

OSTRZEŻENIE DOTYCZĄCE ZDROWIA I BEZPIECZEŃSTWA UŻYTKOWNIKA W SALONIE VR PROJECT

1. **Przed przystąpieniem do używania sprzętu VR każdy klient salonu powinien zapoznać się z poniższym ostrzeżeniem, aby uniknąć kontuzji i odczucia dyskomfortu.**
2. **W razie wcześniejszego 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.**
3. Osoby, u których występowały w przeszłości ww. schorzenia, **zobowiązane są poinformować o tym obsługę salonu** przed rozpoczęciem sesji VR.
4. W ww. przypadkach korzystanie ze sprzętu VR nie jest możliwe lub jest możliwe pod pewnymi warunkami i po podpisaniu odpowiedniego oświadczenia dostępnego w salonie.
[Oświadczenie choroby](#)
[Oświadczenie ciąży](#)
5. Z urządzeń VR nie należy korzystać w przypadku choroby, zmęczenia, bycia pod wpływem alkoholu, środków odurzających, leków lub braku ogólnego dobrego samopoczucia, ponieważ mogą one przyczynić się do pogorszenia tego stanu.

Ogólne wskazówki i środki ostrożności:

6. **Należy zawsze stosować się do poniższych środków ostrożności oraz bezwzględnie przestrzegać poleceń obsługi salonu podczas korzystania ze stanowisk symulacyjnych!**
7. **HTC Vive i Oculus Rift:** Należy zachować szczególną ostrożność, ponieważ sesje w większości przypadków odbywają się na stojąco.
8. **Samsung Gear VR:** Sesja powinna odbywać się na siedząco. Należy unikać wstawiania z miejsca z goglami na oczach. Istnieje duże prawdopodobieństwo **wystąpienia choroby lokomocyjnej.**
9. Zawartość wyświetlana za pomocą urządzenia może być intensywna, absorbująca i bardzo rzeczywista oraz może wyzwać odpowiednią reakcję mózgu i ciała. Niektóre rodzaje zawartości (np. pełne przemocy lub silnie pobudzające) mogą prowadzić do niepożądanych efektów.

10. W przypadku wystąpienia któregoś z niżej wymienionych objawów, należy poinformować o tym obsługę salonu i natychmiast przerwać sesję: **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.**
11. Objawy „choroby posymulacyjnej” (w tym ww.) mogą utrzymywać się przez kilka godzin po zakończeniu sesji. Jeżeli trwają zbyt długo lub nasilają się, należy bezzwłocznie udać się do lekarza.
12. Objawy te mogą zwiększać ryzyko kontuzji, gdy angażujemy się w działania w świecie rzeczywistym – aż do ich ustąpienia nie należy prowadzić samochodu, jeździć na rowerze i wykonywać innych czynności wymagających nienagannej równowagi i koordynacji oraz pełnej sprawności psychicznej.
13. **Drgawki:** Niektóre osoby (około 1 na 4000) mogą odczuwać 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.
14. **Dzieci:** Należy zachować szczególną ostrożność podczas korzystania ze stanowisk VR dzieci poniżej 13 roku życia – sesje powinny odbywać się w obecności opiekuna prawnego. Samodzielne korzystanie ze sprzętu przez osoby niepełnoletnie, jest możliwe jedynie za pisemną zgodą opiekuna prawnego (zgodą do pobrania poniżej)
[Zgoda rodziców](#)
15. **Zakłócenia częstotliwości radiowych:** Urządzenia emitują fale radiowe, które mogą mieć wpływ na otaczającą elektronikę, m.in. rozruszniki serca. Jeżeli masz wszczepiony rozrusznik lub inne urządzenie medyczne, nie należy korzystać z zestawu VR bez uprzedniego skonsultowania się z lekarzem.
16. **Kontuzje:** Zbyt intensywne korzystanie z urządzeń VR, przede wszystkim z kontrolerów, może być przyczyną kontuzji mięśni czy stawów. Jeżeli podczas gry odczuwasz objawy z tym związane takie jak drętwienie, mrowienie, sztywność należy przestać korzystać ze sprzętu i odpocząć.
17. Podczas korzystania z kontrolerów ręcznych należy je stabilnie i mocno trzymać, aby nie wypuścić ich z rąk, co może być przyczyną obrażeń lub szkód materialnych.
18. Po założeniu gogli VR użytkownik nie widzi otoczenia. Dlatego podczas sesji osoby postronne nie powinny wchodzić do strefy VR, ponieważ grozi to obrażeniami.

19. **Wyrażenie chęci skorzystania z usługi w salonie VR project jest równoznaczne ze złożeniem przez Klienta oświadczenia, iż zapoznał się on z treścią Ostrzeżenia dot. zdrowia i bezpieczeństwa użytkownika i akceptuje jego warunki.** Oświadcza również, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do korzystania z oferowanych usług oraz jest świadom korzystania z urządzeń VR na własną odpowiedzialność.
20. **VR project nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek obrażenia i uszczerbki na zdrowiu oraz szkody materialne, wynikłe z niestosowania się do Ostrzeżeń dotyczących zdrowia i bezpieczeństwa użytkownika oraz poleceń obsługi salonu.** Pełną odpowiedzialność ponoszą wtedy dorośli użytkownicy, a w wypadku osób niepełnoletnich ich rodzice lub opiekunowie prawni.