

**Regulamin**  
**korzystania z urządzeń wirtualnej rzeczywistości (VR) w Arena VR Fun Jump Szczecin**  
**(zwanym w treści regulaminu również Areną VR Fun Jump)**  
**wraz**  
**z określeniem przeciwwskazań do korzystania ze sprzętu i urządzeń wirtualnej**  
**rzeczywistości (VR)**

1. Przed przystąpieniem do używania sprzętu i urządzeń VR każdy uczestnik korzystający z urządzeń ma obowiązek zapoznania się z niniejszym regulaminem oraz przeciwwskazaniami do korzystania ze sprzętu i urządzeń VR. Należy zachować szczególną ostrożność podczas korzystania ze stanowisk VR (sesji VR).
2. Podczas przebywania na terenie Arena VR Fun Jump obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania regulaminu oraz stosowania się do poleceń obsługi Fun Jump Szczecin.
3. W razie występowania: chorób serca, drgawek lub innych objawów epileptycznych, chorób układu nerwowego; zaburzeń psychicznych (np. stany lękowe lub zespół stresu pourazowego), schorzeń wpływających na zdolność bezpiecznego wykonywania aktywności fizycznych, a także w przypadku ciąży lub podeszłego wieku, przed rozpoczęciem korzystania z urządzeń VR należy skonsultować się z lekarzem. W przypadkach występowania wymienionych wyżej schorzeń, korzystanie ze sprzętu i urządzeń VR nie jest możliwe bez wcześniejszej konsultacji z lekarzem.
4. Osoby, u których występują lub występowały w przeszłości ww. schorzenia (opisane w pkt 3), zobowiązane są poinformować o tym obsługę Areny VR Fun Jump przed zakupem biletu na korzystanie z urządzeń i ze sprzętu VR.
5. Korzystanie ze sprzętu i urządzeń VR oddziałuje na błędnik, zmysł wzroku, orientacji przestrzennej, słuchu, co może skutkować pojawieniem się tzw. choroby posymulacyjnej, ataku epilepsji oraz innych niepożądanych objawów.
6. Z urządzeń VR nie można korzystać w przypadku stanu choroby, zmęczenia, bycia pod wpływem alkoholu, środków odurzających, leków lub braku ogólnego dobrego samopoczucia.
7. Zaleca się konsultację z lekarzem przed skorzystaniem z urządzeń i sprzętu VR w szczególności w przypadku: kobiet w ciąży, osób starszych, wcześniejszych problemów z widzeniem obuocznym, zaburzeń psychicznych, występowania choroby lokomocyjnej, częstych bólów głowy, występowania zaburzeń zmysłu równowagi, problemów z sercem lub innych poważnych dolegliwości medycznych.
8. Zawartość wyświetlana za pomocą urządzenia VR może być intensywna, absorbująca i bardzo rzeczywista oraz może wyzwać odpowiednią reakcję mózgu i ciała. Niektóre rodzaje zawartości (np. silnie pobudzające obrazy) mogą prowadzić do niepożądanych reakcji ciała i mózgu.
9. W przypadku wystąpienia objawów, jak: drgawki, ruchy mimowolne, zawroty głowy, podwyższenie tętna, nagłe skoki ciśnienia krwi, utrata świadomości, atak paniki, napady lękowe, zaburzenia widzenia, zaburzenia równowagi, nudności, ból głowy lub oczu, objawy podobne do choroby lokomocyjnej lub jakiegokolwiek inne niepokojące objawy, należy bezzwłocznie poinformować o tym obsługę Areny VR Fun Jump i natychmiast przerwać korzystanie z urządzeń VR.
10. Objawy (opisane w pkt 9) mogą utrzymywać się przez kilka godzin po zakończeniu sesji. Jeżeli jednak trwają zbyt długo lub nasilają się, należy bezzwłocznie udać się do lekarza.
11. Objawy (opisane w pkt 9) mogą zwiększać ryzyko kontuzji, podczas angażowania się w działania w świecie rzeczywistym. Do czasu ich ustąpienia nie należy prowadzić samochodu, jeździć na rowerze i wykonywać innych czynności wymagających zachowania równowagi i koordynacji oraz pełnej sprawności psychicznej i fizycznej.

12. W czasie korzystania z urządzeń i sprzętu VR u niektórych osób mogą występować bóle głowy, drgawki, drgawki epileptyczne, utraty świadomości spowodowane przez jasne rozbłyski i wzory. Drgawki takie spotykane są najczęściej u dzieci i młodzieży poniżej 20 roku życia.
13. O każdym przypadku wystąpienia jakichkolwiek dolegliwości opisanych w niniejszym regulaminie należy natychmiast przerwać korzystanie z urządzeń sprzętu VR, poinformować obsługę Areny VR Fun Jump i zasięgnąć porady lekarza.
14. Dzieci. Z urządzeń i ze sprzętu VR mogą korzystać wyłącznie dzieci, które ukończyły 8 lat. Dzieci poniżej 14 roku życia mogą korzystać z urządzeń i sprzętu VR wyłącznie w obecności i asyście: osoby pełnoletniej, pod pieczęą której znajdują się na terenie Areny VR Fun Jump lub opiekuna prawnego, ewentualnie upoważnionej w tym zakresie osoby pełnoletniej. Korzystanie ze sprzętu VR przez osoby niepełnoletnie, jest możliwe jedynie za pisemną zgodą osób pełnoletnich wymienionych wyżej (w zdaniu poprzednim).
15. Z urządzeń VR mogą korzystać osoby o wadze do 120 kg.
16. Zakłócenia częstotliwości radiowych. Urządzenia i sprzęt VR emitują fale radiowe, które mogą mieć wpływ na otaczającą elektronikę, m.in. jak rozruszniki serca czy aparaty słuchowe. W przypadku wszczepionego rozrusznika serca lub innego urządzenia medycznego, nie można korzystać ze sprzętu i urządzeń VR bez uprzedniego skonsultowania się z lekarzem.
17. Kontuzje. Zbyt intensywne korzystanie z urządzeń i sprzętu VR, przede wszystkim z kontrolerów i dodatkowych urządzeń peryferyjnych, może być przyczyną kontuzji mięśni czy stawów. W sytuacji odczuwania niepokojących objawów takich jak drętwienie, mrowienie, sztywność należy natychmiast zaprzestać korzystania ze sprzętu i urządzeń VR, powiadomić o tym obsługę Areny VR Fun Jump i odpocząć.
18. Podczas korzystania z kontrolerów ręcznych lub innych urządzeń peryferyjnych należy je stabilnie i mocno trzymać, aby nie wypuścić ich z rąk, co może być przyczyną obrażeń lub szkód materialnych.
19. Po założeniu gogli VR lub innego sprzętu VR, użytkownik nie będzie widział rzeczywistego otoczenia, dlatego podczas sesji VR osoby postronne nie mogą wchodzić do strefy VR, ponieważ grozi to obrażeniami i wypadkiem.
20. Wyrażenie chęci skorzystania z urządzeń VR w Arenie VR Fun Jump jest równoznaczne ze złożeniem przez Klienta oświadczenia, iż zapoznał się on z treścią niniejszego regulaminu i akceptuje jego warunki. Klient oświadcza również, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do korzystania z oferowanych usług VR oraz jest świadomy, iż korzysta z urządzeń VR na własną odpowiedzialność.
21. Fun Jump Szczecin Sp. z o. o. nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek obrażenia i uszczerbki na zdrowiu oraz szkody materialne, wynikłe z niestosowania się do regulaminu oraz poleceń obsługi Areny VR Fun Jump. W takiej sytuacji pełną odpowiedzialność ponoszą pełnoletni użytkownicy, a w wypadku osób niepełnoletnich odpowiedzialność ponoszą osoby pełnoletnie, pod pieczęą, których osoby niepełnoletnie się znajdują, lub ich opiekunowie prawni czy osoby upoważnione do opieki.
22. Za wszelkie uszkodzenia sprzętu i urządzeń VR wynikające z jego nieprawidłowego użytkowania odpowiedzialna jest osoba z niego korzystająca. Fun Jump Szczecin posiada w takim wypadku prawo do odszkodowania za spowodowane uszkodzenia oraz prawo do odszkodowania za utracone korzyści w czasie, w którym urządzenia i sprzęt VR nie będą mogły być wykorzystane.
23. Przez zakup biletu wstępu uczestnik wyraża zgodę na postanowienia niniejszego regulaminu i zobowiązuje się do ich przestrzegania, ponosząc pełną odpowiedzialność za ewentualne skutki wynikające z ich nierespektowania. Uczestnik zakupując bilet potwierdza, iż nie ma przeciwwskazań zdrowotnych do korzystania ze urządzeń VR.

24. Przed przystąpieniem do korzystania z urządzeń i sprzętu VR uczestnik zobowiązany jest odłożyć posiadane przy sobie przedmioty, które mogą wypaść w czasie sesji VR. W szczególności uczestnik powinien odłożyć: telefon czy inne urządzenia mobilne, aparat słuchowy, niezabezpieczone w kieszeniach pieniądze, dokumenty czy portfel oraz okulary. W razie niezastosowania się do powyższego i wypadnięcia czy uszkodzenia tych przedmiotów podczas korzystania z urządzeń i sprzętu VR, Fun Jump Szczecin Sp. z o.o. nie ponosi odpowiedzialności ich zniszczenie czy utratę.
25. W czasie sesji tj. podczas korzystania z urządzeń i sprzętu VR i po jej zakończeniu, uczestnika obowiązuje bezwzględny zakaz samodzielnego (bez pomocy obsługi) zdejmowania sprzętu VR, odpinania i zdejmowania pasów bezpieczeństwa i innych zabezpieczeń, wstawiania czy samodzielnego ściągania gogli VR. Uczestnik jest zobowiązany czekać na pomoc obsługi Areny VR Fun Jump.
26. W celu zapewnienia wysokiego poziomu bezpieczeństwa uczestników oraz w celu zapobiegania ewentualnym szkodom mogącym powstać przy korzystaniu z urządzeń i sprzętu VR, na obiekcie Fun Jump Szczecin zainstalowany jest monitoring wizyjny z możliwością rejestrującą.
27. W przypadku gdy osoby znajdujące się na terenie się Areny VR Fun Jump lub będące z nimi osoby towarzyszące, nie będą stosowały się do obowiązujących tam regulaminów i poleceń obsługi, pracownikom Areny VR Fun Jump przysługuje prawo przerwania świadczonych usług, bez prawa dla uczestnika do zwrotu w jakiegokolwiek części zapłaty za świadczoną usługę. Przerwanie sesji VR z winy uczestnika lub jego osób towarzyszących nie uprawnia do zwrotu uczestnikowi jakichkolwiek kosztów.
28. W przypadku wystąpienia okoliczności zagrażających bezpieczeństwu - obsłudze Fun Jump Szczecin przysługuje prawo żądania opuszczenia przez użytkownika obiektu.
29. Na terenie Areny VR Fun Jump nie mogą przebywać samodzielnie dzieci poniżej 8 roku życia bez pełnoletniego opiekuna.
30. Osoby, które nie posiadają ważnego biletu uprawniającego do korzystania ze sprzętu i urządzeń VR, nie mogą w jakkolwiek sposób samodzielnie korzystać z tych urządzeń, a w szczególności zabronione jest wchodzenie na urządzenia VR, siadanie na nich czy ich dotykanie.
31. Regulamin wchodzi w życie w dniu 28.08.2024 r.