

Regulamin Jump VR



I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy Regulamin określa zasady korzystania z usługi **Jump VR**, z której można skorzystać w obiektach – Rodzinny Park Rozrywki Jump Planet, którymi zarządza Planet Jump Elite spółka z ograniczoną odpowiedzialnością ul. Rewolucji 1905 r. 64a/19 90-222 Łódź, NIP 7252296630; KRS 0000824995. (Organizator)
2. Usługa Jump VR polega na wynajmie stanowiska wirtualnej rzeczywistości – gogli i zestawu gogli wirtualnej rzeczywistości – oraz konsol do gier video, stanowiących własność organizatora (dalej, jako „Sprzęt”).
3. Stanowiska wirtualnej rzeczywistości znajdują się w obiektach Jump Planet.
4. Skorzystanie z oferty Jump VR jest możliwe tylko w godzinach otwarcia (www.jumpplanet.pl)
5. Przed pierwszym przystąpieniem do korzystania z usługi Jump VR każdy Uczestnik zobowiązany jest do zapoznania się z niniejszym Regulaminem, a w szczególności z pkt. V Regulaminu, tj. zasadami bezpieczeństwa. Regulamin dostępny jest na stronie internetowej www.jumpplanet.pl oraz na miejscu w każdy obiekcie.
6. Podczas przebywania na terenie wyznaczonym do Jump VR obowiązuje bezwzględny nakaz przestrzegania oraz stosowania się do poleceń Obsługi.
7. Zakup usługi (biletu) do Jump VR i podpisanie Regulaminu są równoznaczne ze złożeniem przez Uczestnika oświadczenia, iż zapoznał się on z treścią Regulaminu i akceptuje jego warunki, jak też oświadczeniem, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do korzystania z usługi.

II. UCZESTNICY

1. Usługa VR przeznaczona jest dla osób, które ukończyły 8 rok życia (dalej, jako „Uczestnik”). Osoby, które ukończyły 8 rok życia mogą skorzystać z kilkunutowej projekcji przy asekuracji opiekuna.
2. Uczestnicy, którzy nie ukończyli 13 roku korzystają z Jump VR przy asekuracji opiekuna.
3. Uczestnicy, którzy ukończyli 16 rok życia korzystają z Jump VR na własną odpowiedzialność.
4. Uczestnicy, którzy nie ukończyli 16 roku życia mogą skorzystać z Jump VR wyłącznie w obecności opiekunów prawnych lub osób pełnoletnich upoważnionych do opieki nad uczestnikiem po podpisaniu zgody lub samodzielnie po dostarczeniu do obiektu pisemnej zgody. Formularz zgody jest dostępny na stronie www.jumpplanet.pl oraz na miejscu w recepcji obiektu.
5. Z Usługi Jump VR nie mogą korzystać osoby: w stanie nietrzeźwym lub znajdujące się pod wpływem środków odurzających; z przeciwwskazaniami, w szczególności określonymi w pkt V niniejszego Regulaminu.
6. Obsługa jest uprawniona do żądania okazania przez Uczestnika dokumentu ze zdjęciem (dowód osobisty, legitymacja szkolna) potwierdzającego jego wiek.

III. DOKONANIE REZERWACJI ORAZ ZAKUP PAKIETU

1. Korzystanie ze stanowisk wirtualnej rzeczywistości jest odpłatne zgodnie z cennikiem, który znajduje się w każdym obiekcie Jump Planet, oraz na stronie www.jumpplanet.pl
2. Rezerwacji sesji (dalej, jako „Sesja”) należy dokonać za pośrednictwem strony <https://jumpplanetlodz.oos.pl/> rezerwacja, na miejscu w recepcji obiektu lub telefonicznie.
3. Z Usług VR Studio, bez wcześniejszej rezerwacji, możliwe jest tylko w przypadku, jeżeli w VR Studio znajdują się wolne stanowiska, na które nie zgłoszono rezerwacji na najbliższe 30 minut.
4. Zarezerwowaną sesję należy opłacić bezpośrednio przy rezerwacji on-line bądź w przypadku rezerwacji telefonicznej- na miejscu w recepcji obiektu.

5. Rezygnacji z opłaconej usługi Jump VR można dokonać najpóźniej na 1h przed rozpoczęciem sesji, za okazaniem paragonu fiskalnego, KP lub faktury VAT dokumentujących uprzedni zakup biletu.
6. Organizator zastrzega sobie możliwość wprowadzenia innych cen niż wskazane w pkt III ust. 1 niniejszego Regulaminu, a w szczególności w poszczególnych dniach tygodnia.
7. Specjalna oferta cenowa nie może być łączona z promocjami, voucherami lub nagrodami z promocji, konkursów organizowanych przez Organizatora lub jakiegokolwiek inne podmioty.,
8. Organizator zastrzega sobie możliwość odwołania lub przesunięcia rezerwacji Uczestnika bez możliwości dochodzenia odszkodowania z przyczyn niezależnych, uniemożliwiających bądź wysoce utrudniających przeprowadzenie bezpieczne świadczenie oraz korzystanie z Usług Jump VR. W takim przypadku Obsługa obiektu Jump Planet zobowiązuje się zaproponować inny termin lub zwrócić uiszczoną opłatę za zakupiony pakiet.
9. Nieprzestrzeganie niniejszego Regulaminu, po wcześniejszym, jednokrotnym, upomnieniu Uczestnika przez Obsługę obiektu, powoduje anulowanie opłaconego pakietu, bez możliwości ubiegania się o zwrot poniesionych kosztów sesji.
10. Organizator uprzedza, że sytuacja rażącego naruszenia zasad porządku i bezpieczeństwa określonych w niniejszym Regulaminie będą natychmiast zgłaszane na policję.

IV. SPRZĘT

1. Za wszelkie uszkodzenia Sprzętu wynikające z jego nieprawidłowego użytkowania odpowiedzialna jest osoba z niego korzystająca. Jump Planet posiada w takim wypadku prawo do odszkodowania za spowodowane uszkodzenia oraz czas, w którym Sprzęt nie będzie mógł być wykorzystany.
2. Sprzęt podlega bezwarunkowemu zwrotowi po skończonej sesji, a w uzasadnionych przypadkach, w szczególności w przypadku zagrożenia zdrowia lub życia Uczestnika sesji lub w przypadku zagrożenia uszkodzenia lub zniszczenia sprzętu, a także na każde żądanie Obsługi obiektu Jump Planet.
3. Wszelkie zauważone usterki techniczne lub niebezpieczne sytuacje związane z użytkowaniem Sprzętu Uczestnik lub osoba korzystająca ze Sprzętu jest zobowiązany zgłaszać niezwłocznie recepcji obsługującej obiekt Jump Planet, w tym atrakcji Jump VR.
4. Jump Planet nie ponosi odpowiedzialności za skutki lub powikłania spowodowane korzystaniem ze Sprzętu w przypadku:
 - a. Niezgłoszenia sytuacji, o których mowa w pkt IV ust. 3 niniejszego Regulaminu,
 - b. Wystąpienia poprzez okoliczności siły wyższej, o ile działanie siły wyższej bezpośrednio uniemożliwi bądź znacząco utrudni przystąpienie do świadczenia oraz korzystania z usługi VR,
 - c. Ich wystąpienia z uwagi na niezastosowanie się do Zasad Bezpieczeństwa związanych z korzystaniem z Usługi określonych w pkt. V niniejszego Regulaminu.

ZASADY BEZPIECZEŃSTWA ZWIĄZANE Z KORZYSTANIEM Z USŁUGI

1. Organizator zawiadamia, że korzystanie z usługi VR zakłada wykonywanie przez Uczestników czynności o dużej intensywności i natężeniu. Korzystanie ze Sprzętu wirtualnej rzeczywistości oddziałuje na błędnik, zmysł wzroku, orientacji przestrzennej, słuchu, co może skutkować pojawieniem się tzw. Choroby posymulacyjnej, ataku epilepsji oraz innych niepożądanych objawów.
2. Uczestnik, a w przypadku uczestników określonych w pkt II ust. 3 opiekun prawny lub osoba pełnoletnia upoważniona do opieki nad uczestnikiem stwierdza, że nie ma żadnych przeciwwskazań zdrowotnych, aby uczestnik mógł korzystać z usługi VR.
3. Zaleca się konsultację z lekarzem przed skorzystaniem z Usługi VR, a 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.
4. Nie należy korzystać z Usługi VR w przypadku zmęczenia, senności albo pod wpływem leków, alkoholu, narkotyków lub innych środków odurzających lub psychotropowych, w trakcie problemów trawiennych, w stanach napięcia emocjonalnego lub niepokoju ani w przypadku przeziębienia, grypy, bólów głowy, migren, bólów ucha, ponieważ zwiększa to prawdopodobieństwo wystąpienia niepożądanych objawów.
 5. Należy natychmiast zaprzestać korzystania z Usługi VR w przypadku wystąpienia następujących objawów: napady drgawek, utrata świadomości, zmęczenie oczu, drganie oczu lub mięśni, mimowolne ruchy, zmienione, rozmyte lub podwójne widzenie lub inne nieprawidłowości widzenia, zawroty głowy, dezorientacja, gorsza równowaga, gorsza koordynacja wzrokowo-ruchowa, nadmierne pocenie się, nadmierna produkcja śliny, nudności, oszołomienie, ból głowy lub oczu, senność, zmęczenie lub jakiegokolwiek objawy choroby lokomocyjnej.
 6. U niektórych osób (ok. 1 na 4.000) reakcją na miganie lub wzory światła pojawiające się podczas korzystania ze Sprzętu mogą być silne zawroty głowy, ataki drgawek, napady padaczki lub chwilowe utraty przytomności. Może to nastąpić podczas oglądania telewizji, gry w gry komputerowe lub doświadczania rzeczywistości wirtualnej, nawet jeżeli wcześniej u tych osób nie występowały drgawki czy chwilowe utraty przytomności ani napady padaczki. Osoby, które miały takie napady, utraty przytomności lub inne objawy związane epilepsją powinny zasięgnąć porady lekarza przed skorzystaniem z Usługi VR.
 7. Sprzęt wirtualnej rzeczywistości może emitować fale radiowe, które mogą wpływać na działanie urządzeń elektronicznych działających w pobliżu, również rozruszników serca. W przypadku korzystania z rozrusznika serca lub innych wszczepionych urządzeń medycznych nie należy korzystać z atrakcji Jump VR bez uprzedniego zasięgnięcia porady lekarza lub producenta urządzenia medycznego.
 8. Słuchanie dźwięków o dużej głośności może spowodować utratę słuchu. Dźwięk tła oraz długotrwała ekspozycja na głośne dźwięki mogą spowodować, że dźwięki wydają się cichsze niż w rzeczywistości. Z uwagi na absorbujące właściwości rzeczywistości wirtualnej nie należy korzystać z Usługi VR z głośnym dźwiękiem, aby zachować świadomość otoczenia i ograniczyć ryzyko uszkodzenia słuchu.
 9. Długotrwałe korzystanie z usługi VR oraz Sprzętu może powodować ból mięśni, stawów lub skóry. W przypadku odczuwania bólu, zmęczenia, drętwienia, pieczenia lub sztywności jakiegokolwiek części ciała podczas sensu, należy zaprzestać korzystania z Usługi VR i odpocząć kilka godzin przed ponownych skorzystaniem z Usługi VR.
 10. Należy zaprzestać korzystania z Usługi VR, jeżeli Sprzęt wydaje się zbyt gorący. Długi kontakt z przegrzaniem urządzeniem może spowodować poparzenia.
 11. Nie należy korzystać z Usługi VR oraz RETRO, jeżeli jakiegokolwiek kabel jest uszkodzony lub jakiegokolwiek przewodu znajdują się na wierzchu. O każdej takiej sytuacji należy natychmiast poinformować recepcję obiektu Jump Planet.
 12. Opiekunowie prawni lub osoby pełnoletnie posiadające upoważnienie do opieki nad uczestnikiem powinni sprawdzać, czy u Uczestnika, który korzystał lub korzysta z usługi VR nie występują objawy i powinni ograniczyć czas spędzany przez Uczestnika na korzystaniu z Usługi VR. Należy unikać zbyt długiego korzystania ze Sprzętu przez Uczestnika, ponieważ może to negatywnie wpłynąć na koordynację wzrokowo-ruchową, równowagę i podzielność uwagi. Opiekunowie prawni lub osoby pełnoletnie posiadające upoważnienie do opieki nad uczestnikiem powinni dokładnie sprawdzać, czy u Uczestnika nie występuje ograniczenie żadnej z tych umiejętności podczas Seansu.
 13. Tak jak w przypadku symptomów pojawiających się po opuszczeniu pokładu statku symptomy związane z doświadczeniem wirtualnej rzeczywistości mogą trwać lub pojawić się kilka godzin po korzystaniu z Usługi VR. Do takich objawów należą opisane w punkcie V powyżej, a także nadmierne zmęczenie i zmniejszona podzielność uwagi. Te symptomy zwiększają ryzyko wystąpienia obrażeń podczas wykonywania normalnych, codziennych czynności w świecie rzeczywistym.

14. Do momentu ustania wszystkich symptomów nie należy prowadzić pojazdów, sterować maszynami ani angażować się w czynności wymagające wyężdżania wzroku lub wysiłku fizycznego, które mogą mieć poważne konsekwencje (tzn. czynności, przy których wykonywaniu wystąpienie symptomów mogłoby doprowadzić m.in. do śmierci, obrażeń lub uszkodzenia ciała) lub innych czynności wymagających niezaburzonej równowagi i koordynacji wzrokowo-ruchowej (np. uprawianie sportu, jazda na rowerze).
15. O każdym przypadku wystąpienia jakichkolwiek dolegliwości opisanych w niniejszym Regulaminie należy natychmiast poinformować recepcję obiektu Jump Planet.
16. W razie pojawienia się jakichkolwiek dolegliwości lub objawów opisanych w niniejszym Regulaminie należy zasięgnąć porady lekarza.
17. W razie pojawienia się jakichkolwiek dolegliwości lub objawów opisanych w niniejszym Regulaminie należy zasięgnąć porady lekarza.
18. Jeżeli objawy występowały tylko podczas konkretnej gry/aplikacji, należy ją wykluczyć z kolejnych sesji.
19. Jump Planet nie ponosi odpowiedzialności za skutki lub powikłania spowodowane korzystaniem z Usługi Jump VR.

VI. ZASADY OBOWIĄZUJĄCE w obrębie atrakcji Jump VR

1. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania regulaminu obiektu Jump Planet (dostępny w obiekcie oraz na stronie www.jumpplanet.pl) oraz zasad bezpieczeństwa, przepisów BHP i przepisów przeciwpożarowych obowiązujących na terenie obiektu Jump Planet.
2. Uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania elementarnych zasad współżycia społecznego i poszanowania mienia Organizatora.
3. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do pozostawienia porządku po skorzystaniu z atrakcji Jump VR.
4. Na całym terenie obiektu Jump Planet bezwzględnie zabronione jest: palenie tytoniu i korzystanie z papierosów elektronicznych,
5. Zabrania się wnoszenia, posiadania oraz korzystania przez Uczestników broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych.
6. Uczestnik odpowiada za wyrządzone przez siebie szkody na terenie obiektu Jump Planet.
7. Organizator nie ponosi żadnej odpowiedzialności za utratę, kradzież, modyfikację lub uszkodzenie jakichkolwiek przedmiotów osobistych wniesionych na teren obiektu Jump Planet, a także urazów fizycznych podczas korzystania z Usług Jump VR.

VII. DANE OSOBOWE

1. Administratorem danych osobowych jest Planet Jump Elite sp. z o.o., ul. Rewolucji 1905 r. 64a/19 90-222 Łódź, NIP 7252296630; KRS 0000824995.
2. Udostępnienie danych osobowych przez Uczestników jest dobrowolne, jednakże jest niezbędne m.in. w celu dokonania rezerwacji Usługi VR oraz udzielenia zgody określonej w pkt II ust. 3 niniejszego Regulaminu.
3. Uczestnik ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz do ich poprawiania na warunkach określonych w ustawie o ochronie danych osobowych.
4. Jump Planet przewiduje rozpowszechnianie wizerunków Uczestników (fotografii, nagrań audio lub audio-video) sporządzonych w trakcie przebywania na terenie VR Studio w celu informacji i promocji Usługi VR oraz działalności Organizatora. Uczestnik poprzez zakup pakietu udziela zezwolenia na utrwalenie i wykorzystanie swojego wizerunku w materiałach obejmujących fotografie, nagrania audio oraz audio-video w celach promocyjnych bez ograniczeń czasowych i terytorialnych.

VIII. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Regulamin jest jedynym dokumentem określającym zasady korzystania z Usługi VR.
2. W przypadku Uczestników, którzy nie mają pełnej zdolności do czynności prawnych, wszelkich oświadczeń woli dotyczących spełnienia warunków określonych w niniejszym Regulaminie dokonuje Uczestnik za pisemną zgodą jego przedstawiciela ustawowego lub jego przedstawiciela ustawowy albo osoba pełnoletnia posiadająca upoważnienie do opieki nad Uczestnikiem.
3. Uczestnik i Organizator oświadczają, że nie naruszają żadnych praw osób trzecich i jednocześnie oświadczają, że każda ze Stron ponosi wyłączną odpowiedzialność z własnych naruszeń cudzych praw.
4. Organizator nie gwarantuje, że strony sieci internetowych będą wolne od zakłóceń lub błędów. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne nieprawidłowości w połączeniach telekomunikacyjnych, transmisji danych, funkcjonowaniu sieci Internet.
5. Spory związane z niniejszym Regulaminem będą rozpatrywane przez Planet Jump Elite sp. z o.o., a jej decyzje w tym zakresie będą wiążące i ostateczne.
6. Organizator w szczególności jest uprawniony w związku z ewentualnymi wątpliwościami przedstawianymi przez Uczestników do publikowania wyjaśnień co do postanowień Regulaminu na stronie internetowej pod adresem www.jumpplanet.pl.
7. Organizator jest uprawniony do zmiany postanowień Regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków korzystania z Usług.
8. Uczestnicy wyrażają na powyższą zgodę, chyba że w terminie 2 dni roboczych od opublikowania stosownej informacji na stronie internetowej Organizatora złożą oświadczenie o rezygnacji z rezerwacji Seansu (w przypadku przesłania skanu oświadczenia na adres e-mail Organizatora termin uznaje się za zachowany w przypadku nadania w tym terminie oświadczenia w oryginale pocztą).
9. Regulamin uważa się za zaakceptowany poprzez podpisanie oświadczenia i/lub wejście na stanowisko i rozpoczęcie z korzystania z usług VR.
10. W zakresie nieuregulowanym w Regulaminie stosuje się odpowiednie przepisy prawa powszechnie obowiązującego.
11. Wszelkie informacje dotyczące Usług dostępne w materiałach reklamowych mają jedynie charakter informacyjny.

