Avvertenze per la Salute e la Sicurezza

⚠ AVVISO AVVERTENZE PER LA SALUTE E LA SICUREZZA: per ridurre il rischio di lesioni personali, malessere o danni a oggetti, verificare che ogni utente del visore legga attentamente le seguenti avvertenze prima di utilizzare il sistema VR.

Visitare il Centro per la sicurezza Oculus all'indirizzo oculus.com/safety-center per ulteriori informazioni su un utilizzo sicuro del sistema VR.

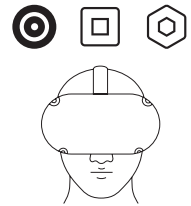
In questa Guida, sono riportate alcune icone per illustrare e segnalare le questioni relative a salute e sicurezza. Le icone non sostituiscono il testo della Guida ma lo integrano.

⚠ AVVISO Prima di utilizzare il sistema VR

- Leggere e seguire tutte le istruzioni su configurazione e funzionamento fornite con il visore, incluse le raccomandazioni relative a hardware e software. Il rischio di malessere può aumentare se non si utilizzano gli hardware e i software raccomandati.
  - Il visore e il software non sono progettati per l'utilizzo con dispositivi, accessori, software o contenuti non autorizzati. L'utilizzo di dispositivi, accessori, software o contenuti non autorizzati o l'hacking del dispositivo, software o contenuti può causare lesioni a se stessi e ad altri, problemi di prestazioni o danni al sistema e ai servizi correlati, nonché danni non coperti dalla garanzia.
- **Regolazione del visore.** Per ridurre il rischio di malessere, il visore deve essere bilanciato e centrato e la distanza tra le lenti (la distanza intra-assiale o IAD) deve essere impostata correttamente per ogni utente. Regolare il cinturino posteriore e superiore per posizionare comodamente il visore. Regolare l'IAD per ogni utente spostando le lenti direttamente sulla posizione 1, 2 o 3 che fornisce l'immagine più nitida. Quando è regolato correttamente, il visore deve essere comodo e l'immagine visualizzata deve essere singola e nitida. Ricontrollare le impostazioni prima di riprendere l'utilizzo dopo una pausa per evitare modifiche indesiderate delle regolazioni.



- **Selezione dei contenuti.**
  - La valutazione dei contenuti può essere fornita da agenzie di rating internazionali o regionali e includere la classificazione per raccomandazioni di età insieme alle descrizioni dei contenuti. La realtà virtuale è un'esperienza immersiva e può essere intensa. Contenuti spaventosi, violenti o ansiogeni possono indurre il corpo a reagire come se fossero reali. Scegliere attentamente i contenuti e consultare le valutazioni dei contenuti fornite.



  - Oculus fornisce anche indici di comfort per alcuni contenuti. Gli indici di comfort sono correlati alla quantità di movimento della videocamera, al movimento del giocatore e a potenziali contenuti ed effetti disorientanti. Controllare gli indici di comfort prima di selezionare o utilizzare i contenuti. (Per ulteriori dettagli su come gli indici di comfort possono contribuire a un'esperienza confortevole, consultare il sito **support.oculus.com/comfort**).
    - Se si prova la realtà virtuale per la prima volta o se in passato si è provato malessere quando esposti a determinati contenuti o esperienze, iniziare con un contenuto valutato come Rassicurante prima di provare contenuti con comfort di livello Moderato, Intenso o Non Classificato.
  - Leggere e seguire tutte le istruzioni e le avvertenze fornite con il contenuto.
- **Utilizzare unicamente quando non sussistono controindicazioni.** Un'esperienza di realtà virtuale confortevole richiede un senso di movimento ed equilibrio inalterato. Non utilizzare il visore se si verificano le condizioni seguenti (perché potrebbe aumentare la predisposizione a sintomi negativi):

- Stanchezza o spossatezza;
- Sonno;
- Uso di alcol o droghe;
- Postumi da eccesso di alcol;
- Problemi di digestione;
- Stress emotivo o ansia;
- In caso di raffreddore, influenza, mal di testa, otiti o emicranie.

⚠ AVVISO **Condizioni mediche pre-esistenti**

- Consultare il medico prima di utilizzare il visore in caso di gravidanza, età avanzata, anomalie visive binoculari pre-esistenti, disturbi psichiatrici, disturbi cardiaci o altre gravi condizioni mediche.
  - **Convulsioni.** Alcune persone (circa 1 su 4.000) possono avere forti capogiri, convulsioni, spasmi muscolari o oculari, o blackout provocati da luci lampeggianti o intermittenti. Ciò può avvenire mentre guardano la TV, giocano a videogiochi o vivono un'esperienza di realtà virtuale, anche se episodi di convulsioni o blackout non si sono mai verificati in precedenza né sussiste familiarità con convulsioni o epilessia. Questi sintomi compaiono più comunemente nei bambini e nei giovani. Chiunque sviluppi uno di questi sintomi deve interrompere l'utilizzo del visore e consultare un medico. Se in passato si sono verificati convulsioni, perdita di coscienza o altri sintomi correlati a una condizione epilettica, è necessario consultare un medico prima di utilizzare il visore.
- **Interferenza con dispositivi medici.** Il visore e i controller possono contenere magneti o componenti che emettono onde radio, che potrebbero influire sul funzionamento dei dispositivi elettronici nelle vicinanze, inclusi pacemaker cardiaci, apparecchi acustici e defibrillatori. Se si è portatori di pacemaker o di altri dispositivi medici impiantati, consultare il medico o il produttore del dispositivo medicale prima di utilizzare il visore o i controller. Mantenere una distanza di sicurezza tra il visore e i controller e i dispositivi medici. Interrompere l'utilizzo del visore o dei controller se si riscontra un'interferenza persistente con il dispositivo medico.

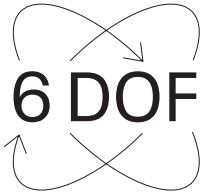
⚠ AVVISO **Requisiti di età/Minori**



- Questo prodotto non è un giocattolo e non deve essere utilizzato da minori di età inferiore a 13 anni. Le dimensioni del visore non sono progettate per i bambini e una misura inadeguata può provocare malessere o effetti negativi sulla salute e i bambini più piccoli sono in un periodo critico per lo sviluppo della vista.
- Evitare l'utilizzo prolungato da parte di minori di età superiore a 13 anni, perché può influire negativamente sulla coordinazione mano-occhio, sull'equilibrio e sulle abilità multi-tasking.
- Gli adulti devono monitorare i minorii di età superiore a 13 anni durante e dopo l'utilizzo del visore per:
  - Verificare che i minori seguano queste avvertenze, incluse le sezioni Prima dell'utilizzo del sistema VR e Utilizzare solo in un ambiente sicuro;
  - Monitorare l'eventuale comparsa dei sintomi descritti in queste avvertenze (inclusi quelli elencati in questa sezione o nelle sezioni Malessere e Lesione da stress ripetitivo);
  - Verificare che i minori utilizzino contenuti appropriati (tenere in considerazione sia il contenuto sia gli indici di comfort) e utilizzare il filtro famiglia laddove disponibile e
  - Limitare il tempo che i minori trascorrono utilizzando il visore e verificare che facciano pause durante l'utilizzo.

Spazio di gioco e ambiente circostante

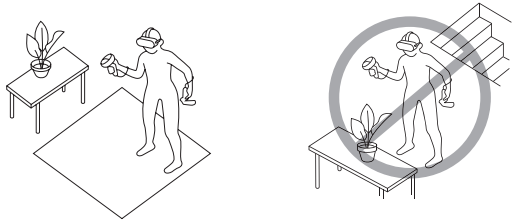
⚠ AVVISO **Rischi associati alla libertà di movimento**



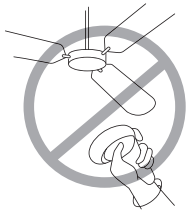
Il visore è progettato per tracciare il movimento durante l'uso e modellare le azioni nel mondo virtuale come se fossero nel mondo reale, tutto senza necessità di fili o cavi collegati a un computer. Questa libertà di movimento implica la necessità di adottare comportamenti appropriati per un'esperienza sicura.

⚠ AVVISO **Configurare e utilizzare solo in un ambiente sicuro:** il visore produce un'esperienza immersiva in grado di creare distrazioni e di bloccare completamente la percezione dell'ambiente circostante reale.

Configurazione dello spazio di gioco sicuro



- **Assicurarsi sempre di conoscere l'ambiente circostante prima di iniziare e durante l'utilizzo del visore. Prestare attenzione per evitare lesioni.**
- L'utente è responsabile della creazione e del mantenimento di uno spazio di gioco sicuro.
- Utilizzare il visore unicamente in ambiente interno.
- Liberare un'area sicura intorno a sé, inclusa l'area sopra la testa, prima di utilizzare il visore. Possono verificarsi lesioni gravi se si inciampa, si urta un muro, un mobile, altri oggetti o persone.
  - Evitare anche l'utilizzo, vicino o sotto aree, oggetti, animali o altre cose che possono causare lesioni dovute a inciampo, caduta, contatto, colpo, perdita di equilibrio o altre condizioni o interazioni non sicure, come:

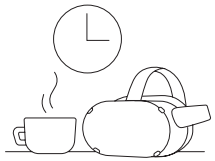


    - Pareti
    - Mobili
    - Lampade
    - Persone
    - Animali domestici
    - Scale
    - Rampe
    - Balconi
    - Porte d'ingresso aperte
    - Finestre
    - Fiamme aperte o sorgenti di calore (come candele o camici)
    - Liquidi
    - Ventilatori a soffitto o plafoniere
    - Televisioni, monitor o altri dispositivi elettronici

- Preparare uno spazio di gioco adatto al contenuto selezionato.
  - Verificare sempre che lo spazio di gioco sia privo di pericoli.
  - Se si utilizza un contenuto che consente lo spostamento nello spazio di gioco, quest'ultimo deve essere sufficientemente grande per poter allungare le braccia con i controller (se utilizzati) senza colpire oggetti e deve includere una zona cuscinetto tra quest'area ed eventuali oggetti. La zona cuscinetto deve essere sufficientemente grande in modo che, se si inciampa o cade inavvertitamente, non si entri a contatto con un oggetto o un'area pericolosi.
  - **Realtà mista.** Alcuni contenuti possono consentire l'interazione con oggetti esterni del mondo reale (come parete, tavolo, tastiera o scrivania) visualizzati nel mondo virtuale mentre si utilizza il visore (denominata realtà mista). Verificare che tali oggetti siano protetti adeguatamente e privi di pericoli, come liquidi, oggetti affilati, sorgenti di calore, fiamme libere, ecc.
- La superficie su cui si sta in piedi o seduti mentre si utilizza il visore deve essere piana, stabile e prima di ostacoli. Non utilizzare su superfici irregolari, come pavimenti con tappeti o moquette non tesi o altri pericoli simili.
- Prendere in considerazione la presenza di una persona che osserva mentre si vive un'esperienza di realtà virtuale.

- Poiché in VR le percezioni sono limitate, non tenere o manipolare oggetti pericolosi, che possono causare lesioni o danneggiarsi.
- Adottare le misure opportune per evitare che altri entrino nello spazio di gioco, incluse le persone (in particolare i minori) o gli animali domestici che non capiscono che le percezioni sono limitate.
- Interrompere l'utilizzo del visore se l'ambiente non è più sicuro. Se si avverte che qualcosa o qualcuno è entrato nello spazio di gioco, fermarsi, rimuovere il visore e sospendere l'esperienza VR per verificare che lo spazio di gioco sia ancora sicuro.

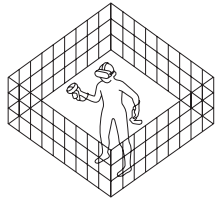
Tempo e pause



- Abituarsi gradualmente all'utilizzo del visore per consentire al corpo di adeguarsi al visore e all'esperienza specifica. Anche se i periodi di utilizzo e le pause appropriati variano da una persona all'altra e in base al contenuto selezionato, è necessario fare sempre pause regolari quando si utilizza il visore.
  - Utilizzare inizialmente solo per alcuni minuti per volta e incrementare gradualmente la durata dell'utilizzo man mano che si acquisisce dimestichezza con l'esperienza.
  - Fare una pausa almeno ogni 30 minuti mentre ci si abitua al visore o a un contenuto nuovo. Fare pause più frequenti di ogni 30 minuti se si avverte malessere.
  - Fare sempre una pausa se si avverte malessere e non iniziare di nuovo finché questa sensazione non scompare.
  - L'utilizzo prolungato senza pause adeguate può aumentare il rischio di lesioni, altri effetti avversi o danni a oggetti.

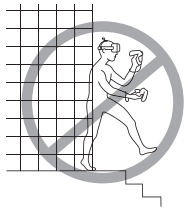
Interazione con il mondo reale quando si indossa il visore

- Muoversi con cautela quando si esplora il mondo virtuale. Movimenti rapidi o bruschi possono causare collisioni o la perdita di equilibrio.
  - Se si perde l'equilibrio o si avverte una sensazione di non equilibrio, rimuovere il visore e fare una pausa finché non viene ripristinato l'equilibrio normale.
  - Ricordare che molti oggetti visualizzati nel mondo virtuale potrebbero non esistere in quello reale. Non sedersi o stare in piedi su oggetti virtuali né utilizzarli per supporto.
  - Rimanere seduti a meno che l'esperienza di gioco o contenuto non richieda di stare in piedi o di spostarsi nello spazio di gioco.
- L'utilizzo del visore con gli occhiali può aumentare il rischio di lesioni facciali in caso di caduta o colpi sul viso.
- Gli anelli sui controller si estendono oltre le mani. Prestare attenzione quando si muovono mani e braccia in modo che i controller non si scontrino e quindi non colpiscano il viso.



- **Il sistema Guardian.** Il visore contiene una funzione di sistema Guardian, una funzione di sistema perimetrale virtuale, progettata per assistere nel rimanere all'interno dello spazio di gioco ed evitare collisioni con oggetti nel mondo fisico mentre ci si trova nell'ambiente virtuale.
  - Seguire le istruzioni sullo schermo per definire lo spazio di gioco, nonché le istruzioni e le avvertenze per rimanere nello spaio di gioco libero designato.
  - Il sistema Guardian può offrire diverse impostazioni a seconda del contenuto selezionato. Scegliere le impostazioni in base al contenuto selezionato e all'esperienza preferita in tale contenuto.
  - Il sistema Guardian funziona al meglio in uno spazio libero con pareti ed elementi circostanti che creano diversi schemi che i sensori possono rilevare. Il sistema Guardian potrebbe non funzionare correttamente in aree con pareti in tinta unita non decorate, vetri o specchi. L'utente è in ogni caso responsabile dell'utilizzo del visore in un ambiente sicuro, come descritto in questa Guida.

- Il sistema Guardian avviserà soltanto del limite dello spazio di gioco. Non può impedire di uscire dallo spazio di gioco o che altri oggetti entrino nell'area di gioco. Ad esempio, non può impedire di scontrarsi contro o di venire a contatto con un muro, o cadere attraverso una porta o una finestra o giù per una tromba delle scale. Controllare che lo spazio di gioco sia privo di pericoli sopra la testa come ventilatori a soffitto e plafoniere.



  - Il sistema Guardian potrebbe non identificare tutto ciò che è presente nello spazio di gioco.
  - Se richiesto, seguire tutte le notifiche sullo schermo per ridefinire i confini dello spazio di gioco o il corretto funzionamento del sistema Guardian.
  - Muoversi ad alta velocità potrebbe non consentire, benché avvertiti dal sistema Guardian, di reagire in tempo per restare nel proprio spazio di gioco, quindi assicurarsi di muoversi abbastanza lentamente per poter reagire agli avvisi del sistema Guardian.
  - Il sistema Guardian potrebbe non funzionare se il visore è danneggiato.
  - Ulteriori informazioni sul sistema Guardian sono disponibili su **support.oculus.com/guardian**.
- **Videocamera Pass-Through.** Il visore è dotato di una funzione di videocamera "pass-through" che utilizza una videocamera per visualizzare sullo schermo del visore l'ambiente fisico circostante.
  - La videocamera pass-through può aiutare a rimanere all'interno dei confini dello spazio di gioco definito creato nel sistema Guardian e avvisa se ci si avvicina ai confini o se si superano.
  - La videocamera pass-through non è equiparabile ai sensi naturali. Può non percepire tempestivamente (latenza) ciò che sta effettivamente accadendo, ha un campo visivo più piccolo e può compromettere la percezione della profondità.
  - Adottare le precauzioni opportune quando si utilizza la videocamera pass-through per visualizzare l'ambiente circostante.
  - Rimuovere sempre il visore per qualsiasi situazione del mondo reale che richieda attenzione o coordinamento, in modo che la visuale non sia ostacolata.
- **Realtà mista.** In generale, non utilizzare la videocamera pass-through per interagire con oggetti nel mondo reale. Quando si utilizzano esperienza di realtà mista che consentono tali interazioni, seguire le avvertenze e le raccomandazioni per la selezione e l'interazione con oggetti del mondo reale.



- **Esplorazione.**
  - Muoversi lentamente e con cautela ogni volta che si utilizza la videocamera pass-through.
  - Non utilizzare la videocamera pass-through per esplorare il mondo reale, se non per brevi distanze per tornare al proprio spazio di gioco o per passare a un altro spazio di gioco nelle vicinanze.
  - Non tentare di utilizzare la videocamera pass-through per esplorare aree che possono contenere scale, pendenze o altri pericoli.
- Seguire tutte le istruzioni e le avvertenze del software visualizzate durate, prima e dopo l'utilizzo della videocamera pass-through.
- Utilizzare la videocamera pass-through solo per focalizzarsi su oggetti del mondo reale per breve tempo.
- La focalizzazione prolungata su oggetti nel mondo reale attraverso la videocamera pass-through può causare effetti temporanei sull'equilibrio e sulla coordinazione mano-occhio.
  - Gli effetti derivanti dall'uso prolungato della videocamera pass-through potrebbero comportare un maggiore rischio di lesioni quando si svolgono normali attività nel mondo reale. Non guidare, non utilizzare macchinari, né eseguire altre attività visive o fisiche impegnative che potrebbero provocare lesioni a te o altri o danni a oggetti, o altre attività che richiedano perfetto equilibrio o coordinazione mano-occhio fino a che ogni sintomo non sia scomparso.

Usi vietati



- Il visore non deve essere utilizzato all'esterno. L'utilizzo del visore all'esterno crea ulteriori e incontrollati pericoli, come superfici irregolari e scivolose e ostacoli e veicoli imprevisti (traffico). Inoltre, il visore potrebbe non funzionare correttamente all'esterno.
- Non indossare mai il visore in situazioni che richiedono attenzione come correre, andare in bicicletta, guidare o manipolare oggetti pericolosi, sia all'interno che all'esterno.

Danni all'udito

- Per prevenire possibili danni all'udito, non ascoltare suoni ad alto volume per lunghi periodi di tempo.

⚠ AVVISO **Avvisi del sistema**

Per la propria protezione, agire immediatamente quando richiesto dagli avvisi di sistema. Il visore può fornire i seguenti avvisi:

- **Avviso di surriscaldamento.** Avviso visivo e sonoro quando il visore si sta surriscaldando. Se compare questo avviso, per ridurre il rischio di lesioni personali, rimuovere immediatamente il visore e lasciarlo raffreddare prima di continuare a utilizzarlo.
- **Avviso del volume del suono.** Avviso visivo in caso di suoni ad alto volume. Se compare questo avviso, abbassare il volume dell'audio per ridurre il rischio di perdita dell'udito.
- **Avviso di uscita dallo spazio di gioco.** Avviso visivo in caso di uscita dal proprio spazio di gioco. Se compare questo avviso, rimuovere il visore o tornare all'interno del proprio spazio di gioco per continuare l'esperienza di gioco, se si desidera.
- **Avvisi di sistema di monitoraggio degli errori.** Avviso visivo se il sistema di tracciamento del visore non funziona correttamente. Se il visore presenta problemi di tracciamento, il sistema Guardian potrebbe non funzionare correttamente o potrebbe essere disattivato. Se compare questo avviso, rimuovere il visore e spostarsi in uno spazio sicuro. Successivamente, seguire le istruzioni fornite sullo schermo per risolvere il problema.

⚠ AVVISO **Malessere**

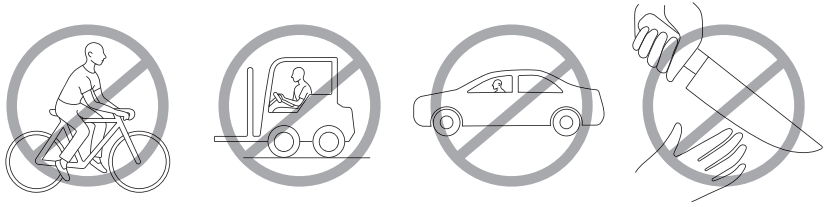
- Interrompere immediatamente l'utilizzo del visore in presenza di qualsiasi dei seguenti sintomi:

  - Convulsioni;
  - Perdita di coscienza;
  - Affaticamento degli occhi;
  - Spasmi oculari o muscolari;
  - Movimenti involontari;
  - Visione alterata, sfocata o doppia, o altre anomalie della vista;
  - Senso di vertigine;
  - Disorientamento;
  - Disturbi dell'equilibrio;
  - Disturbi della coordinazione occhio-mano;
  - Eccessiva sudorazione;
  - Aumento della salivazione;
  - Nausea;
  - Sensazione di capogiro;
  - Malessere o dolore alla testa o agli occhi;
  - Sonnolenza;
  - Affaticamento o
  - Qualsiasi altro sintomo simile alla cinetosi.

- **Come i sintomi che alcune persone manifestano dopo essere sbarcati da una nave da crociera, i sintomi conseguenti all'esposizione alla realtà virtuale possono persistere e manifestarsi con maggior forza anche ore dopo l'utilizzo.** Tali sintomi successivi all'utilizzo possono

includere i sintomi sopraelencati, nonché eccessiva sonnolenza e ridotta abilità di multitasking. Tali sintomi possono presentare maggiori rischi di lesioni nello svolgimento di normali attività nel mondo reale.

- Non guidare, non utilizzare macchinari, né eseguire altre attività visive o fisiche impegnative che potrebbero avere conseguenze gravi (ossia attività in cui la comparsa di sintomi possa portare a morte, lesioni fisiche o danni a oggetti), o altre attività che richiedano perfetto equilibrio o coordinazione mano-occhio (come fare sport o andare in bicicletta, ecc.) fino a che ogni sintomo non sia scomparso completamente.



- Non utilizzare il visore fino a che tutti i sintomi siano passati completamente da diverse ore.
- Prestare attenzione al tipo di contenuto in uso prima dell'insorgere dei sintomi in quanto è probabile essere più soggetti ai sintomi causati dal tipo di contenuto in uso. Esaminare gli indici di comfort relativi al contenuto in uso e considerare la possibilità di utilizzare contenuti con un indice di comfort meno intenso.
- Consultare un medico in caso di sintomi gravi o persistenti.

- L'utilizzo del visore in un veicolo in movimento, come auto, bus, aereo o treno, può aumentare la predisposizione a sintomi avversi a causa della variazione di velocità o di movimenti improvvisi.

⚠ AVVISO **Batteria e ricarica del visore**

Il visore contiene batterie ricaricabili agli ioni di litio e potrebbe includere un adattatore (caricabatterie) e un cavo di ricarica. Un uso improprio della batteria o dell'adattatore può portare a incendi, esplosioni, perdite della batteria o altri pericoli. Seguire queste istruzioni per ridurre il rischio di lesioni a te o ad altri, o di danni al prodotto o ad altri oggetti.

- La batteria del visore non è sostituibile o riparabile. Non provare ad aprire il visore per accedere, aprire, riparare o sostituire la batteria. Contattare Oculus Support se è necessaria una batteria o un supporto di ricarica per il dispositivo.
- Caricare il visore soltanto con l'adattatore e il cavo inclusi o con un adattatore e cavo approvati se non inclusi. Non utilizzare altri cavi o adattatori. In caso di dubbi sulla compatibilità dell'adattatore e del cavo con il visore, contattare Oculus Support.
- Ispezionare periodicamente i cavi di collegamento, le punte dei connettori e l'adattatore per verificare l'esistenza di eventuali danni o segni di logoramento. Non utilizzare l'adattatore se la/le sonda/e, l'alloggiamento, l'ingresso del connettore, il cavo del connettore o qualsiasi altra parte sono danneggiati, fessurati o esposti.
- Non utilizzare batterie esterne o fonti di energia diverse dall'adattatore incluso o dagli accessori autorizzati alla ricarica delle batterie o all'alimentazione del visore.
- Non provare a caricare o utilizzare il visore se non si accende dopo un tentativo di ricarica, se diventa eccessivamente caldo quando utilizzato o caricato, o se l'alloggiamento delle batterie è ingrossato, sta perdendo liquido o fumo.
- Non disassemblare, rompere, piegare o deformare, perforare, tagliare o effettuare una forte pressione sul visore. Ciò può causare una perdita o un corto circuito all'interno della batteria, sovrariscaldando il visore.
- Evitare di far cadere il visore. La caduta, specialmente su una superficie dura, può potenzialmente danneggiare il visore o la batteria. Controllare prima di ogni utilizzo se il visore presenta danni visibili. Se si sospetta un danno al visore o alla batteria, contattare Oculus Support.
- Non bagnare o far entrare il visore in contatto con liquidi. Sebbene il visore può asciugarsi e sembrare normalmente funzionante, i contatti della batteria o i circuiti interni potrebbero corrodersi lentamente e provocare un pericolo per la sicurezza. Se il visore si bagna, contattare Oculus Support, anche se il visore sembra funzionare normalmente.

- Non posizionare il visore in aree che potrebbero diventare molto calde, quali zone adiacenti alle superfici di cottura, a elettrodomestici per cucinare, ferri da stiro o termosifoni o alla luce diretta del sole. Un eccessivo calore può danneggiare il visore o la batteria e potrebbe causare l'esplosione del visore o della batteria. Non asciugare un visore bagnato o umido con un elettrodomestico o una fonte di calore, quali il forno a microonde, phon, ferro da stiro o termosifoni. Evitare di lasciare il visore in automobile ad alte temperature.
- In caso di perdita della batteria, non fare entrare in contatto il liquido con la pelle o gli occhi. Se vi è stato contatto, lavare con abbondante acqua la parte e consultare un medico.
- Assicurarsi sempre che il visore sia adeguatamente ventilato mentre in uso o in ricarica. Coprire il visore con materiali che incidono significativamente sul flusso d'aria potrebbe influire sulla sua prestazione e crea un possibile rischio di incendio o di esplosione.
- Il visore e l'adattatore (se fornito) rispettano i limiti applicabili per gli standard di temperatura per le superficie industriali. Per prevenire potenziali ustioni a bassa temperatura a causa del prolungato contatto diretto, evitare il contatto diretto, per lunghi periodi di tempo, tra la pelle e l'adattatore mentre è in carica, o quando collegato ad una fonte di energia. Assicurarsi che l'adattatore sia in una zona ben ventilata quando in uso. Non mettere l'adattatore sotto un cuscino, una coperta o una parte del corpo. Gli utenti con condizioni mediche o fisiche speciali che impediscono loro di rilevare il calore sulla pelle dovrebbero prestare particolare attenzione quando utilizzano il dispositivo o lo ricaricano con l'adattatore. Seguire ogni avvertimento termico e avviso che appare sullo schermo del dispositivo.
- Riciclare o smaltire il visore e la batteria conformemente a tutte le leggi e regolamenti applicabili. In alcune zone, lo smaltimento di determinati dispositivi elettronici è regolamentato rigorosamente. Non smaltire il visore o la batteria nel fuoco o in un inceneritore, poiché la batteria potrebbe esplodere se surriscaldata. Smaltire separatamente dai rifiuti domestici. Consultare **oculus.com/support** per una corretta manutenzione e sostituzione del visore. Consultare **oculus.com/legal/compliance** per informazioni su come riciclare il visore indesiderato.

⚠ AVVISO **Temperatura del visore**



È importante controllare la temperatura del visore in quanto alcuni punti di contatto, incluse le superfici frontali, possono surriscaldarsi. È normale sentire il visore tiepido al tatto durante l'uso o mentre è in carica. Un prolungato contatto della pelle con un visore caldo può produrre arrossamento e irritazione della pelle, o bruciature da bassa temperatura. Se il visore è caldo al tatto o è eccessivamente tiepido, smettere di utilizzarlo o di ricaricarlo, per consentire il suo raffreddamento.

⚠ AVVISO **Lesioni da sforzo ripetitivo**

L'utilizzo del dispositivo può causare dolore ai muscoli, alle articolazioni, al collo, alle mani o alla pelle. Se si avverte affaticamento o indolenzimento in qualsiasi parte del corpo mentre si utilizza il visore o i suoi componenti, o se compaiono sintomi come formicolio, intorpidimento, bruciore o rigidità, fermarsi e riposare per diverse ore prima di utilizzarlo di nuovo. Se alcuni tra i sopracitati sintomi o altri malesseri persistono durante o dopo l'utilizzo, interrompere l'uso e consultare un medico.

⚠ AVVISO **Accessori e controller**

- Il visore e il software non sono progettati per l'utilizzo con accessori non autorizzati. L'utilizzo di accessori non autorizzati può causare lesioni a sè stessi o ad altri, problemi di prestazioni o danni al sistema e ai servizi correlati, nonché danni non coperti dalla garanzia.
- Consultare le istruzioni degli accessori per la corretta installazione, le avvertenze e l'utilizzo degli accessori inclusi e autorizzati.
- Utilizzare soltanto batterie e sistemi di ricarica raccomandati per gli accessori e i controller autorizzati.

- Quando disponibili, installare e utilizzare cinturini o laccetti con gli accessori e i controller per assicurarli al polso quando in utilizzo, così che non diventino proiettili liberi.

⚠ AVVISO **Batterie dei controller**

I controller Oculus Touch contengono batterie AA.

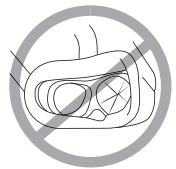
- **PERICOLO DI SOFFOCAMENTO.** Il controller non è un giocattolo. Contiene batterie che sono piccole parti. Tenere lontano dalla portata dei minori sotto i 3 anni.
- Tenere le batterie nuove e quelle usate lontano dalla portata dei minori. Se l'alloggiamento batterie non si chiude correttamente, sospendere l'utilizzo del prodotto e tenerlo fuori dalla portata dei minori fino a quando non può essere riparato.
- Conservare nella confezione originaria fino a che non siano pronte per l'utilizzo.
- Riciclare o smaltire rapidamente le batterie usate conformemente a tutte le leggi e regolamenti applicabili.
- Le batterie del controller sono sostituibili dall'utente.
- Non mischiare batterie vecchie e nuove. Sostituire tutte le batterie di un set contemporaneamente.
- Non smontare, forare o cercare di modificare le batterie.
- Rischio di incendio. Le batterie possono esplodere o avere una perdita se installate al contrario, smontate, sovraccaricate, schiacciate, unite a batterie usate o di altro tipo, o esposte al fuoco o ad alte temperature.
- In caso di perdita da una batteria, evitare il contatto di pelle o occhi con qualsiasi liquido. Se vi è stato contatto, lavare con abbondante acqua la parte.
- Rimuovere tempestivamente le batterie esaurite dal prodotto. Rimuovere le batterie prima dello stoccaggio o di lunghi periodi di inutilizzo. Le batterie esaurite possono perdere e danneggiare i controller.
- Consultare il sito **oculus.com/support** per una corretta manutenzione e sostituzione delle batterie del controller e fare riferimento ai requisiti locali per informazioni su come riciclare o smaltire le batterie.

⚠ AVVISO **Scosse elettriche**

Per ridurre il rischio di scosse elettriche:

- Non modificare o aprire alcuno dei componenti forniti.
- Non ricaricare il dispositivo se una qualsiasi parte del cavo dell'adattatore CA fornito o approvato è danneggiata, un qualsiasi filo è esposto o l'alloggiamento della batteria è danneggiato.
- Non inserire alcun oggetto metallico, conduttivo o qualsivoglia oggetto estraneo nella porta di ricarica.
- Non esporre il dispositivo a acqua o fluidi.
- Usare SOLTANTO l'adattatore CA fornito con il dispositivo (o un altro adattatore autorizzato se non ne è stato fornito uno con il dispositivo).

⚠ ATTENZIONE **Cura del Sistema VR**



- Non utilizzare il sistema se una componente è rotta o danneggiata.
- Non cercare di riparare alcuna delle componenti del sistema. Le riparazioni devono essere eseguite esclusivamente da operatori Oculus autorizzati.
- Per evitare danni al visore o ai controller, non esporli a condensa, alta umidità, alte concentrazioni di polvere o materiali volatili, a temperature fuori dal range operativo o alla luce solare diretta.
- Per evitare danni, tenere il visore, il caricabatteria, i cavi e gli accessori lontano dalla portata degli animali domestici.

⚠ ATTENZIONE **Patologie contagiose**

Per evitare la trasmissione di patologie contagiose (come congiuntivite batterica), non condividere il visore con persone che presentano patologie contagiose, infezioni o malattie, in particolare di occhi, pelle o cuoio capelluto. Il visore e i controller dovrebbero essere puliti dopo ogni utilizzo con salviette dermocompatibili, non alcoliche, non abrasive e antibatteriche e con un panno di microfibra asciutto per le lenti. Non usare detergenti liquidi o chimici sulle lenti. Sostituire l'imbottitura del visore a contatto con la faccia se risulta logorata o non può essere pulita.

⚠ ATTENZIONE **Irritazione cutanea**

Il visore è indossato a contatto continuo con la pelle e il cuoio capelluto. Sospendere l'utilizzo del visore qualora si noti gonfiore, prurito, irritazione cutanea, perdita di capelli o altre reazioni cutanee. Lo stesso vale per il controller, sospendere l'uso se si osservano irritazioni o reazioni cutanee. Se i sintomi persistono, consultare un medico.

NOTA **Non esporre le lenti alla luce diretta del sole**

Evitare l'esposizione delle lenti alla luce diretta del sole. Non conservare o trasportare il visore esponendo le lenti alla luce diretta del sole. L'esposizione delle lenti alla luce diretta del sole anche per brevi periodi può danneggiare le componenti ottiche e il display.

NOTA **Non è un dispositivo medico**

Il visore e gli accessori non sono dispositivi medici e non sono fatti per diagnosticare, trattare, curare o prevenire alcuna malattia.

Informazioni normative

Con la presente Oculus dichiara che il prodotto è conforme ai requisiti essenziali e alle altre disposizioni pertinenti della Direttiva 2014/53/UE. Per la dichiarazione di conformità completa, visitare **oculus.com/compliance**.



BE, DK, DE, IE, ES, FR, IT, NL, AT, PL, FI, SE, UK, IS, NO, CH

Questo dispositivo è destinato all'uso in ambienti interni in caso di funzionamento nell'intervallo di frequenza compreso fra 5,150 e 5,350 GHz.

Informazioni sull'esposizione RF

Questo dispositivo è conforme ai requisiti UE e alle linee guida della Commissione Internazionale per la Protezione dalle Radiazioni Non Ionizzanti (ICNIRP) in relazione alla limitazione dell'esposizione della popolazione ai campi elettromagnetici a tutela della salute.

Apple e il logo Apple sono marchi registrati di Apple Inc.
App Store è un marchio di servizio di Apple Inc.
Google Play e il logo di Google Play sono marchi di Google LLC.