

1. **Die Glastüre muss immer geschlossen werden! Beim Eintreten ducken oder Kopf einziehen!**
Die Glastüre ist nur 1.80m hoch. VR-Brille erst im Squashcourt aufsetzen.
2. **Virtuelle Aussengrenzen beachten!** Die virtuellen Aussengrenzen des Spielfelds befinden sich nahe an der echten Wand; **auf keinen Fall hineinlaufen!**

Achtung: Im Falle von Software-Problemen kann es passieren, dass anstelle der Spielumgebung das virtuelle Startbild der VR-Brille (Büro mit Möbeln, TV und viel Aussicht) gesehen wird. **Da hier keine Aussengrenzen mehr sichtbar sind, muss umgehend stillgestanden und die Brille angehoben werden.** Die Mitspieler (mit Brille) sehen diese Person auch nicht mehr.

3. **Hallenschuhe oder möglichst rutschfeste Socken verwenden:** Es darf nur mit Hallenschuhen (Mietschuhe an der Rezeption erhältlich) oder in Socken gespielt werden.
4. **Virtuelle Hindernisse dürfen niemals durchschritten und möglichst nicht berührt werden.** Bei Zuwiderhandlung droht Punktverlust. Bei vorsätzlicher Zuwiderhandlung droht Platzverweis. Vor der Durchquerung virtueller Türen sowie Kreuzungen oder Ecken unbedingt das eigene Tempo drosseln und vorsichtig hindurch schreiten.
5. **Spielverhalten:** Auf sehr schnelle Bewegungen sollte möglichst verzichtet werden. Wir empfehlen schnelles Schrittempo statt Rennen. Arme in unmittelbarer (virtueller) Nähe von Mitspielern nicht ausstrecken. Andere Mitspieler sollten möglichst nicht berührt werden. Jederzeit eine Armlänge Abstand zu virtuellen Hindernissen und anderen Mitspielern halten. Vorsichtiges Annähern an andere Mitspieler, Erschrecken vermeiden. Nicht liegen; die Mitspieler können Beine und Füße der Gegner nicht sehen.
6. **Weitere Spielregeln:** Verliert der virtuelle Avatar des Spielers alle 3 über den Controllern und Köpfen sichtbaren Herzen, muss der Spieler vorsichtig zu seiner persönlichen, nummerierten Sicherheitszone zurückgehen und darf dabei andere Spieler nicht beeinflussen. So werden die Herzen „aufgeladen“. Bei Zuwiderhandlung droht Punktverlust oder Platzverweis.
7. **Bei Unwohlsein, Übelkeit oder Schwindel** ist das VR-Headset sofort abzusetzen und der Spieler muss sich umgehend an das Fachpersonal wenden.
8. **Mutwillig und/oder durch Nichtbeachtung der oben genannten Regeln beschädigte VR-Hardware wird dem Spieler in Rechnung gestellt.**
9. **Mit Unterschrift der Haftungserklärung** bestätigt der Spieler oder die Spielerin, dass er oder sie alle Sicherheitsregeln zur Kenntnis genommen und keinerlei Anspruch auf Schadenersatz hat. Die Nutzung der VIRTUAL ARENA erfolgt ausdrücklich auf eigene Gefahr.
 - Eltern haften für ihre Kinder
 - Kinder unter 9 Jahren dürfen nicht spielen
 - Für Kinder und Jugendliche von 9 bis 17 Jahren muss die Haftungserklärung von einer/m Erziehungsberechtigten unterschrieben werden