**”) का उपयोग करना ज़रूरी है. Roblox वियतनाम को वियतनाम में Minh Phuong Thinh Communication Company Limited (“**वियतनाम का पब्लिशर**”) द्वारा अलग-अलग नियमों और शर्तों के तहत पब्लिश और ऑपरेट किया जाता है, जो Roblox वियतनाम के उपयोग पर Roblox यूज़र के लिए शर्तों की जगह लागू होते हैं. सभी यूज़र्स की सुरक्षा सुनिश्चित करने के लिए, Roblox वियतनाम पर आपकी सभी ऐक्टिविटीज़ को कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का पालन करना होगा.

2. **वियतनाम में क्रिएटर्स** वियतनाम में क्रिएटर्स एक्सपीरिएंस और वर्चुअल कॉन्टेंट क्रिएट करने के लिए Roblox Studio और संबंधित सेवाओं का उपयोग कर सकते हैं. Roblox Studio और संबंधित सेवाएँ Roblox Corporation द्वारा उपलब्ध करवाई जाती हैं. अगर आप वियतनाम में क्रिएटर हैं, तो Roblox Studio और उससे कनेक्टेड सेवाओं के और उनके ज़रिए आपके द्वारा उपलब्ध कराए गए किसी भी एक्सपीरिएंसेस और वर्चुअल कॉन्टेंट के उपयोग को RobloxCreator की शर्तों द्वारा नियंत्रित किया जाता है (जैसा कि Roblox VNG पर पब्लिकेशन के संबंध में इन सप्लीमेंटल प्रावधानों के पार्ट B द्वारा संशोधित किया गया है).

   Roblox की ओर से ऑफ़र की गई क्रिएटर संबंधित कुछ सेवाओं के आपके इस्तेमाल पर उन सेवाओं पर लागू अतिरिक्त शर्तें लागू होती हैं, जैसे कि डेवलपर एक्सचेंज प्रोग्राम की उपयोग की शर्तें और Ceator Store की शर्तें. हालाँकि, इनमें और भी शर्तें शामिल हो सकती हैं.

B ▼ पार्ट B – ROBLOX वियतनाम के ज़रिए क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) का पब्लिकेशन

इस पार्ट B के सप्लीमेंटल प्रोविज़न, Roblox वियतनाम के ज़रिएUGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के पब्लिकेशन और डिस्ट्रीब्यूशन पर लागू होते हैं. ये सभी क्रिएटर्स पर लागू होते हैं, फिर चाहे वे वियतनाम में हों या उससे बाहर. अगर Roblox Creator की शर्तों और इन पूरक प्रावधानों के बीच कोई असंगति या विरोध हो, तो ये पूरक प्रावधान ही लागू होंगे.

1. **पब्लिकेशन.** स्थानीय विनियमों का पालन करने के लिए, Roblox वियतनाम और संबंधित UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को वियतनाम में वियतनाम के पब्लिशर के द्वारा पब्लिश और ऑपरेट किया जाता है. आपको यह स्वीकार है और आप सहमत हैं कि आपके क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को वियतनाम के पब्लिशर द्वारा Roblox वियतनाम ("**वियतनाम के यूज़र्स**") को उपलब्ध कराया जा सकता है. ऐसा Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 2(b)ii के तहत Roblox के सब-लाइसेंसी के तौर पर किया जा सकता है.
2. **खरीदारियाँ.** स्थानीय विनियमों का पालन करने के लिए, वियतनाम के प्लेयर्स सीधे क्रिएटर से UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) नहीं खरीद सकते हैं. इसके बजाय उन्हें वियतनाम के पब्लिशर से खरीदना होगा. अगर वियतनाम का कोई प्लेयर, वियतनाम के पब्लिशर से UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) खरीदता है, तो वियतनाम के प्लेयर द्वारा खरीदे गए क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) (फिर चाहे Robux के लिए या बिना किसी शुल्क के) से क्रिएटर और उस वियतनामी प्लेयर के बीच कोई अनुबंध लागू नहीं होगा. इसके बजाय, क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को वियतनामी पब्लिशर द्वारा वियतनाम के प्लेयर को सबलाइसेंस कर दिया जाएगा. Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 4(b) के तहत कमाए गए Robux और संबंधित Robux एलोकेशन पाने के लिए क्रिएटर की योग्यता का हिसाब लगाने के लिए, उस खरीदारी के ट्रांज़ैक्शन को उसी तरह से माना जाएगा जैसा कि क्रिएटर की ओर से सीधे वियतनाम के बाहर के प्लेयर को की गई बिक्री को माना जाता है. Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 2(b) और 4 को Roblox वियतनाम के तहत क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के पब्लिकेशन, डिस्ट्रीब्यूशन या खरीदारी के मुताबिक बदला गया माना जाता है. हालाँकि, इनमें वहाँ तक ही बदलाव किया जाता है, जहाँ तक वे सप्लीमेंटल प्रोविज़न के साथ सुसंगत रहते हैं.
3. **Roblox वियतनाम मार्केट करने के लिए क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) का उपयोग करने का लाइसेंस.** क्रिएटर क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) में होल्ड किए जा सकने वाले सभी कॉपीराइट रिटेन करता है. क्रिएटर इसके द्वारा Roblox को पूरी तरह से या आंशिक रूप से क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) और कनेक्टेड यूज़रनेम का उपयोग Roblox वियतनाम या सेवाओं की पब्लिसिटी और मार्केटिंग के कनेक्शन में अभी ज्ञात या इसके बाद विकसित किसी भी मीडिया या डिस्ट्रीब्यूशन के चैनल में करने का एक लगातार, वापस नहीं लिए जाने योग्य, गैर-अनन्य, रॉयल्टी-फ्री ट्रांसफ़रेबल लाइसेंस देता है और देने के लिए सहमत है जिसके साथ किसी भी व्यक्ति या संस्था (जिसमें वियतनाम का पब्लिशर शामिल है, लेकिन इसी तक लिमिटेड नहीं है) को कई लेवल के ज़रिए सब-लाइसेंस देने का पावर है, भले ही क्रिएटर ने GDPR (जनरल डेटा प्रोटेक्शन रेग्युलेशन) के तहत भूल जाने के अधिकार या दूसरे प्राइवेसी कानूनों के तहत समतुल्य अधिकार का उपयोग किया हो. Roblox, क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) का

इस्तेमाल Roblox वियतनाम या सेवाओं के प्रमोशन के लिए नॉन-कमर्शियल और एजुकेशनल तरीके से भी कर सकता है (और Roblox यह तय करेगा कि इस्तेमाल नॉन-कमर्शियल है या एजुकेशनल).

4. **क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) का रिव्यू.** संदेह से बचने के लिए, Roblox का वियतनाम पब्लिशर द्वारा Roblox वियतनाम पर क्रिएटर के किसी भी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के डिस्ट्रीब्यूशन की परमिशन देने का कोई दायित्व नहीं है और वियतनाम के पब्लिशर का Roblox वियतनाम पर क्रिएटर के किसी भी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) को पब्लिश करने का कोई दायित्व नहीं है. वियतनाम में कोई एक्सपीरिएंस और वर्चुअल कॉन्टेंट पब्लिश किए जाने योग्य है या नहीं, यह तय करने के लिए उसका Roblox, वियतनामी पब्लिशर और/या स्थानीय नियामक प्राधिकरण द्वारा रिव्यू (पब्लिकेशन से पहले या बाद में कभी भी) किया जाना ज़रूरी है. Roblox और वियतनामी पब्लिशर के पास Roblox वियतनाम पर क्रिएटर के किसी भी UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) के डिस्ट्रीब्यूशन और पब्लिकेशन को कभी भी और किसी भी वजह से, पूरे या आंशिक रूप से फ़िल्टर करने, सस्पेंड करने या टर्मिनेट करने का पूरा अधिकार होगा. ऐसे ऐक्शन के संबंध में Roblox और वियतनाम पब्लिशर का फ़ैसला अंतिम होगा. इस सेक्शन के अनुसार की गई किसी भी कार्रवाई के संबंध में, Roblox अपने विवेकाधिकार से क्रिएटर से संपर्क कर सकता है और क्रिएटर को क्रिएटर के UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) में सुधार या संशोधन करने और उसे Roblox Vietnam पर पब्लिकेशन के लिए फिर से सबमिट करने का अवसर दिया जा सकता है.

अपेंडिक्स E (यूनाइटेड किंगडम)

1 प्राथमिकता

अगर Roblox की शर्तों और इन पूरक प्रावधानों के बीच कोई असंगति या विरोध हो, तो ये पूरक प्रावधान ही स्वीकार किए जाएँगे.

2 लीगल एग्रीमेंट

A. Roblox की शर्तों में भले ही कोई विपरीत प्रावधान हो, फिर भी Roblox की शर्तों के लिए यूज़र की सहमति इस बात से दिखाई जाती है कि उसने प्लैटफ़ॉर्म पर रजिस्टर किया है.

B. यूज़र अपने जन्म की तारीख देकर, यूज़रनेम और पासवर्ड चुनकर और "साइन अप करें" पर क्लिक करके, प्लैटफ़ॉर्म पर रजिस्टर कर सकता है. यूज़र किसी भी समय अकाउंट सेटिंग के ज़रिए कुछ खास रजिस्ट्रेशन जानकारी में सुधार कर सकता है. को

C. जब तक अन्यथा सहमति न हुई हो, यूज़रRoblox के साथ सेवाओं के उपयोग के संबंध में किए गए एग्रीमेंट्स को किसी भी समय टर्मिनेट कर सकता है. टर्मिनेशन की प्रभावी तारीख, चुनी गई सेवाओं पर निर्भर करती है.

3 ▼ Robux और वर्चुअल आइटम की खरीदारी

यूज़र के पास Robuxका उपयोग करकेसेवाओं में वर्चुअल कॉन्टेंट खरीदने की क्षमता हो सकती है. यूज़र सेवाओं में डिसप्ले की गई कीमत पर Robux खरीद सकता है. जब यूज़र Robux की उपलब्ध रकम में से किसी एक को चुनता है, तो यूज़र से यूज़र के अकाउंट में खरीदारी पूरी करने और उपलब्ध पेमेंट के तरीकों में से किसी एक को चुनने के लिए कहा जाएगा. अभी, Roblox कई तरह के पेमेंट विकल्प देता है, जिसमें डेबिट/क्रेडिट कार्ड, PayPal, गिफ़्ट कार्ड (Roblox के ब्राउज़र ऐप्लिकेशन के लिए), Google Play, iTunes, Amazon (Roblox के मोबाइल ऐप्लिकेशन के लिए), और Roblox के Xbox One ऐप्लिकेशन के लिए इन-ऐप्लिकेशन खरीदारियाँ शामिल हैं. अपने उचित विवेक से, Roblox पेमेंट के उपलब्ध तरीकों में समय-समय पर संशोधन कर सकता है. खरीदारी कॉन्ट्रैक्ट उस समय पूरा होगा, जब यूज़र "पेमेंट करें" बटन (या इसी तरह से तय किए गए दूसरे खरीदारी बटन) पर क्लिक करता है और ट्रांज़ैक्शन सफलतापूर्वक पूरा हो जाता है. Roblox की शर्तों से, खास तौर पर यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 4 (a) और Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 4 से अलग हटकर, क्रिएटर्स और Roblox के बीच एक कॉन्ट्रैक्चुअल रिलेशनशिप होगी. क्रिएटर्स और यूज़र्स के बीच डायरेक्ट कॉन्ट्रैक्चुअल रिलेशन नहीं होगा. अगर यूज़र वर्चुअल कॉन्टेंट या अन्य चीज़ें Robux देकर खरीदता है, तो ये खरीदारी हमेशा यूज़र और Roblox के बीच मानी जाएगी और क्रिएटर हमेशा Roblox की तरफ से काम करेंगे.

4 ▼ Robux में पूर्ण अधिकार

यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 3(e) से विचलन के रूप में, और जब तक यह यूज़र द्वारा Roblox की गाइडलाइन या पॉलिसी के उल्लंघन या यूज़र द्वारा Roblox की शर्तों में से किसी के उल्लंघन के संबंध में न हो, Roblox केवल अपने उचित विवेक सेRobux में Roblox के पूर्ण अधिकार का प्रयोग भविष्य के लिए कर सकता है (यानी इसका प्रभाव उन Robux पर नहीं पड़ेगा, जो यूज़र के पास पहले से वैध तरीके से मौजूद हैं) और इसका किसी भी ऐसे नोटिस, रिफ़ंड, मुआवज़े या दायित्व पर कोई प्रभाव नहीं पड़ेगा, जो इस अपेंडिक्स E या बाध्यकारी लागू कानून के तहत, Roblox का यूज़र के प्रति हो सकता है. यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 3(e) के बाकी प्रावधान अप्रभावित रहेंगे.

5 ▼ DevEx

Roblox Creator की शर्तों के सेक्शन 4(c) से विचलन के रूप में, यूज़र अपने कमाए हुएRobux को Roblox द्वारा तय किए गए एक्सचेंज रेट के हिसाब से असली करेंसी में रिडीम कर सकता है और इसे समय-समय पर Roblox के उचित विवेकानुसार, ज़रूरतों, प्रक्रियाओं और सीमाओं के आधार पर भविष्य के लिए संशोधित

किया जा सकता है (उदाहरण के लिए, मुद्रास्फ़ीति में उतार-चढ़ाव की भरपाई के लिए). मौजूदा एक्सचेंज रेट और DevEx प्रोग्राम की सामान्य ज़रूरतें, पॉलिसी और लिमिटेशनयहां देखी जा सकती हैं.

6 ▼ यूज़र के कानूनी अधिकार और पेमेंट की रिफ़ंडेबिलिटी

A. अगर सेवाएँ ठीक से काम नहीं करती हैं या जैसा बताया गया है वैसी नहीं हैं, या Roblox के साथ यूज़र के एग्रीमेंट के अनुरूप नहीं हैं, तो यूज़र के पास अतिरिक्त वैधानिक अधिकार और उपाय हो सकते हैं.
B. Roblox की शर्तों में कोई भी बात रिफ़ंड के ऐसे किसी भी कानूनी अधिकार को सीमित नहीं करेगी, जो लागू कानून के तहत यूज़र्स का हो सकता है.

7 ▼ दायित्व की सीमा

यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 15(b)-(c) और 16 और Roblox Creator की शर्तों का सेक्शन 13 लागू नहीं होते हैं. इसके अलावा, यूज़र के लिए शर्तों के 2(g), 3(c) और (e), 4(d), 6(b), 11(b)-(c), 15(a) और Roblox Creator की शर्तों के 5(a)(ii) में बताए गए दायित्व की सीमाएँ लागू नहीं होंगी. इसके बजाय, Roblox केवल इस अनुच्छेद के अनुसार क्षतिपूर्ति के लिए उत्तरदायी होगा.

A. Roblox के किसी कानूनी प्रतिनिधि या नामित एजेंट द्वारा किए गए उल्लंघन के कारण होने वाली मृत्यु, शरीर या स्वास्थ्य को पहुँचने वाली चोट से होने वाली क्षतिपूर्ति के लिए और साथ ही किसी गारंटीशुदा विशेषता की कमी से या धोखाधड़ी के इरादे के मामले में होने वाली क्षतिपूर्ति के लिए Roblox का दायित्व असीमित है.
B. Roblox, Roblox के किसी कानूनी प्रतिनिधि या Roblox के नामित एजेंट द्वारा जानबूझकर या घोर लापरवाही से की गई क्षतिपूर्ति के लिए Roblox का दायित्व असीमित है.
C. किसी कॉन्ट्रैक्चुअल कोर ड्यूटी के मामूली लापरवाही वाले उल्लंघन के मामले में Roblox इस अपेंडिक्स C के सेक्शन 7A, B और D में बताए गए मामलों को छोड़कर, सिर्फ़ सामान्य रूप से पूर्वानुमानित क्षति की राशि के लिए उत्तरदायी होगा. कॉन्ट्रैक्चुअल कोर ड्यूटी सामान्य रूप में ऐसी ड्यूटी हैं जिन्हें निभाने पर पहली चीज़ यह है कि कॉन्ट्रैक्ट उचित ढंग से पूरा हो पाता है और जिनके पूरा किए जाने पर कॉन्ट्रैक्चुअल पार्टी नियमित रूप से भरोसा कर सकती है.
D. अनिवार्य लागू कानून के अनुसार दायित्व पर कोई प्रभाव नहीं पड़ता है.
E. क्षतियों के लिए क्लेम के लिए सीमा अवधि एक (1) वर्ष होगी, सिवाय इस अपेंडिक्स E के सेक्शन 7A, B और D के मामले में, जहाँ सीमाओं का वैधानिक कानून लागू होगा.

8 ▼ शासकीय कानून, न्यायाधिकार क्षेत्र और स्थान.

A. यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 14 से हटते हुए, इस सीमा तक कि यूज़र के प्लेस ऑफ़ रेसिडेंस का अनिवार्य कानून कैलिफ़ोर्निया के कानून से ज़्यादा अनुकूल है, यूज़र के प्लेस ऑफ़ रेसिडेंस का कानून लागू होगा.
B. इस सीमा तक कि यूज़र कंज़्यूमर है और ऐसे उद्देश्यों के लिए काम कर रहा है जो उसके ट्रेड, बिज़नेस, क्राफ़्ट या प्रोफ़ेशन से बाहर हैं, यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 14 के अनुसार जूरिसडिकशन और जगह का चुनाव लागू नहीं होगा.

9 ▼ विवादों का समाधान / आर्बिट्रेशन

A. अगर यूज़र कंज़्यूमर है (यानी ऐसा व्यक्ति है जो Roblox के साथ कॉन्ट्रैक्ट करके ऐसे उद्देश्यों के लिए काम कर रहा है जो यूज़र के ट्रेड, बिज़नेस, क्राफ़्ट या पेशे से बाहर हैं), तो यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 13(b) और (c) लागू नहीं होंगे और यूज़र के लिए शर्तों का सेक्शन 13 और 14(a) और Roblox Creator की शर्तों का सेक्शन 7(b) किसी भी पार्टी के कोर्ट के सहारे को बाहर नहीं रखेगा या लिमिट नहीं करेगा.
B. Roblox के लिए कंज़्यूमर आर्बिट्रेशन पैनल के साथ किसी भी वैकल्पिक विवाद समाधान योजना में भाग लेना न तो ज़रूरी है और न ही वह इसके लिए इच्छुक है. इसके बजाय, Roblox किसी भी विवाद को यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 13(a) में बताए गए के अनुसार सुलझाने की कोशिश करता है.

10 ▼ UK यूज़र्स को नोटिस

यूज़र के लिए शर्तों का सेक्शन 18 लागू नहीं होता है.

11 ▼ सर्वाइवल

Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के सेक्शन 19(b) में लिस्ट किए गए सेक्शन के अतिरिक्त, इस अपेंडिक्स E का सेक्शन 7 टर्मिनेशन के बाद भी लागू रहेगा.

12 ▼ इलेक्ट्रॉनिक कम्यूनिकेशन के लिए सहमति

यूज़र के लिए शर्तों का सेक्शन 19(f) लागू नहीं होता है. अगर Roblox को किसी प्रॉडक्ट या सेवा की बिक्री के संबंध में यूज़र का ईमेल एड्रेस मिला है, तो Roblox इसका उपयोग Roblox के अपने मिलते-जुलते प्रॉडक्ट या सेवाओं की सीधी मार्केटिंग के लिए कर सकता है, बशर्ते कि Roblox ने उस एड्रेस को लेते समय और हर मैसेज भेजते समय, यूज़र को ईमेल एड्रेस का उपयोग करने के ख़िलाफ़, निःशुल्क और आसान तरीके से आपत्ति करने का स्पष्ट मौक़ा दिया हो, अगर यूज़र ने शुरू में इस तरह के उपयोग से इनकार नहीं किया था.

13 ▼ वापसी का अधिकार

अगर यूज़र एक कंज़्यूमर है (यानी, एक व्यक्ति जो Roblox के साथ कॉन्ट्रैक्ट के तहत, ऐसे उद्देश्यों के लिए काम कर रहा है जो यूज़र के ट्रेड, व्यवसाय, शिल्प या पेशे से बाहर हैं), तो यूज़र इन शर्तों के तहत सभी पूरे हुए कॉन्ट्रैक्ट को वापस ले सकता है

A. वापसी के अधिकार के उपयोग से जुड़ी जानकारी

1. **वापसी का अधिकार.** नीचे दिए गए सेक्शन 13D के अधीन, यूज़र के पास बिना कोई कारण बताए 14 दिनों के अंदर इस कॉन्ट्रैक्ट को वापस लेने का अधिकार है. इस कॉन्ट्रैक्ट के समाप्त होने के दिन से 14 दिनों के बाद वापसी की अवधि समाप्त हो जाएगी. वापसी के अधिकार का उपयोग करने के लिए यूज़र को Roblox (Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403, or (888) 858-2569) को एक स्पष्ट बयान (जैसे, डाक द्वारा पत्र भेजकर) द्वारा यूज़र के इस कॉन्ट्रैक्ट से वापस होने के फ़ैसले के बारे में सूचित करना होगा. यूज़र नीचे रेफ़रेंस के लिए दिए गए मॉडल वापसी फ़ॉर्म का उपयोग कर सकता है, लेकिन यह अनिवार्य नहीं है. आप कस्टमर सपोर्ट फ़ॉर्म के ज़रिए, हमारी वेबसाइट पर इलेक्ट्रॉनिक तरीके से मॉडल विदड्रॉल फ़ॉर्म या कोई भी दूसरा साफ़-साफ़ दिया गया स्टेटमेंट भर सकते हैं और सबमिट कर सकते हैं. अगर आप इस विकल्प का उपयोग करते हैं, तो हम बिना किसी देरी के आपको किसी स्थायी जानकारी के माध्यम (जैसे, चिट्ठी से) से ऐसी वापसी की प्राप्ति की स्वीकृति की सूचना देंगे.

   वापसी की समयसीमा पूरी करने के लिए यूज़र के लिए यह पर्याप्त है कि वह वापसी अवधि समाप्त होने से पहले ही वापसी के अधिकार के उपयोग के संबंध में यूज़र का कम्यूनिकेशन भेज दे.

2. **वापसी का प्रभाव.** अगर यूज़र इस कॉन्ट्रैक्ट से हट जाता है, तो Roblox को यूज़र से मिले सभी पेमेंट यूज़र को वापस करने होंगे, जिसमें डिलीवरी का खर्च भी शामिल है (Roblox द्वारा दी जाने वाली सबसे कम खर्च वाली स्टैंडर्ड डिलीवरी के अलावा यूज़र द्वारा डिलीवरी के किसी अन्य प्रकार के चयन की वजह से हुए अतिरिक्त खर्च को छोड़कर). यह पेमेंट बिना किसी देरी के और हर हाल में, उस तारीख से 14 दिनों के अंदर यूज़र को वापस किया जाना चाहिए, जिस तारीख को Roblox को यूज़र के इस कॉन्ट्रैक्ट से हटने के फ़ैसले की जानकारी दी गई थी. Roblox यह अदायगी पेमेंट के उसी तरीके से करेगा, जिस तरीके से यूज़र ने पहली बार पेमेंट किया था, बशर्ते यूज़र ने स्पष्ट रूप से किसी और तरीके पर सहमति न दी हो;

किसी भी स्थिति में, इस तरह की अदायगी के परिणामस्वरूप यूज़र को कोई शुल्क नहीं देना होगा.

अगर आपने वापसी अवधि के दौरान सेवाओं की परफ़ॉर्मेंस शुरू करने की रिक्वेस्ट की है, तो आप हमें एक राशि का पेमेंट करेंगे जो कॉन्ट्रैक्ट की पूरी कवरेज की तुलना में आपके द्वारा इस कॉन्ट्रैक्ट से अपनी वापसी की सूचना हमें देने तक दी गई राशि के अनुपात में होगी.

B. मॉडल वापसी फ़ॉर्म

(इस फ़ॉर्म को सिर्फ़ तभी भरें और लौटाएँ जब आप कॉन्ट्रैक्ट से हटना चाहते हों)

Roblox Corporation, Customer Support, 3150 S. Delaware St., San Mateo, CA 94403.

- मैं/हम(*) इसके ज़रिए नोटिस देता/देती हूँ/देते हैं कि मैं/हम(*) नीचे दिए गए सामानों (*)/नीचे दी गई सेवा के प्रावधान के लिए(*) अपने(*) बिक्री के कॉन्ट्रैक्ट से हट रहा/रही हूँ/रहे हैं,
- (*)को ऑर्डर किया गया/गए/(*) को रिसीव हुआ
- कंज़्यूमर का नाम
- कंज़्यूमर का पता

- कंज़्यूमर के सिग्नेचर (सिर्फ़ तभी जब यह फ़ॉर्म कागज़ पर नोटिफ़ाई किया गया हो)
- तारीख

____
(*) डिलीट करें जैसा उचित हो.

C. **वापसी के अधिकार से अपवाद.** यूज़र के स्पेसिफ़िकेशन के अनुसार या साफ़ तौर पर पर्सनलाइज़ किए गए सामान की सप्लाई के लिए दूरी या ऑफ़-प्रिमाइस कॉन्ट्रैक्ट के लिहाज़ से हो सकता है कि वापसी का अधिकार मौजूद न हो.

D. **वापसी के अधिकार की समाप्ति.** कृपया ध्यान दें कि वापसी का अधिकार नीचे दिए गए मामलों में समाप्त हो जाता है :

1. जब कोई सर्विस पूरी तरह से दे दी गई हो, तो सर्विस कॉन्ट्रैक्ट का अधिकार खत्म हो जाता है, लेकिन अगर कॉन्ट्रैक्ट में यूज़र को पेमेंट करने के लिए कहा गया है, तो यह अधिकार तभी खत्म होगा, जब यूज़र ने अपनी सहमति से सर्विस शुरू करने की बात मान ली हो और यह स्वीकार कर लिया हो कि जब Roblox इस कॉन्ट्रैक्ट की सभी शर्तें पूरी कर देगा, तो यूज़र वापस हटने का अपना अधिकार खो देगा.
2. ऐसे कॉन्ट्रैक्ट, जिनके तहत फ़िज़िकल मीडियम पर सप्लाई न किए जाने वाले डिजिटल कॉन्टेंट की सप्लाई की जाती है, अगर उसकी परफ़ॉर्मेंस शुरू हो गई है और कॉन्ट्रैक्ट के अनुसार अगर यूज़र के लिए पेमेंट करना बाध्यकारी है, तो वापसी का अधिकार समाप्त हो जाएगा, बशर्ते (i) यूज़र ने वापसी की अवधि के दौरान परफ़ॉर्मेंस शुरू करने के लिए स्पष्ट तौर पर पहले से सहमति दी हो; (ii) यूज़र ने इस बात को स्वीकार किया है कि ऐसा करने से यूज़र का वापसी का अधिकार समाप्त हो जाएगा; और (iii) Roblox ने यूज़र के कॉन्ट्रैक्ट की पुष्टि की है, जिसमें यूज़र ने Roblox को वापसी की अवधि की समयसीमा खत्म होने से पहले कॉन्ट्रैक्ट शुरू करने की अनुमति दी है और यूज़र ने यह भी स्वीकार किया है और पुष्टि की है कि कॉन्ट्रैक्ट शुरू होने के बाद वापसी का अधिकार समाप्त हो जाएगा.

14 ▼ कॉपीराइट

Roblox की शर्तों में कुछ भी, विशेष रूप से क्रिएटर की शर्तों के सेक्शन 2(b) के संबंध में, कॉपीराइट योग्य मटीरियल के उपयोग के लिए पारिश्रमिक के अनिवार्य अधिकारों को प्रभावित नहीं करेगा.
Roblox प्लैटफ़ॉर्म और सेवाओंऔर किसी भी प्रकार के, उपलब्ध करवाए गए अन्य कॉन्टेंट के टेक्स्ट और डेटा माइनिंग का अधिकार सुरक्षित रखता है.

15 ▼ कंपैटिबल डिवाइस

यूज़र उन डिवाइसों के बारे में जानकारी यहां पा सकते हैं, जो सेवाओं का इस्तेमाल करने के लिए उपलब्ध हैं.

16 ▼ बार-बार दुरुपयोग करना

यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 2(g) के अतिरिक्त, Roblox (i) अपीलों या (ii)यूज़र्स या नॉन-यूज़र्स द्वारा सबमिट किए गए ऐसे गैर-कानूनी कॉन्टेंट नोटिस को प्रॉसेस करने से मना कर सकता है, जो Roblox के अपील सिस्टम या गैर-कानूनी कॉन्टेंट नोटिस फ़ॉर्म का बार-बार या गंभीर रूप से दुरुपयोग करते हैं. ऐसे दुरुपयोग के उदाहरणों में स्पष्ट रूप से बेबुनियाद शिकायतें, बार-बार बेबुनियाद नोटिस या अपील पेश करना या अपीलों या नोटिस सिस्टम का दुरुपयोग शामिल है, जिसमें बिना किसी जानकारी के बड़ी संख्या में अपील या नोटिस सबमिट करना शामिल है. ऐसे इनकार, उदाहरण के लिए, यूज़र द्वारा अपील सिस्टम या गैर-कानूनी कॉन्टेंट नोटिस फ़ॉर्म के ऐतिहासिक उपयोग और दुरुपयोग की गंभीरता को ध्यान में रख सकते हैं. इनकार की अवधियाँ उल्लंघन की गंभीरता के आधार पर अलग-अलग हो सकती हैं. Roblox उन यूज़र्स के अकाउंट को सस्पेंड या टर्मिनेट भी कर सकता है, जो बार-बार गैर-कानूनी कॉन्टेंट पब्लिश करते हैं. ऐसे सस्पेंशन और टर्मिनेशन, उदाहरण के लिए, यूज़र के पिछले कॉन्टेंट उल्लंघनों और दुरुपयोग की गंभीरता को ध्यान में रख सकते हैं. सस्पेंशन की अवधि उल्लंघन की डिग्री के आधार पर अलग-अलग हो सकती है. Roblox आपको सस्पेंशन या टर्मिनेशन के बारे में पहले से सूचित करेगा, जब तक कि ऐसा करना हमारे लिए अनुचित न हो और अगर आप ऐसे ऐक्शन से असहमत हैं, तो आपके पास अपील करने का अवसर है.

17 ▼ वर्चुअल कॉन्टेंट के सुझाव और रैंकिंग

Roblox फ़ीचर (जैसे मार्केटप्लेस बनाम एक्सपीरिएंस सर्च जैसे फ़ीचर्स) के आधार पर Roblox यूज़र्स और

क्रिएटर्स को सबसे प्रासंगिक सर्च रिज़ल्ट और सुझाव उपलब्ध करवाने के लिए अलग-अलग फ़ैक्टर का उपयोग करता है. फ़ैक्टर की कैटगरी और उनमें से हरेक पर लागू सापेक्ष महत्व, लागू सर्च या सुझाव फ़ीचर के आधार पर अलग-अलग होते हैं. इसके अलावा, कुछ फ़ीचर के लिए Roblox यूज़र और क्रिएटर को दिखाए गए रिज़ल्ट या सुझावों के क्रम को बदलने का विकल्प देता है. यह विकल्प सर्च या सुझाव वाले फ़ीचर के बिल्कुल पास मौजूद होता है. यहाँ Roblox पर सुझावों और रैंकिंग के काम करने के तरीक़े के बारे में ज़्यादा जानकारी देखें.

18 ▼ नोटिफ़िकेशन और अपील

यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 2(f) के अतिरिक्त, Roblox जब भी वर्चुअल कॉन्टेंट का ऐक्सेस रोकता है, तो Roblox यूज़र को ऐसे फ़ैसलों की सूचना देता है और यूज़र को अपील करने का मौका देता है. ऐसे फ़ैसले लेते समय मौजूदा उल्लंघन पर विचार करने के अलावा, Roblox यूज़र द्वारा Roblox के ऐतिहासिक उपयोग पर और इस बात पर भी विचार करता है कि क्या यूज़र ने Roblox पॉलिसी का बार-बार उल्लंघन किया है. कुछ पॉलिसीज़ का लगातार उल्लंघन करने पर सख्त नतीजे हो सकते हैं (जैसे, चेतावनियाँ, उसके बाद टाइमआउट, उसके बाद सस्पेंशन, वगैरह). अपील की रिक्वेस्ट को रिव्यू करते समय Roblox उल्लंघन की गंभीरता, यूज़र द्वारा अपील करने की वजह और प्लैटफ़ॉर्म पर यूज़र के व्यवहार पर समग्रता से विचार करता है. कृपया ध्यान दें, कुछ हालातों में हो सकता है कि अपील आसानी से लागू न हों - उदाहरण के लिए, टाइम-लैप्स्ड नतीजा जैसे कि 20 मिनट का टाइमआउट जहाँ सस्पेंशन पहले से ही हटा दिया गया है.

19 ▼ कॉन्ट्रैक्ट का उल्लंघन करने के लिए यूज़र का क्लेम करने का अधिकार

यूज़र के पास Roblox के खिलाफ़ कॉन्ट्रैक्ट के उल्लंघन का क्लेम करने का अधिकार हो सकता है. उदाहरण के लिए, अगर Roblox गलत तरीक़े से यूज़र के कॉन्टेंट को हटाता है या उस तक यूज़र के ऐक्सेस को सीमित करता है, या इन शर्तों का उल्लंघन करते हुए यूज़र को ग़लत तरीक़े से सस्पेंड या बैन करता है, तो यूज़र को कॉन्ट्रैक्ट के उल्लंघन के लिए क्लेम करने का अधिकार है.

20 ▼ ऑनलाइन सेफ़्टी ऐक्ट का अनुपालन

ऑनलाइन सेफ़्टी ऐक्ट 2023 (“OSA”) के अनुसार, Roblox को अपनी उपयोग की शर्तों में कुछ खास जानकारी शामिल करनी होगी. यह जानकारी इस अपेंडिक्स E के OSA ऐनेक्स में उपलब्ध करवाई गई है.

▼ अपेंडिक्स F (ऑस्ट्रेलिया)

1 ▼ प्रायोरिटी

Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों और इन सप्लीमेंटल प्रोविज़न के बीच किसी भी तरह की असंगति या टकराव की सीमा तक, ये पूरक प्रावधान ही लागू होंगे.

2 ▼ ऑनलाइन सेफ़्टी ऐक्ट का अनुपालन

1. Roblox की ऑनलाइन सेफ़्टी एक्ट 2021 (Cth) ("**AU OSA**") के तहत यह ज़िम्मेदारी है कि वह हमारे एंड-यूज़र्स को ऑनलाइन गैर-कानूनी या नुकसान पहुंचाने वाले कॉन्टेंट से सुरक्षित रखने के लिए कुछ खास कदम उठाए. AU OSA फ़्रेमवर्क द्वारा रेगुलेट किए जाने वाले कॉन्टेंट को अलग-अलग कैटेगरी में बांटा गया है, जैसा नीचे दिया गया है:

    a. "**क्लास 1A मटीरियल**", जो कि नीचे दिए गए में से कोई भी है:

        i. चाइल्ड सेक्सुअल एक्सप्लॉयटेशन मटीरियल;
        ii. प्रो-टेरर मटीरियल; या
        iii. एक्सट्रीम क्राइम एंड वायलेंस मटीरियल.

    Roblox के "चाइल्ड एक्सप्लॉयटेशन", "टेररिज़्म एंड वायलेंट एक्सट्रीमिज़्म" और "वायलेंट कॉन्टेंट एंड गोर" कम्यूनिटी स्टैंडर्ड व्यापक हैं और AU OSA फ़्रेमवर्क में डिफ़ाइन किए गए दूसरे टाइप के उल्लंघनों के अलावा क्लास 1A मटीरियल को भी कवर करते हैं.

    b. "**क्लास 1B मटीरियल**", जो कि नीचे दिए गए में से कोई एक है:

        i. क्राइम एंड वायलेंस मटीरियल;
        ii. ड्रग्स से संबंधित मटीरियल.

    Roblox के "वायलेंट कॉन्टेंट एंड गोर" और "इललीगल एंड रेगुलेटेड गुड्स" कम्यूनिटी स्टैंडर्ड व्यापक हैं और दूसरे टाइप के उल्लंघनों के अलावा AU OSA फ़्रेमवर्क में डिफ़ाइन किए गए क्लास 1B मटीरियल को भी कवर करते हैं.

    c. "**क्लास 1C मटीरियल**" ऐसा कोई भी क्लास 1 मटीरियल है जो खास फ़ेटिश प्रैक्टिस या फ़ंतासियों के बारे में बताता है या दिखाता है और क्लास 1A मटीरियल नहीं है.

    Roblox के "उत्पीड़न और भेदभाव", "रोमांटिक और सेक्सुअल कॉन्टेंट", "वायलेंट कॉन्टेंट एंड गोर", "इललीगल एंड रेगुलेटेड गुड्स" और "सुइसाइड, खुद को नुकसान पहुँचाना और नुकसानदायक बिहेवियर" कम्यूनिटी स्टैंडर्ड व्यापक हैं और दूसरे टाइप के उल्लंघनों के अलावा AU OSA फ़्रेमवर्क में

डिफ़ाइन किए गए क्लास 1C मटीरियल को भी कवर करते हैं.

d. “**क्लास 2A मटीरियल**” ऐसा क्लास 2 मटीरियल है जो सहमति देने वाले बालिग लोगों के बीच असली (सिमुलेटेड नहीं) सेक्सुअल ऐक्टिविटी दिखाने वाली फ़िल्म है.

   Roblox के "रोमांटिक और सेक्सुअल कॉन्टेंट” कम्यूनिटी स्टैंडर्ड व्यापक हैं और दूसरे टाइप के उल्लंघनों के अलावा AU OSA फ़्रेमवर्क में डिफ़ाइन किए गए क्लास 2A मटीरियल को भी कवर करते हैं.

e. “**क्लास 2B मटीरियल**” ऐसा क्लास 2 मटीरियल है जो हाई-इम्पैक्ट सेक्सुअली एक्सप्लिसिट इमेज (जिनमें हाई-इम्पैक्ट न्यूडिटी शामिल है) दिखाता है.

   Roblox के "रोमांटिक और सेक्सुअल कॉन्टेंट” कम्यूनिटी स्टैंडर्ड व्यापक हैं और दूसरे टाइप के उल्लंघनों के अलावा AU OSA फ़्रेमवर्क में डिफ़ाइन किए गए क्लास 2B मटीरियल को भी कवर करते हैं.

2. AU OSA के तहत हमारे लिए अपनी उपयोग की शर्तों में कुछ प्रावधान शामिल करना ज़रूरी है. ये प्रावधान Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों (जिनमें कम्यूनिटी स्टैंडर्ड शामिल हैं) में दिए गए हैं.
3. कम्यूनिटी स्टैंडर्ड कुछ खास टाइप के कॉन्टेंट को प्रतिबंधित करते हैं, जिनमें क्लास 1A, क्लास 1B मटीरियल, क्लास 1C मटीरियल, क्लास 2A मटीरियल, क्लास 2B मटीरियल और सेवाओं पर बिना सहमति के अंतरंग इमेज शेयर करने, बच्चों को ग्रूम करने या सेक्सुअल एक्सटॉर्शन के दौरान सेवा के ज़रिए मटीरियल शेयर करना शामिल है. ऑस्ट्रेलिया में यूज़र्स के लिए इसका मतलब है कि आपको यह पक्का करना होगा कि सेवाओं का उपयोग, चाहे आपके द्वारा या आपके अकाउंट का उपयोग करने वाले किसी दूसरे व्यक्ति द्वारा, इन कामों को करने के लिए नहीं किया जाए:
   1. क्लास 1A मटीरियल, क्लास 1B मटीरियल, क्लास 1C मटीरियल, क्लास 2A मटीरियल या क्लास 2B मटीरियल मांगना, उसे ऐक्सेस करना, डिस्ट्रीब्यूट करना या स्टोर करना; या
   2. बिना सहमति के अंतरंग इमेज शेयर करने, बच्चों को ग्रूम करने या सेक्सुअल एक्सटॉर्शन के दौरान सेवा के ज़रिए मटीरियल शेयर करना.
4. यूज़र के लिए शर्तों के सेक्शन 2(c) के अनुसार, आप अपने अकाउंट में और सेवाओं पर अपने ऐक्सेस क्रेडेंशियल्स का उपयोग करके किए गए हर ऐक्शन के लिए ज़िम्मेदार होंगे. ऑस्ट्रेलिया में यूज़र्स के लिए, इसका मतलब है कि आपको यह पक्का करना होगा कि जो भी व्यक्ति आपके अकाउंट से सेवाओं का उपयोग करता है, वह Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों का अनुपालन करता है.
5. यह अपेंडिक्स F Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के तहत आपके किसी भी दूसरे दायित्व को किसी भी तरीके से सीमित नहीं करता है.

▼ OSA ऐनेक्स

छोटे यूज़र्स के लिए इस OSA ऐनेक्स की समरी: *Roblox आपको सुरक्षित रखने और नुकसानदायक और कानून के खिलाफ़ कॉन्टेंट से आपकी रक्षा करने के लिए कई चीज़ें करता है और हमने इसे नीचे और विस्तार से समझाया है. हम यह चेक करने के लिए टेक्नोलॉजी और इंसानी मॉडरेटर का उपयोग करते हैं कि Roblox पर कॉन्टेंट [हमारे नियमों]() का उल्लंघन न करे. हम नुकसान पहुंचाने वाले कॉन्टेंट को हटाने और उससे आपकी रक्षा करने के लिए अतिरिक्त*

कदम उठाते हैं. उदाहरण के लिए, हम चेक करते हैं कि एक्सपीरिएंसेस में अपलोड की गई इमेज उचित हैं. अगर आप Roblox पर देखी गई किसी भी चीज़ को लेकर चिंतित हैं और आपको लगता है कि यह [हमारे नियमों](#) को तोड़ती है, तो आप [उसकी रिपोर्ट](#) कर सकते हैं और अगर आपको मदद की ज़रूरत है, तो आपको किसी ऐसे बड़े व्यक्ति से बात करनी चाहिए जो आपको सपोर्ट कर सके. इस ऐनेक्स का [सेक्शन 1](#) बताता है कि Roblox गैर-कानूनी कॉन्टेंट से सभी यूज़र्स की कैसे रक्षा करता है. इस ऐनेक्स का [सेक्शन 2](#) बताता है कि Roblox यूज़र्स, जिनमें 18 वर्ष से कम उम्र के यूज़र्स भी शामिल हैं, की बच्चों के लिए नुकसानदायक कॉन्टेंट से कैसे रक्षा करता है.

ऊपर दिया गया पैराग्राफ़, Roblox की शर्तों का हिस्सा नहीं है. इसका उद्देश्य हमारे छोटे यूज़र्स को यह ऐनेक्स समझने में मदद करना है और यह सिर्फ़ इसी उद्देश्य के लिए दिया गया है.

UK ऑनलाइन सेफ़्टी ऐक्ट के तहत Roblox के दायित्व

Roblox का मकसद अपने यूज़र्स के लिए एक सुरक्षित और अच्छा ऑनलाइन एनवायरनमेंट बनाना है.

- OSA के तहत, Roblox की कुछ खास ज़िम्मेदारियाँ हैं, ताकि यूनाइटेड किंगडम के यूज़र्स को कुछ ख़ास तरह के गैर-कानूनी कॉन्टेंट से बचाया जा सके, जिसे OSA "प्राथमिकता वाला अवैध कॉन्टेंट" बताता है.Roblox को यूज़र्स को यह बताना होगा कि हम ऐसा कैसे करते हैं. इसमें टेररिज़्म कॉन्टेंट और चाइल्ड सेक्सुअल एक्सप्लॉइटेशन और एब्यूज़ (CSEA) कॉन्टेंट समेत दूसरे प्रकार का गैर-कानूनी कॉन्टेंट शामिल है. इस तरह के कॉन्टेंट से यूज़र्स को बचाने के लिए हमने क्या कदम उठाए हैं, यह जानने के लिए आप[यहां](#) क्लिक कर सकते हैं, या नीचे स्क्रोल कर सकते हैं.
- Roblox के पास OSA के तहत 18 वर्ष से कम उम्र के UK के यूज़र्स को कुछ प्रकार का हानिकारक कॉन्टेंट से बचाने के लिए खास ज़िम्मेदारियां भी हैं, जिसे OSA "प्राथमिक प्राथमिकता कॉन्टेंट, "प्राथमिकता कॉन्टेंट" और "नॉन-डेज़िग्नेटेड कॉन्टेंट" के रूप में बताता है. साथ ही Roblox को यूज़र्स को यह समझाना होता है कि वे यह कैसे करते हैं. इसमें आत्महत्या और खुद को नुकसान पहुँचाने वाला कॉन्टेंट, ईटिंग डिसऑर्डर कॉन्टेंट, पोर्नोग्राफ़िक कॉन्टेंट, दुर्व्यवहार और नफ़रती कॉन्टेंट और साथ ही बच्चों के लिए नुकसानदायक दूसरे प्रकार का कॉन्टेंट भी शामिल है. इस तरह के कॉन्टेंट से यूज़र्स को बचाने के लिए हमने क्या कदम उठाए हैं, यह जानने के लिए आप [यहाँ](#) क्लिक करें या नीचे की ओर स्क्रॉल करें.
- Roblox के पास OSA के तहत आने वाली ज़रूरी शिकायतों को सही ढंग से सँभालने और हल करने के लिए पॉलिसी और प्रक्रियाएँ मौजूद हैं. ज़्यादा जानकारी के लिए, [यहाँ](#) क्लिक करें या नीचे की ओर स्क्रॉल करें.

1 ▼ सेक्शन 1: गैर-कानूनी कॉन्टेंट

Roblox गैर-कानूनी कॉन्टेंट से व्यक्तियों की रक्षा करने में कैसे मदद करता है

Roblox ने कई तरह के उपाय किए हैं और ऑटोमेटेड और इंसानों से होने वाले मॉडरेशन सहित कई सिस्टम को एक साथ इस्तेमाल करता है, ताकि यूज़र्स को गैर-कानूनी कॉन्टेंट से बचाया जा सके, जिसमें प्राथमिकता वाला गैर-कानूनी कॉन्टेंट भी शामिल है.

Roblox में एक मल्टी-लेयर्ड मॉडरेशन सिस्टम है, जिसे इस तरह से डिज़ाइन किया गया है कि वह कम्यूनिटी स्टैंडर्ड के संभावित उल्लंघन के लिहाज़ से Roblox पर अपलोड किए गए कॉन्टेंट की जाँच कर सके.

- टेक्स्ट के लिए, हम टेक्स्ट-फ़िल्टर और कीवर्ड लिस्ट जैसी तकनीक का इस्तेमाल करते हैं. अगर कोई यूज़र ऐसा कोई टेक्स्ट भेजता है, जिसे इन तरीकों से पहचाना जा सकता है, तो उस टेक्स्ट को फ़िल्टर कर दिया जाता है. इससे बाकी यूज़र्स उल्लंघन करने वाले उसे कॉन्टेंट को न देख सकें.
- अवतार और अवतार ऐक्सेसरी समेत विज़ुअल ऐसेट्स के लिए हम एक डिटेक्शन तकनीक का उपयोग करते हैं, जिसमें बहुत सारे ऐंगल से 3D ऐसेट की फ़ोटो लेना और संभावित रूप से हानिकारक आइटम्स को रिव्यू के लिए फ़्लैग करना शामिल है.
- वॉइस चैट के लिए, हम वॉइस को टेक्स्ट में बदलने के लिए ऑटोमैटिक स्पीच रेक्गनिशन का उपयोग करते हैं. इसके बाद उल्लंघन करने वाली भाषा को क्लासिफ़ाई और डिटेक्ट करने के लिए इन-हाउस AI मॉडल का उपयोग करते हैं. यह रीयल-टाइम में हो जाता है, जिससे हम ऐसे यूज़र्स को Roblox पर वॉइस चैट में हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करने पर, कुछ समय के लिए सस्पेंड या बैन किया जा सकता है.

कम्यूनिटी स्टैंडर्ड और यूज़र के व्यवहार की मदद से, बहुत सारे AI एल्गॉरिदम की जानकारी मिलती है. उन एल्गॉरिदम को ऐसे हज़ारों मॉडरेटर्स की एक टीम सपोर्ट देती है जिनका फ़ोकस क्वॉलिटी बेहतर करना और सबसे मुश्किल फ़ैसलों को हैंडल करना है. यूज़र्स किसी भी आपत्तिजनक ऐक्टिविटी को सीधे Roblox को रिपोर्ट कर सकते हैं. पहचाने गए कॉन्टेंट को रिव्यू किया जाता है और हम उल्लंघनों पर तुरंत कार्रवाई करते हैं. अगर कोई यूज़र गंभीर रूप से या बार-बार हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करता है, तोRoblox उसे कुछ समय या हमेशा के लिए बैन कर सकता है.

CSEA कॉन्टेंट

Roblox का "चाइल्ड एक्सप्लॉइटेशन" कम्यूनिटी स्टैंडर्ड (“CE कम्यूनिटी स्टैंडर्ड”) में बहुत चीज़ें शामिल हैं और इसमें दूसरे प्रकार के उल्लंघनों समेत OSA द्वारा परिभाषित किया गया CSEA कॉन्टेंट शामिल है.

Roblox टेक्स्ट-फ़िल्टरिंग, वॉइस मॉडरेशन, कॉन्टेंट मॉडरेशन और अन्य ऑटोमेटेड सिस्टम का इस्तेमाल करता है. ये कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट और व्यवहारों की पहले से ही पहचान करने के लिए बनाए गए हैं, जिनमें ये शामिल हैं :

- ऐसे ऑटोमेटेड उपायों का उपयोग करना जिन्हें CSEA कॉन्टेंट के लिए खास तौर से फ़िल्टर करने के लिए डिज़ाइन किया गया है;
- पब्लिश और अपडेट किए गए एक्सपीरिएंसेस का ऐसे AI आधारित टूल्स की मदद से आकलन करना जिन्हें आपत्तिजनक भाषा, हमारे सुरक्षा सिस्टम को संभावित रूप से बाईपास करने और उनका उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट की पहचान करने के लिए डिज़ाइन किया गया है;
- अपलोड करने से पहले इमेज समेत कॉन्टेंट को रिव्यू करना; और
- ऐसे एल्गोरिदम स्कैन करना जो कम्यूनिकेशन को रिव्यू करते हैं और उसपर नज़र रखतें हैं ताकि यूज़र्स को अनुचित व्यवहार से सुरक्षित रखा जा सके और ऐसे व्यवहार को ब्लॉक किया जा सके.

इसके अतिरिक्त, PhotoDNA और Google की कॉन्टेंट सेफ़्टी API का इस्तेमाल करके चाइल्ड सेक्सुअल

एक्सप्लॉइटेशन और एब्यूज़ इमेजरी के लिए इमेज और वीडियो का मूल्यांकन किया जाता है. अगर इन सिस्टम द्वारा फ़्लैग किया जाता है, तो कॉन्टेंट को वेरिफ़ाई करने के लिए प्रशिक्षित एजेंट को भेजा जाता है. अगर कॉन्टेंट के CSEA कॉन्टेंट होने की पुष्टि होती है, तो इसे रिव्यू करने के बाद नेशनल सेंटर फ़ॉर मिसिंग ऐंड एक्सप्लॉयटेड चिल्ड्रेन को रिपोर्ट कर दिया जाता है.

ये ऑटोमेटेड उपाय CSEA कॉन्टेंट के प्लेटफ़ॉर्म पर मौजूद रहने के समय को कम-से-कम करने के लिए डिज़ाइन किए गए हैं. जब Roblox को ऐसा कॉन्टेंट मिलता है, जो हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करता है या जब हमें इस बारे मेंरिपोर्ट से पता चलता है, तो Roblox ऐसा कॉन्टेंट तुरंत हटा देता है.

अगर कोई यूज़र गंभीर रूप से या बार-बार हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करता है, तो Roblox उसे कुछ समय या हमेशा के लिए बैन कर सकता है.

टेररिज़्म कॉन्टेंट

Roblox का "टेररिज़्म ऐंड वायलेंट एक्सट्रीमिज़्म" कम्यूनिटी स्टैंडर्ड ("TVE कम्यूनिटी स्टैंडर्ड") में बहुत कुछ शामिल है और इसमें दूसरे प्रकार के उल्लंघनों समेत OSA द्वारा परिभाषित किया गया टेररिज़्म कॉन्टेंट भी शामिल है.

Roblox टेक्स्ट-फ़िल्टरिंग, वॉइस मॉडरेशन, कॉन्टेंट मॉडरेशन और अन्य ऑटोमेटेड सिस्टम का इस्तेमाल करता है. ये कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट और व्यवहारों की पहले से ही पहचान करने के लिए बनाए गए हैं, जिनमें ये शामिल हैं:

- ऐसे ऑटोमेटेड उपायों का इस्तेमाल करना जिन्हें आतंकवादी संगठन और मास वायलेंस का गुणगान करने वाले और उनसे जुड़े कॉन्टेंट के लिए खास तौर से फ़िल्टर करने के लिए डिज़ाइन किया गया है;
- पब्लिश और अपडेट किए गए एक्सपीरिएंसेस का ऐसे AI आधारित टूल्स की मदद से आकलन करना जिन्हें आपत्तिजनक भाषा, हमारे सुरक्षा सिस्टम को संभावित रूप से बाईपास करने और उनका उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट की पहचान करने के लिए डिज़ाइन किया गया है;
- अपलोड करने से पहले इमेज समेत कॉन्टेंट को रिव्यू करना; और
- ऐसे एल्गोरिदम स्कैन करना जो कम्यूनिकेशन को रिव्यू करते हैं और उसपर नज़र रखतें हैं ताकि यूज़र्स को अनुचित व्यवहार से सुरक्षित रखा जा सके और ऐसे व्यवहार को ब्लॉक किया जा सके.

ये ऑटोमेटेड उपाय टेररिज़्म कॉन्टेंट के प्लेटफ़ॉर्म पर मौजूद रहने के समय को कम-से-कम करने के लिए डिज़ाइन किए गए हैं. जब Roblox को ऐसा कॉन्टेंट मिलता है, जो हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करता है या जब हमें इस बारे मेंरिपोर्ट्स से पता चलता है, तो Roblox ऐसा कॉन्टेंट तुरंत हटा देता है.

अगर कोई यूज़र गंभीर रूप से या बार-बार हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करता है, तो Roblox उसे कुछ समय या हमेशा के लिए बैन कर सकता है.

प्राथमकिता वाला अन्य गैरकानूनी कॉन्टेंट

OSA द्वारा परिभाषित किया गया अन्य प्रकार के प्राथमिकता वाले गैर-कानूनी कॉन्टेंट को हमारे कम्यूनिटी

स्टैंडर्ड में व्यापक रूप से शामिल किया गया है. हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड के अतिरिक्त, हमारे ऐडवरटाइज़िंग स्टैंडर्ड में हथियारों, अवैध नशीली दवाओं और अन्य वस्तुओं या सेवाओं के प्रमोशन या सोलिसीटेशन प्रतिबंधित हैं, जो प्राथमिकता वाले गैर-कानूनी कॉन्टेंट में शामिल हैं.

Roblox टेक्स्ट-फ़िल्टरिंग, वॉइस मॉडरेशन, कॉन्टेंट मॉडरेशन और अन्य ऑटोमेटेड सिस्टम का इस्तेमाल करता है. ये कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट और व्यवहारों की पहले से ही पहचान करने के लिए बनाए गए हैं, जिनमें ये शामिल हैं :

- ऐसे ऑटोमेटेड उपायों का उपयोग करना जिन्हें खास तौर पर कॉन्टेंट फ़िल्टर करने के लिए डिज़ाइन किया गया है;
- पब्लिश और अपडेट किए गए एक्सपीरिएंसेस का ऐसे AI आधारित टूल्स की मदद से आकलन करना जिन्हें आपत्तिजनक भाषा, हमारे सुरक्षा सिस्टम को संभावित रूप से बाईपास करने और उनका उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट की पहचान करने के लिए डिज़ाइन किया गया है;
- अपलोड करने से पहले इमेज समेत कॉन्टेंट को रिव्यू करना; और
- ऐसे एल्गोरिदम स्कैन करना जो कम्यूनिकेशन को रिव्यू करते हैं और उसपर नज़र रखतें हैं ताकि यूज़र्स को अनुचित व्यवहार से सुरक्षित रखा जा सके और ऐसे व्यवहार को ब्लॉक किया जा सके.

ये ऑटोमेटेड उपाय इस तरह बनाए गए हैं कि प्लेटफ़ॉर्म पर गैर-कानूनी कॉन्टेंट के मौजूद रहने के समय को कम किया जा सके. जब Roblox अपनेकम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट की पहचान करता है या रिपोर्ट के ज़रिए उसे इसकी जानकारी दी जाती है, तो Roblox उसे तुरंत हटा देता है.

अगर कोई यूज़र गंभीर रूप से या बार-बार हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करता है, तोRoblox उसे कुछ समय या हमेशा के लिए बैन कर सकता है.

2 ▼ सेक्शन 2 : बच्चों के लिए हानिकारक कॉन्टेंट

Roblox बच्चों के लिए नुकसानदायक कॉन्टेंट से व्यक्तियों की रक्षा करने में कैसे मदद करता है

Roblox कई तरह के उपाय करता है और कई सिस्टम को इंटीग्रेट करता है, जिनमें ऑटोमेटेड और इंसानों द्वारा किया जाने वाला मॉडरेशन भी शामिल है, ताकि यूज़र्स को प्राइमरी प्रायॉरिटी कॉन्टेंट, प्रायॉरिटी कॉन्टेंट और बच्चों के लिए हानिकारक गैर-नामित कॉन्टेंट से बचाने में मदद की जा सके. हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड, बच्चों के लिए हानिकारक सभी टाइप के कॉन्टेंट के साथ-साथ सामान्य तौर पर बच्चों और यूज़र्स के लिए हानिकारक दूसरे टाइप के कॉन्टेंट पर प्रतिबंध लगाता है.

Roblox में एक मल्टी-लेयर्ड मॉडरेशन सिस्टम है, जिसे Roblox पर अपलोड किए गए कॉन्टेंट को कम्यूनिटी स्टैंडर्ड के संभावित उल्लंघनों की जाँच करने के लिए डिज़ाइन किया गया है :

- टेक्स्ट के लिए हम टेक्स्ट फ़िल्टर्स और कीवर्ड लिस्ट जैसी तकनीक का उपयोग करते हैं. अगर यूज़र्स ऐसा

टेक्स्ट भेजने की कोशिश करते हैं जिसे इन तरीकों से पहचाना जा सकता है, तो टेक्स्ट को फ़िल्टर कर दिया जाता है, जिससे दूसरे यूज़र उस टेक्स्ट को नहीं देख पाते.
- अवतार और अवतार ऐक्सेसरी समेत विज़ुअल ऐसेट्स के लिए हम एक डिटेक्शन तकनीक का उपयोग करते हैं, जिसमें बहुत सारे ऐंगल से 3D ऐसेट की फ़ोटो लेना और संभावित रुप से हानिकारक आइटम्स को रिव्यू के लिए फ़्लैग करना शामिल है.
- वॉइस चैट के लिए, हम वॉइस को टेक्स्ट में बदलने के लिए ऑटोमैटिक स्पीच रेक्गनिशन का उपयोग करते हैं. इसके बाद उल्लंघन करने वाली भाषा को क्लासिफ़ाई और डिटेक्ट करने के लिए इन-हाउस AI मॉडल का उपयोग करते हैं. यह रीयल-टाइम में किया जाता है जिससे हम बाद में ऐक्शन ले पाते हैं. जैसे कि हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करने वाले यूज़र्स को कुछ समय के लिए सस्पेंड या बैन करना.

कम्यूनिटी स्टैंडर्ड और यूज़र के व्यवहार की मदद से, बहुत सारे AI एल्गोरिदम को जानकारी मिलती है. उन एल्गोरिदम को ऐसे हज़ारों मॉडरेटर्स की एक टीम सपोर्ट देती है जिनका फ़ोकस क्वॉलिटी बेहतर करना और सबसे मुश्किल फ़ैसलों को हैंडल करना है.

यूज़र्स किसी भी आपत्तिजनक ऐक्टिविटी को सीधे Roblox को रिपोर्ट कर सकते हैं. रिपोर्ट किए गए कॉन्टेंट को रिव्यू किया जाता है और हम उल्लंघनों पर तुरंत ऐक्शन लेते हैं.

OSA की ज़रूरतों से अलग, Roblox यूज़र्स को सुरक्षित रखने के लिए अतिरिक्त उपाय भी करता है, जिनमें 18 साल से कम उम्र के यूज़र्स को ऐसे कॉन्टेंट से सुरक्षित रखना शामिल है जिसे Roblox उनके लिए ठीक नहीं समझता है या जिसे वे नहीं देखना चाहते हैं, उदाहरण के लिए :

- Roblox कॉन्टेंट मैच्योरिटी रेटिंग का उपयोग यूज़र्स को उन एक्सपीरिएंसेस के बारे में सूचित फ़ैसले लेने में मदद करने के लिए करता है जिनके साथ वे इंटरैक्ट करते हैं और ऐसा कॉन्टेंट देखने की संभावना कम करने में मदद करता है जिसे वे नहीं देखना चाहते. हमारी मैच्योरिटी रेटिंग (बहुत कम, कम, मध्यम, प्रतिबंधित) और कॉन्टेंट डिस्क्रिप्टर (उदाहरण के लिए, कठोर भाषा, हिंसा, खून) एक्सपीरिएंस पेज पर दिखाई देते हैं और आयु ग्रुप और रीजनल कॉन्टेंट पॉलिसी के आधार पर होम और डिस्कवर पेज पर यूज़र्स को एक्सपीरिएंसेस का सुझाव देने के लिए उपयोग किए जाते हैं. भाषा से जुड़ी Roblox की पॉलिसी, एक्सपीरिएंस में मौजूद कॉन्टेंट पर और यूज़र्स द्वारा टेक्स्ट और वॉइस चैट के ज़रिए कम्युनिकेट करने के तरीके, दोनों पर लागू होती हैं.
- Roblox ऐसे डिटेक्शन सिस्टम को लागू करता है जो उन बातचीत की पहचान करने में मदद करते हैं जो यूज़र्स को Roblox से हटाकर किसी दूसरे प्लैटफ़ॉर्म पर भेजने की कोशिश करती हैं.
- Roblox यूज़र्स की उम्र (9 साल से कम उम्र और 9-13 साल की उम्र, 13-17 साल की उम्र, 17 साल की उम्र और 18 साल से ज़्यादा की उम्र) के हिसाब से उन्हें अलग-अलग एक्सपीरिएंस दिखाता है. उदाहरण के लिए, 13 साल से कम उम्र के यूज़र्स को कुछ ख़ास चैट फ़ीचर्स ऐक्सेस करने के लिए पेरेंट्स की परमिशन लेनी पड़ती है. साथ ही, वे अनरेटेड एक्सपीरिएंस को न तो ढूँढ सकते हैं और न ही खेल सकते हैं. ज़्यादा डिटेल्स यहाँ मिलेंगी.
- प्लैटफ़ॉर्म के कुछ खास फ़ीचर्स जैसे, 17 साल से ज़्यादा उम्र वालों के लिए एक्सपीरिएंस ऐक्सेस करने के लिए Roblox यूज़र्स को उनकी उम्र की पुष्टि करने के लिए कहता है.
- Roblox अपने प्लैटफ़ॉर्म पर बच्चों के लिए एक्सपीरिएंस को सुरक्षित और उम्र के हिसाब से सही बनाने में

पेरेंट्स की मदद के लिए, पेरेंटल कंट्रोल के कई दमदार फ़ीचर्स देता है. ये टूल्स इसलिए बनाए गए हैं, ताकि पेरेंट्स को पता चल सके और वे कंट्रोल यह कर सकें कि उनका बच्चा Roblox पर क्या-क्या कर रहा है. पेरेंटल कंट्रोल ऑन करने के लिए, पेरेंट्स (अपने डिवाइस पर) अपना Roblox अकाउंट क्रिएट कर सकते हैं. फिर, वे हमारे अकाउंट लिंकिंग फ़ीचर की मदद से इसे अपने बच्चे के अकाउंट से जोड़ सकते हैं. एक बार लिंक हो जाने पर पेरेंट्स ऐक्टिविटी को मॉनिटर कर सकते हैं, हदें सेट कर सकते हैं, उन एक्सपीरिएंस के मैच्योरिटी लेवल को मैनेज कर सकते हैं जिन्हें उनका बच्चा ऐक्सेस कर सकता है और सेटिंग्स को रीयल-टाइम में अपडेट कर सकते हैं. ज़्यादा डिटेल्स यहाँ और यहाँ मिलेंगी.

प्राइमरी प्रायॉरिटी कॉन्टेंट (आत्महत्या, खुद को नुकसान पहुँचाना, ईटिंग डिसऑर्डर और पॉर्नोग्राफ़ी)

Roblox के कम्यूनिटी स्टैंडर्ड, OSA की परिभाषा के मुताबिक प्राइमरी प्रायॉरिटी कॉन्टेंट पर प्रतिबंध लगाते हैं :

- आत्महत्या, खुद को चोट पहुँचाने और हानिकारक व्यवहार से जुड़ा कम्यूनिटी स्टैंडर्ड व्यापक है और यह दूसरे टाइप के उल्लंघनों के साथ ही OSA की परिभाषा के मुताबिक आत्महत्या, खुद को नुकसान पहुँचाने और ईटिंग डिसऑर्डर से जुड़े कॉन्टेंट को प्रतिबंधित करता है.
- रोमैंटिक और सेक्शुअल कॉन्टेंट से जुड़ा कम्यूनिटी स्टैंडर्ड व्यापक है और इसमें दूसरे टाइप के उल्लंघनों के साथ ही OSA की परिभाषा के मुताबिक पॉर्नोग्राफ़िक कॉन्टेंट शामिल है.

Roblox कई तरह के टेक्स्ट-फ़िल्टरिंग, वॉइस मॉडरेशन, कॉन्टेंट मॉडरेशन और ऑटोमेटेड सिस्टम का इस्तेमाल करता है. इन्हें ख़ास तौर पर इसलिए बनाया गया है ताकि वे ऐसे कॉन्टेंट और व्यवहार को पहले से ही पहचान सकें जो आत्महत्या, खुद को चोट पहुँचाने और हानिकारक व्यवहार और/या रोमैंटिक और सेक्शुअल कॉन्टेंट से जुड़े कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन कर सकते हैं. इनमें ये शामिल हैं :

- सेवाओं पर कॉन्टेंट (जिसमें टेक्स्ट, इमेज, ऑडियो और वीडियो शामिल हैं) को मॉनिटर करने और मॉडरेट करने के लिए इंसानों द्वारा रिव्यू और AI-पावर्ड टूल्स का कॉम्बिनेशन ताकि यह तय करने में मदद मिले कि इसमें उल्लंघन करने वाला कॉन्टेंट है या नहीं. AI टूल्स टेक्स्ट-आधारित कम्यूनिकेशन में पहचाने गए उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट को दूसरे यूज़र्स द्वारा देखे जा सकने से पहले ही रिव्यू करके ब्लॉक कर देते हैं और संदिग्ध कॉन्टेंट वाली बातचीत को आगे के रिव्यू के लिए ह्यूमन मॉडरेटर्स को फ़्लैग कर देते हैं.
- इससे पहले उल्लंघन करने वालों के रूप में पहचाने गए मिलते-जुलते या बिलकुल एक जैसे (ऐसेट के आधार पर) ऐसेट के अपलोड को पहचानने और रोकने के लिए डिटेक्शन तकनीक का उपयोग करना.
- वॉइस चैट को टेक्स्ट में बदलने के लिए ऑटोमैटिक स्पीच रिकग्निशन टूल का उपयोग करना और कुछ खास उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट को क्लासिफ़ाई और डिटेक्ट करने के लिए हमारे इन-हाउस AI मॉडल का उपयोग करना. यह सब रियल टाइम में किया जाता है, जिससे Roblox को आगे ऐक्शन लेने की अनुमति मिलती है, जैसे कि यूज़र को 'चेतावनी' भेजना, या यूज़र को कुछ समय के लिए सस्पेंड करना या हमेशा के लिए बैन करना.

ये उपाय यूज़र्स का प्राइमरी प्रायॉरिटी कॉन्टेंट से सामना होने से रोकने के लिए डिज़ाइन किए गए हैं. जब Roblox को ऐसा कॉन्टेंट मिलता है जो हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करता है या जब हमें इस बारे मेंरिपोर्ट्स से पता चलता है, तो Roblox ऐसा कॉन्टेंट तुरंत हटा देता है.

हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करने वाले यूज़र्स को वॉर्निंग दी जा सकती है, कॉन्टेंट हटाया जा सकता है या अकाउंट पर पाबंदी लगाई जा सकती है. ज़रूरत पड़ने पर, उन्हें मदद के लिए रिसोर्स भी भेजे जा सकते हैं.

जब Roblox को गैर-निर्धारित कॉन्टेंट के बारे में पता चलता है, तो हम उसकी छानबीन भी कर सकते हैं और ज़रूरत पड़ने पर कार्रवाई कर सकते हैं. अगर Roblox को लगता है कि कोई खुद को नुकसान पहुँचाने के खतरे में है, तो हम ज़रूरत पड़ने पर पुलिस या संबंधित अधिकारियों को भी सूचना दे सकते हैं.

प्रायॉरिटी कॉन्टेंट (दुर्व्यवहार और नफ़रत, धमकाना, हिंसक, हानिकारक पदार्थ, खतरनाक स्टंट और चैलेंज)

Roblox के कम्यूनिटी स्टैंडर्ड, OSA की परिभाषा के मुताबिक प्राइमरी प्रायॉरिटी कॉन्टेंट पर प्रतिबंध लगाते हैं :

- भेदभाव, स्लर और नफ़रती भाषा कम्यूनिटी स्टैंडर्ड बहुत व्यापक है और OSA द्वारा परिभाषित किए गए दुर्व्यवहार और नफ़रत फैलाने वाले कॉन्टेंट के साथ-साथ अन्य तरह के उल्लंघनों को भी शामिल करता है.
- धमकियाँ, डराना-धमकाना और उत्पीड़न और हिंसक कॉन्टेंट और खून-खराबा कम्यूनिटी स्टैंडर्ड व्यापक हैं और इसमें दूसरे प्रकार के उल्लंघनों समेत OSA द्वारा डिफ़ाइन किया गया डराना-धमकाना और हिंसक कॉन्टेंट भी शामिल है. हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड के प्रमुख सिद्धांतों में से एक बच्चों की सुरक्षा और धमकियों और उत्पीड़न को रोकना है: किसी भी प्रकार की बदमाशी, पीछा करना, धमकी या नुकसान पहुँचाने की धमकी देने की अनुमति नहीं है.
- आत्महत्या, खुद को चोट पहुँचाना और नुकसानदायक बर्ताव और अवैध तथा नियंत्रित वस्तुओं और गतिविधियों से जुड़े कम्यूनिटी स्टैंडर्ड व्यापक हैं और दूसरे प्रकार के उल्लंघनों समेत OSA द्वारा डिफ़ाइन किए गए नुकसानदायक पदार्थ कॉन्टेंट और खतरनाक स्टंट और चुनौतियाँ कॉन्टेंट को भी शामिल करते हैं.

Roblox कई तरह की टेक्स्ट-फ़िल्टरिंग, वॉइस मॉडरेशन, कॉन्टेंट मॉडरेशन और ऑटोमेटेड सिस्टम का इस्तेमाल करता है. इन्हें ख़ास तौर पर इसलिए बनाया गया है ताकि वे ऐसे कॉन्टेंट और व्यवहार को पहले से ही पहचान सकें जो भेदभाव, गाली-गलौज और नफ़रत, धमकी, बुलींग और उत्पीड़न, हिंसक कॉन्टेंट और खून-खराबा, खुदकुशी, खुद को नुकसान और खतरनाक व्यवहार, और/या अवैध और प्रतिबंधित चीज़ें और गतिविधियाँ वाले कम्युनिटी स्टैंडर्ड्स का उल्लंघन कर सकते हैं. इनमें ये चीज़ें शामिल हैं :

- सेवाओं पर कॉन्टेंट (जिसमें टेक्स्ट, इमेज, ऑडियो और वीडियो शामिल हैं) को मॉनिटर करने और मॉडरेट करने के लिए इंसानों द्वारा रिव्यू और AI-पावर्ड टूल्स का कॉम्बिनेशन ताकि यह तय करने में मदद मिले कि इसमें उल्लंघन करने वाला कॉन्टेंट है या नहीं. AI टूल्स टेक्स्ट-आधारित कम्यूनिकेशन में मौजूद उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट को दूसरे लोगों द्वारा देखे जा सकने से पहले ही रिव्यू करके ब्लॉक कर देते हैं और संदिग्ध कॉन्टेंट वाली बातचीत को आगे के रिव्यू के लिए ह्यूमन मॉडरेटर्स को फ़्लैग कर देते हैं.
- इससे पहले उल्लंघन करने वालों के रूप में पहचाने गए मिलते-जुलते या बिलकुल एक जैसे (ऐसेट के आधार पर) ऐसेट के अपलोड को पहचानने और रोकने के लिए डिटेक्शन तकनीक का उपयोग करना.
- वॉइस चैट को टेक्स्ट में बदलने के लिए ऑटोमैटिक स्पीच रिकग्निशन टूल का उपयोग करना और कुछ खास उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट को क्लासिफ़ाई और डिटेक्ट करने के लिए हमारे इन-हाउस AI मॉडल का उपयोग करना. यह सब रियल टाइम में किया जाता है, जिससे Roblox को आगे ऐक्शन लेने की अनुमति

मिलती है, जैसे कि यूज़र को 'चेतावनी' भेजना, या यूज़र को कुछ समय के लिए सस्पेंड करना या हमेशा के लिए बैन करना.

ये उपाय यूज़र्स का प्रायॉरिटी कॉन्टेंट से सामना होने से रक्षा करने के लिए डिज़ाइन किए गए हैं. जब Roblox को ऐसा कॉन्टेंट मिलता है, जो हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करता है या जब हमें इस बारे में रिपोर्ट्स से पता चलता है, तो Roblox ऐसा कॉन्टेंट तुरंत हटा देता है.

हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करने वाले यूज़र्स को चेतावनियाँ, कॉन्टेंट हटाना और साथ ही, अकाउंट लेवल के प्रतिबंध मिल सकते हैं.

जब Roblox को गैर-निर्धारित कॉन्टेंट के बारे में पता चलता है, तो हम उसकी छानबीन भी कर सकते हैं और ज़रूरत पड़ने पर कार्रवाई कर सकते हैं. अगर Roblox को लगता है कि कोई खुद को नुकसान पहुँचाने के खतरे में है, तो हम ज़रूरत पड़ने पर पुलिस या संबंधित अधिकारियों को भी सूचना दे सकते हैं.

गैर-नामित कॉन्टेंट (डिप्रेशन, बॉडी स्टिग्मा)

Roblox के कम्यूनिटी स्टैंडर्ड Ofcom द्वारा पहचाने गए गैर-नामित कॉन्टेंट को कवर करते हैं :

- खुदकुशी, खुद को नुक़सान और खतरनाक व्यवहार वाला कम्यूनिटी स्टैंडर्ड एक बड़ा नियम है. इसमें OSA द्वारा बताए गए खुदकुशी, आत्म-नुकसान और ईटिंग डिसऑर्डर से जुड़े कॉन्टेंट के साथ-साथ कई दूसरे तरह के उल्लंघनों को भी शामिल किया गया है.
- धमकियाँ, डराना-धमकाना और उत्पीड़न कम्यूनिटी स्टैंडर्ड व्यापक है और इसमें दूसरे प्रकार के उल्लंघनों समेत Ofcom द्वारा डिफ़ाइन किया गया बॉडी स्टिगमा-संबंधी कॉन्टेंट भी शामिल है.

Roblox, टेक्स्ट-फ़िल्टरिंग, वॉइस मॉडरेशन, कॉन्टेंट मॉडरेशन और अन्य ऑटोमेटेड सिस्टम्स का इस्तेमाल करता है. ये कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट और व्यवहारों की पहले से ही पहचान करने के लिए बनाए गए हैं, जिनमें ये शामिल हैं :

- सेवाओं पर कॉन्टेंट (जिसमें टेक्स्ट, इमेज, ऑडियो और वीडियो शामिल हैं) को मॉनिटर करने और मॉडरेट करने के लिए इंसानों द्वारा रिव्यू और AI-पावर्ड टूल्स का कॉम्बिनेशन ताकि यह तय करने में मदद मिले कि इसमें उल्लंघन करने वाला कॉन्टेंट है या नहीं. AI टूल्स टेक्स्ट-आधारित कम्यूनिकेशन में मौजूद उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट को दूसरे यूज़र्स द्वारा देखे जा सकने से पहले ही रिव्यू करके ब्लॉक कर देते हैं और संदिग्ध कॉन्टेंट वाली बातचीत को आगे के रिव्यू के लिए ह्यूमन मॉडरेटर्स को फ़्लैग कर देते हैं.
- इससे पहले उल्लंघन करने वालों के रूप में पहचाने गए मिलते-जुलते या बिलकुल एक जैसे (ऐसेट के आधार पर) ऐसेट के अपलोड को पहचानने और रोकने के लिए डिटेक्शन तकनीक का उपयोग करना.
- वॉइस चैट को टेक्स्ट में बदलने के लिए ऑटोमैटिक स्पीच रिकग्निशन टूल का उपयोग करना और कुछ खास उल्लंघन करने वाले कॉन्टेंट को क्लासिफ़ाई और डिटेक्ट करने के लिए हमारे इन-हाउस AI मॉडल का उपयोग करना. यह सब रियल टाइम में किया जाता है, जिससे Roblox को आगे ऐक्शन लेने की अनुमति मिलती है, जैसे कि यूज़र को 'चेतावनी' भेजना, या यूज़र को कुछ समय के लिए सस्पेंड करना या हमेशा के लिए बैन करना.

ये उपाय यूज़र्स का गैर-नामित कॉन्टेंट से सामना होने से रक्षा करने के लिए डिज़ाइन किए गए हैं. जब Roblox को ऐसा कॉन्टेंट मिलता है जो हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करता है या जब हमें इस बारे में रिपोर्ट्स से पता चलता है, तो Roblox ऐसा कॉन्टेंट तुरंत हटा देता है.

हमारे कम्यूनिटी स्टैंडर्ड का उल्लंघन करने वाले यूज़र्स को वॉर्निंग दी जा सकती है, कॉन्टेंट हटाया जा सकता है या अकाउंट पर पाबंदी लगाई जा सकती है. ज़रूरत पड़ने पर, उन्हें मदद के लिए रिसोर्स भी भेजे जा सकते हैं.

जब Roblox को गैर-निर्धारित कॉन्टेंट के बारे में पता चलता है, तो हम उसकी छानबीन भी कर सकते हैं और ज़रूरत पड़ने पर कार्रवाई कर सकते हैं. अगर Roblox को लगता है कि कोई खुद को नुकसान पहुँचाने के खतरे में है, तो हम ज़रूरत पड़ने पर पुलिस या संबंधित अधिकारियों को भी सूचना दे सकते हैं.

प्रासंगिक शिकायत कैसे करें

Roblox के पास OSA के तहत आने वाली ज़रूरी शिकायतों को सही ढंग से सँभालने और हल करने के लिए नीतियाँ और प्रक्रियाएँ मौजूद हैं.

UK यूज़र्स हमारे रिपोर्टिंग फ़ंक्शनैलिटी का इस्तेमाल करके उस कॉन्टेंट की रिपोर्ट यहाँ कर सकते हैं जिस पर उन्हें UK के कानूनों के तहत गैरकानूनी होने का शक है. OSA से जुड़ी अन्य शिकायतों के लिए, हम जल्द ही एक खास प्रॉसेस उपलब्ध कराएँगे. UK यूज़र्स उस कॉन्टेंट की रिपोर्ट भी कर पाएँगे जिन्हें वे बच्चों के लिए हानिकारक मानते हैं, इसके लिए हम एक रिपोर्टिंग सुविधा उपलब्ध कराएँगे. ज़्यादा जानकारी यहाँ पर उपलब्ध कराई जाएगी. फ़ैसलों की अपील कैसे करें, इसकी जानकारी यहाँ पर उपलब्ध कराई जाएगी.

▼ हाल ही के बदलावों की समरी

उपयोग की शर्तें

- हम अपनी उपयोग की शर्तों को आसान बना रहे हैं, जिसमें AI टूल्स के उपयोग और उनके डेटा उपयोग के बारे में साफ़ शब्दों में जानकारी शामिल है.
  - AI फ़ीचर्स के बारे में बताने वाली जो शर्तें पहले क्रिएटर ऑडियंस के लिए लिखी गई थीं और AI आधारित टूल से जुड़ी पूरक शर्तें और डिसक्लेमर के तहत थीं, उन्हें हमने यूज़र और Roblox Creator की शर्तों में मूव कर दिया है.
  - हमने क्रिएटर एनालिटिक्स, DevForum और टैलेंट हब में साफ़ शब्दों में समझाने वाली भाषा जोड़ी है.
  - हमने हमारे ऑनलाइन सेफ़्टी सेक्शन में साफ़ शब्दों में समझाने वाली भाषा जोड़ी है, जो हमारी मॉडरेशन प्रैक्टिस के बारे में बताती है.
  - हमने अपने क्रिएटर और यूज़र शर्तों में ग्रुप/कम्यूनिटी ओनर्स के रोल को साफ़ शब्दों में समझाने वाली भाषा जोड़ी है और संबंधित एडिट किए हैं.
- हम प्लैटफ़ॉर्म पर ऐड के बारे में ट्रांसपेरेंसी को बेहतर बनाने के लिए, ऐड के लिए योग्यता को साफ़-साफ़ बताने के लिए और इस बारे में ज़्यादा खुलासा करने के लिए कि Roblox ब्रांड ऐडवरटाइज़िंग के लिए कॉन्टेंट का उपयोग

कैसे करता है अपनी पॉलिसी अपडेट कर रहे हैं.

  - हम एक्सपीरिएंस में कमर्शियल कॉन्टेंट को बेहतर ढंग से मॉडरेट करने और प्लैटफ़ॉर्म पर सभी यूज़र्स को ऐड की परमिशन देने के लिए अपनी उपयोग की शर्तों और प्राइवेसी पॉलिसी में बदलाव कर रहे हैं.
  - हमने ऐसी भाषा जोड़ी है जो साफ़ शब्दों में बताती है कि Roblox पर पर्सनलाइज़ किए गए ऐड और पर्सनलाइज़ नहीं किए गए ऐड कौन देख सकता है.
  - हमने मार्केटिंग और ऐडवरटाइज़िंग में Roblox के क्रिएटर UGC (यूज़र जेनरेटेड कॉन्टेंट) का उपयोग करने के अधिकारों को आसान बना दिया है और उन्हें साफ़ शब्दों में समझा दिया है.
  - हमने अपने बौद्धिक संपदा टूल्स और डेरिवेटिव वर्क्स का उपयोग करने के बारे में साफ़ शब्दों में जानकारी दे दी है.
- हम Premium सब्सक्रिप्शन और अतिरिक्त सेवाओं का उपयोग करने वाले क्रिएटर्स के लिए प्राइसिंग के बारे में जानकारी को साफ़ शब्दों में पेश कर रहे हैं.
  - हमने Premium सब्सक्रिप्शन के रेफ़रेंस को अपडेट किया है ताकि सभी सब्सक्रिप्शन के लिए इसे बढ़ा सकें और नए क्रिएट किए गए स्टैंड-अलोन सब्सक्रिप्शन की शर्तों से लिंक कर सकें.
  - हमने Roblox अतिरिक्त सेवाओं के लिए शर्तें जोड़ी हैं, जो ओवरएज ड्यूज़ के बारे में बताती हैं.
- हमने हमारे API का उपयोग करने के लिए और सरकारी और कानून लागू करने वाली रिक्वेस्ट के लिए ज़रूरी चीज़ों को बताने वाली बातें अपडेट की हैं.
  - हमने कुछ बातें जोड़ी हैं जो बताती हैं कि हम किन तरीकों से अधिकारियों के साथ जानकारी शेयर करते हैं.
  - हमने Roblox API पर लागू शर्तों को साफ़ शब्दों में समझाने वाली भाषा जोड़ी है.

हम इन बदलावों के अनुसार Roblox प्लैटफ़ॉर्म की शर्तों के अन्य हिस्सों में भी बदलाव कर रहे हैं. कृपया कुछ समय निकालकर उन्हें रिव्यू करें.