

## REGULAMIN

### korzystania ze strefy wirtualnej rzeczywistości

#### 1. Definicje

*Regulamin* oznacza niniejszy dokument.

*Usługodawca* oznacza firmę Visus VR Sp. z o.o. z siedzibą w Olsztynie.

*Użytkownik* to osoba fizyczna, osoba prawna lub jednostka organizacyjna nie posiadająca osobowości prawnej, której ustawa przyznała zdolność prawną, która jest użytkownikiem aplikacji, narzędzia szkoleniowego, licencji lub strony internetowej w celu korzystania z usług przez Visus VR Sp. z o.o.

*VR* to strefa wirtualnej rzeczywistości, wyposażona w gogle do wirtualnej rzeczywistości Oculus/Meta Quest 2 oraz sprzęt towarzyszący wykorzystywany w wydzielonej wizualnie strefie.

#### 2. Warunki korzystania z stanowiska VR i aplikacji

Użytkownik wchodząc do strefy VR, akceptuje niniejszy regulamin. Brak akceptacji regulaminu jest tożsamy z odmową świadczeń lub korzystania z VR przez Usługodawcę.

Warunkiem korzystania z stanowisk VR jest zapoznanie się z niniejszym regulaminem, określającym zasady i przeciwwskazania do korzystania z symulatorów i urządzeń wirtualnej rzeczywistości.

Usługodawca zastrzega sobie prawo do odmowy świadczenia usługi w przypadku niesprzyjających warunków pogodowych, niezawinionej przez siebie awarii sprzętu, niewłaściwego lub agresywnego zachowania Użytkownika a także bez podania przyczyny.

#### 3. Odpowiedzialność

Usługodawca nie ponosi odpowiedzialności za szkody poniesione przez Użytkownika w trakcie użytkowania aplikacji oraz będące następstwem niewykonania lub nienależytego wykonania świadczeń, spowodowane m.in.:

- działaniem siły wyższej,
- nagłymi awariami aplikacji, narzędzia szkoleniowego, działania sieci teleinformatycznych, energetycznych, czy też sprzętu Usługodawcy,
- ukształtowaniem terenu,
- uszkodzeniami ciała spowodowanymi nieprawidłowym wykorzystywaniem powierzonego sprzętu lub gwałtownego uderzenia o przedmioty na skutek przekroczenia siatki bezpieczeństwa widocznej w goglach.

Użytkownik ponosi odpowiedzialność za zawinione przez siebie uszkodzenia sprzętu usługodawcy, w szczególności za uszkodzenia kontrolerów, gogli oraz sprzętu towarzyszącego, znajdującego się na stanowisku.

Usługodawca zastrzega sobie prawo do dokonywania serwisów technicznych i aktualizacji oprogramowania oraz serwisów udostępnianych usług a także dokonywania prac konserwacyjnych, których skutkiem może być czasowe ograniczenie możliwości korzystania z oferowanych usług.

#### **4. Reklamacje**

Wszelkie reklamacje dotyczące Usług świadczonych przez Usługodawcę należy składać pisemnie na adres: [biuro@visusvr.pl](mailto:biuro@visusvr.pl)

Czas rozpatrywania reklamacji wynosi 30 dni, licząc od dnia jej otrzymania przez Usługodawcę.

O rezultacie rozpatrzenia reklamacji, reklamujący zostanie poinformowany w sposób, w jaki została złożona reklamacja – na adres mailowy.

#### **5. Ochrona danych osobowych**

Usługodawca oświadcza, że wszelkie informacje przekazane drogą elektroniczną przez Użytkownika, w ramach świadczonej usługi objętej niniejszym regulaminem – mają na celu wyłącznie przeprowadzenie transmisji, obsługę aplikacji, prawidłowe działanie VR lub rozpatrzenie reklamacji i nie są przechowywane dłużej, niż jest to konieczne w zwykłych warunkach dla zrealizowania usługi.

Usługodawca oświadcza, że dane przekazane przez Użytkownika ograniczają się do niezbędnego minimum, mając na uwadze ochronę danych osobowych, zgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002 r. Nr 101, poz. 926 z póź. zm.) a Użytkownik wyraża zgodę na ich przetwarzanie.

Szczegółowe informacje na temat Ochrony danych osobowych oraz ich przetwarzania zostały zawarte w Polityce Ochrony Danych Osobowych znajdującej się tutaj .

#### **6. Korzystanie z VR i narzędzia szkoleniowego**

Każdy z Użytkowników zobowiązuje się do przestrzegania poleceń obsługi Visus VR oraz przekazywanych przez lektora w aplikacjach z których korzysta.

Osoby korzystające z aplikacji, rozpoczynając użytkowanie oświadczają, że zapoznały się z niniejszym regulaminem. Osoby niepełnoletnie użytkują stanowisko VR wraz z aplikacją wyłącznie za zgodą i na odpowiedzialność opiekunów.

Użytkownik korzystający ze sprzętu jest za niego odpowiedzialny. Za wszelkie uszkodzenia sprzętu wynikające z jego nieprawidłowego użytkowania odpowiedzialna jest osoba z niego korzystająca a w przypadku osób niepełnoletnich – jej opiekun prawny. VISUS VR Sp. z o.o. ma prawo domagać się rekompensaty za spowodowane uszkodzenia.

Użytkownik wyraża zgodę na przetwarzanie swoich danych osobowych przez Visus VR Sp. z o.o. (zgodnie z Ustawą z dnia 29.08.1997 roku o Ochronie Danych Osobowych; tekst jednolity: Dz. U. 2016 r. poz. 922).

W kwestiach nieuregulowanych w Regulaminie, zastosowanie mają przepisy Kodeksu Cywilnego.

## **7. Wpływ na zdrowie oraz bezpieczeństwo**

VISUS VR Sp. z o.o. nie bierze odpowiedzialności za decyzję o korzystaniu ze strefy VR, usługi, aplikacji i narzędzia szkoleniowego.

Osoby cierpiące na epilepsję, epilepsję fotogenną lub inne dolegliwości wykluczające korzystanie z VR (w tym szybko zmieniających się obrazów lub zmianę ich jasności) mają obowiązek odstąpić od korzystania ze strefy VR a jeżeli chcą na własną odpowiedzialność korzystać z niej, są zobowiązane do powiadomienia obsługi o fakcie przeciwwskazań przed rozpoczęciem korzystania ze sprzętu.

Ataki epileptyczne mogą występować bez wcześniejszej diagnozy przy oglądaniu telewizji, graniu w grę wideo lub symulacji wirtualnej rzeczywistości. Największe zagrożenie występuje poniżej 19. roku życia.

Główne przeciwwskazania korzystania ze stanowisk VR dla osób mających wcześniej styczność z technologią VR (możliwe, że wystąpiły w przeszłości, przy innych symulacjach): drgawki, utrata świadomości, stany epileptyczne przed, w trakcie lub po sesji VR - zaleca się wizytę u lekarza przed podejściem do symulacji.

Możliwe niepożądane działania w VR, po których należy niezwłocznie przerwać symulację i zdjąć gogle z głowy: bóle lub zawroty głowy, drgawki, zaburzenia epileptyczne, gorszy kontakt z rzeczywistością, drganie oczu, ból oczu, potliwość, zawroty głowy, nudności, zaburzenia orientacji, problemy koordynacyjne, senność lub inne objawy podobne do choroby lokomocyjnej. Działania niepożądane mogą utrzymywać się do kilku godzin po symulacji.

Kobietom w ciąży, osobom starszym, osobom cierpiącym na dolegliwości mogące mieć wpływ na odczucia symulacyjne, zaleca się wizytę lekarską przed podejściem do usługi. Jeżeli wcześniej użytkownik miał ataki epileptyczne, zawroty głowy, nudności itp. przy tego typu rozrywkach, należy mocno rozważyć skorzystanie z usługi.

Osoby posiadające urządzenia reagujące na fale radiowe (np. rozrusznik serca), nie powinny podchodzić do symulacji bez uprzedniej wizyty u lekarza. Wiąże się to z faktem dużej ilości fal radiowych znajdujących się w obrębie stanowiska VR (takich jak WiFi, Bluetooth, odbiorniki i nadajniki GPS).

Przed rozpoczęciem gry, upewnij się, że gogle wygodnie leżą na głowie a obraz jest czysty i wyraźny. Gogle powinny przylegać do twarzy. Zaleca się osobom nie mającym wcześniejszego kontaktu z VR, posiłkowanie się doświadczeniem obsługi stanowiska VR, która dobierze odpowiednią aplikację, pozwalającą odnaleźć się w świecie wirtualnym.

Osoby zmęczone, przejeżdżone, cierpiące na grypę, gorączkę, migrenę, bóle oczu i uszu mogą spodziewać się spotęgowania objawów już towarzyszących.

Po 30 minutach od rozpoczęcia symulacji zaleca się kilkuminutową przerwę.

Osoby, które posiadają jakiegokolwiek negatywne objawy, nie powinny korzystać z VR przez min. 3 godziny od zakończenia symulacji oraz odstąpić od prowadzenia pojazdów mechanicznych (przynajmniej do ustania objawów).

Do momentu ustania objawów nie zaleca się obsługiwanie maszyn i prowadzenia pojazdów, wykonywania wymagających działań mogących mieć wpływ na kontuzję oraz pogłębianie się objawów (wszystkich działań niosących zagrożenie życia lub poważnego uszczerbku na zdrowiu lub zniszczenie mienia).

Jeżeli objawy nie ustaną należy skonsultować się z lekarzem.

Każdy zestaw powinien po użytkowaniu zostać zdezynfekowany. Jeżeli nie ma obsługi w zasięgu ręki, a symulacja została zakończona, należy poinformować obsługę.

Nie należy samemu przestawiać głośności słuchawek, bez konsultacji z obsługą stanowiska VR, aby zminimalizować zagrożenie dla słuchu użytkownika.

Gry wideo i korzystanie z nich mogą powodować kontuzje mięśni, skóry oraz stawów. Mogą pojawić się objawy typu: drętwienie, pieczenie, sztywność w stawach, mrowienie. W takim przypadku należy odpocząć kilka godzin. Jeżeli dolegliwości nie ustają, należy skonsultować się z lekarzem.

## **8. Postanowienia końcowe**

W sprawach nieuregulowanych w niniejszym regulaminie, zastosowanie mają odpowiednie przepisy powszechnie obowiązującego prawa polskiego.