



1. Normas básicas.

- 1.1. La duración de la actividad por usuario es de **aproximadamente 15 minutos**: 5 minutos de preparación y 10 minutos de juego.
- 1.2. No se permite guardar el lugar en la cola para el uso del dispositivo.
- 1.3. Se deberá atender y obedecer las indicaciones del personal correspondiente en todo momento.
- 1.4. **No se permite** el acceso a personas de estatura **menor a 145 cm** y a personas que superen los **130 kg** de peso. No intente utilizar *Omni* si no cumple con los requisitos de altura y peso, o si no se encuentra lo suficientemente saludable para realizar ejercicios físicos moderados o intensos.
- 1.5. **No se permite** el acceso a **menores de 10 años**. En caso de querer acceder, los **menores de 12 años**, que posean la altura mínima, tendrán que estar acompañados por un adulto que se haga responsable de cualquier incidencia.
- 1.6. **No debe utilizar los productos** *Virtuix Omni* si tiene epilepsia o está embarazada, en estado de embriaguez o está recuperándose de una cirugía mayor, enfermedad o ataque al corazón.
- 1.7. No se aconseja su uso a personas que se agobien con espacios cerrados o abiertos, movimientos bruscos, etc.
- 1.8. No se recomienda usar el dispositivo si se ha experimentado recientemente: mareos, visión alterada, espasmos musculares u oculares, pérdida de consciencia, desorientación, ataques, o cualquier movimiento o convulsión involuntarios.
- 1.9. Se ruega mantener las medidas básicas de higiene personal (pelo, cara y manos limpias).
- 1.10. Se recomienda el uso de calcetines.
- 1.11. No se permite su uso a personas con maquillaje/pintura facial.
- 1.12. Es importante sostenerse del anillo con ambas manos al entrar y salir del dispositivo porque la superficie de la base es muy resbaladiza.
- 1.13. Las tallas de calzado disponibles se encuentran entre 35-50 (EUR).
- 1.14. No se debe usar el calzado *Omni* fuera de la superficie de la base.
- 1.15. La organización **NO** se hace responsable en caso de accidente.
- 1.16. El personal se reserva el derecho de admisión.



2. Riesgos del uso de Realidad Virtual.

2.1. Efectos secundarios frecuentes:

- 2.1.1. Fatiga, náuseas o mareos.
- 2.1.2. Fatiga ocular.
- 2.1.3. Desorientación.

2.2. Efectos secundarios poco frecuentes:

- 2.2.1. Problemas de coordinación.
- 2.2.2. Problemas de vista.
- 2.2.3. Confusión entre realidad y fantasía.
- 2.2.4. Convulsiones.