



4 HELP VR



PROGRAM 100 TYSIĘCY ŻYĆ

WWW.4HELPVR.COM/100K

REGULAMIN PROGRAMU

100 TYSIĘCY ŻYĆ

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

Przedmiotem niniejszego Regulaminu jest używanie technologii wirtualnej rzeczywistości (VR) w szkoleniach z zakresu Pierwszej Pomocy, której dysponentem jest Fundacja 4 HELP z siedzibą we Wrocławiu zarejestrowaną w Sądzie Rejonowym dla Wrocławia-Fabrycznej we Wrocławiu, VI Wydział Gospodarczy KRS pod numerem 0000913132, w programie społecznym **100 tysięcy żyć**, którego inicjatorem jest Fundacja 4 HELP VR oraz Stowarzyszenie Ochotniczej Straży Pożarnej Grupy Ratownictwa Specjalistycznego Strażacy Wspólnie przeciw Białaczce z siedzibą w Lubinie.

2. DEFINICJE

Ilekroć w niniejszym Regulaminie jest mowa o: (pojęcia użyte w liczbie pojedynczej odnoszą się także do liczby mnogiej i odwrotnie)

1. **„Fundacja 4 HELP”** – należy przez to rozumieć Fundację 4 HELP z siedzibą przy Alei Kasztanowej 18/25 Wrocławiu, NIP 8992903263;
2. **„Stowarzyszenie”** – należy przez to rozumieć Ochotnicza Straż Pożarna Grupa Ratownictwa Specjalistycznego Strażacy Wspólnie przeciw Białaczce działające na podstawie na podstawie ustawy z 7 kwietnia 1989 r. – Prawo o stowarzyszeniach (Dz.U. z 2017 r. poz. 210 tekst jednolity) oraz ustawy z 24 sierpnia 1991 r. o ochronie przeciwpożarowej (Dz.U. z 2018 r. poz. 620 tekst jednolity), a także Statutu z siedzibą w Lubinie przy ulicy Jana Matejki 24;
3. **„Aplikacji Szkoleniowej”** – należy przez to rozumieć aplikację szkoleniową, tj. aplikację VR służącą do nauki pierwszej pomocy i prowadzenia szkoleń BHP, którą Fundacja 4 HELP dostarcza jako zainstalowaną na goglach VR wraz z Zestawem;
4. **„Program 100 K”** – należy przez to rozumieć dziania społeczne związane z promocją edukacji ratowania życia i zdrowia w ramach działania społecznego Fundacji 4 HELP i Uczestników z pełną nazwą „100 tysięcy żyć. Wzmocnienie potencjału Ochotniczych Straży Pożarnych”
5. **„Licencji”** – należy przez to rozumieć niewyłączną, niezbywalną, nieprzenaszalną na osoby trzecie, licencję na użytkowanie Aplikacji Szkoleniowej, w celu przeprowadzenia szkolenia z zakresu udzielania pierwszej pomocy, na zasadach oraz przez czas określony w Regulaminie;
6. **„Uczestniku”** – należy przez to rozumieć osobę fizyczną, osobę prawną lub jednostkę organizacyjną niemającą osobowości prawnej, lecz posiadającą zdolność prawną, która zawarła Umowę z Fundacją 4HELP; osoba ta lub jednostka zawierając Umowę oświadcza, że nie jest konsumentem w rozumieniu art. 22¹ ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. – Kodeks cywilny (Dz.U.2018.1025 t.j. z późn. zm.). Zastrzega się, że Regulamin nie ma zastosowania do umów zawieranych przez 4 HELP VR z konsumentami, z którymi zawierane są odrębne umowy, na zasadach ustalonych indywidualnie z 4 HELP VR;
7. **„Regulaminie”** – należy przez to rozumieć niniejszy Regulamin Programu 100 K
8. **„Umowie”** – należy przez to rozumieć umowę udzielenia Licencji na korzystanie z Aplikacji Szkoleniowej, zawartą pomiędzy FUNDACJĄ 4 HELP, a Uczestnikiem;
9. **„Użytkownika Końcowym”** – należy przez to rozumieć osoby fizyczne szkolone za pomocą Aplikacji Szkoleniowej 4 HELP VR przez Uczestnika programu;
10. **„Zestaw”** – zestaw dostarczony przez Fundację 4 HELP zawiera gogle VR Oculus Quest 2 wraz z aplikacją szkoleniową 4 HELP VR oraz manekin szkoleniowy Laerdal – Little Anne



PROGRAM 100 TYSIĘCY ŻYĆ

WWW.4HELPVR.COM/100K

3. CELE PROGRAMU

Program 100 tysięcy żyć ma na celu zwiększenie szans przeżycia osobom w stanie zagrożenia życia i zdrowia w tym naukę postępowania z poszkodowanym nieprzytomnym i nieoddychającym w nagłym zatrzymaniu krążenia, poprzez:

- Poprawę jakości prowadzonych czynności ratunkowych – RKO
- Naukę obsługi defibrylatora AED

Celami pośrednimi jest:

- Zwiększenie świadomości społeczeństwa w zakresie udzielania pierwszej pomocy
- Zwiększenie przeżywalności poszkodowanych poprzez edukację społeczną
- Zwiększenie świadomości roli świadka zdarzenia jako Ratownika – First Responders
- Krzewienie postaw bezpiecznych w obliczu zagrożenia życia i zdrowia.

Program zakłada przeszkolenie z zakresu udzielania pierwszej pomocy w technologii wirtualnej rzeczywistości około 4 000 osób.

4. ODBIORCY PROGRAMU – SPOŁECZNOŚĆ

Odbiorcami Programu 100 K jest społeczność zamieszkująca tereny wiejskie z ograniczonym dostępem do opieki zdrowotnej wywołanym pandemią Covid-19 w tym:

- dzieci i młodzież od 10 roku życia,
- dorośli i seniorzy.

5. REALIZACJA PROGRAMU 100 K

Program 100 tysięcy żyć realizowany przez Fundację 4 HELP, Stowarzyszenie oraz Uczestników obejmuje:

- prowadzenie czynnej edukacji z zakresu pierwszej pomocy wśród lokalnej społeczności zamieszkującej tereny wiejskie;
- wykorzystywanie najnowsze rozwiązania techniczne w postaci manekinów szkoleniowych oraz gogli wirtualnej rzeczywistości wraz z aplikacją szkoleniową 4 HELP VR
- prowadzenie warsztatów z pierwszej pomocy z użyciem technologii VR podczas organizowanych pikników lub innych wydarzeń o charakterze społecznym, charytatywnym oraz sportowym;
- prowadzenie czynnej kampanii informacyjnej w zakresie algorytmów postępowania w stanach zagrożenia życia i zdrowia;
- publikowanie w mediach społecznościowych materiałów dydaktycznych w zakresie ratowania życia ludzkiego.

Czas trwania programu 2023-2024

6. ZAKRES TERYTORIALNY PROGRAMU

Program 100 tysięcy żyć obejmuje Polskę oraz współpracujące jednostki ze Stowarzyszeniem.

7. CZEGO BĘDZIEMY UCZYĆ

W ramach Programu 100 K uczestnicy mają szansę nauczyć się postępowania z poszkodowanym w stanie zagrożenia życia i zdrowia wg algorytmu postępowania Basic Life Support określonego przez Europejską Radę Resuscytacji (ERC) oraz Amerykańskiego Stowarzyszenia Kardiologicznego (AHA)



PROGRAM 100 TYSIĘCY ŻYĆ

WWW.4HELPVR.COM/100K



RKO plus AED wg ERC i AHA
Program szkolenia:

- Bezpieczeństwo na miejscu zdarzenia
- Wezwanie pomocy
- Resuscytacja Krążeniowo-Oddechowa
- Zastosowanie Automatycznego Defibrylatora Zewnętrzny w RKO

Pozycja bezpieczna:
Program szkolenia:

- Bezpieczeństwo na miejscu zdarzenia
- Układanie poszkodowanego w bezpiecznej pozycji
- Monitorowanie czynności życiowych

Stany zagrożenia życia i zdrowia
- urazy

- Program szkolenia:
- Bezpieczeństwo na miejscu zdarzenia
 - Złamania, krwotoki
 - Rany kłute klatki piersiowej,
 - Uraz głowy
 - Wywiad SAMPLE

8. JAK BĘDZIEMY UCZYĆ

Szkolenie z pierwszej pomocy będą prowadzone przy wykorzystaniu technologii wirtualnej rzeczywistości z użyciem otrzymanego zestawu. Uczestnik będzie prowadzić zajęcia pierwsza pomoc VR na terenie jednostki OSP lub innej zorganizowanej przez Uczestnika Programu dla lokalnej społeczności nieodpłatnie.

9. ZASOBY KONIECZNE DO PROWADZENIA SZKOLEŃ VR

Uczestnik Programu 100 K otrzyma nieodpłatnie „zestaw” w skład, którego wchodzi:

- Gogle VR Oculus QUEST sztuk 2 wraz z aplikacją szkoleniową 4 HELP VR
- Manekiny szkoleniowe Laerdal Little Anne – sztuk 2
- Power bank – sztuk 2
- Ładowarki gogli VR – sztuk 2
- Kable USB typu C – sztuk 2
- Walizka – sztuk 1
- Materiały w postaci wydruków plakatów, certyfikatów



Gogle VR - Oculus - QUEST 1



Manekin szkoleniowy Laerdal - Little Anne



PROGRAM 100 TYSIĘCY ŻYĆ

WWW.4HELPVR.COM/100K

Uczestnik programu otrzyma zestawy na czas 7 dni **NIEODPŁATNIE**

Uczestnik programu zapewnia salę do prowadzenia szkoleń w postaci pomieszczeń remizy Jednostki OSP lub inną zapewniającą bezpieczne warunki osobom szkolonym.

10. KTO MOŻE PRZYSTĄPIĆ DO PROGRAMU

Uczestnikami programu mogą być:

- Jednostki Ochotniczej Straży Pożarnej prowadzące lokalną działalność społeczną polegającą na edukacji w zakresie pierwszej pomocy wśród lokalnej społeczności;
- Stowarzyszenia i Fundacje posiadające w swoim statucie działania związane z ochroną i/lub promocją zdrowia.
- Szkoły podstawowe zlokalizowane na terenach wiejskich

11. OBOWIĄZKI UCZESTNIKA PROGRAMU

11.1 Organizacja szkoleń Pierwsza Pomoc VR

Uczestnik Programu 100 K używa Zestawu zgodnie z jego przeznaczeniem określonym w Regulaminie.

Uczestnik programu zobowiązany jest do:

- poinformowania oraz zaproszenia osób do wzięcia udziału w szkoleniach z wykorzystaniem dostarczonych materiałów informacyjnych co najmniej na 7 dni przed otrzymaniem zestawu,
- zapewnić salę szkoleniową,
- stanowić nadzór i dbać o bezpieczeństwo osób szkolonych,
- zorganizowania szkolenia dla lokalnej społeczności z użyciem zestawu,
- prowadzić listę obecności osób szkolonych wg dostarczonego wzoru,
- prowadzić szkolenia przez 7 dni minimum 4 godziny dziennie wg zaplanowanego harmonogramu,
- prowadzenia ankiet po szkoleniu wg dostarczonego elektronicznego formularza:
- przeszkolić minimum 100 osób wg poniższego schematu

Liczba zestawów	Ilość szkoleń VR na osobę np. RKO, Pozycja Boczna,	Ilość osób na godzinę	Ilość godzin szkoleniowych dziennie	Liczba dni szkoleń	Łącznie przeszkolonych
2	2	4	4	7	112

Za prowadzenie szkoleń uczestnik Programu 100 K nie otrzymuje wynagrodzenia

11.2. Zestaw:

- sprawdzić stan opakowania dostarczonego zestawu w obecności kuriera,
- sprawdzić stan techniczny dostarczonych elementów zestawu,
- dbać o stan techniczny i higieniczny otrzymanego zestawu z dbałością o szkolonych,
- po zakończonym cyklu szkoleń spakować i odesłać zestaw na wskazany adres (koszty wysyłki ponosi Fundacja 4 HELP).

UWAGA: Zabrania się nanoszenia agresywnych środków do dezynfekcji bezpośrednio na soczewki gogli VR

11.3 Inne obowiązki Uczestnika

- współdziałania z Fundacją 4 HELP oraz Stowarzyszeniem
- ustalenia wspólnej komunikacji w social mediach – Facebook, Instagram, Tik Tok, Twiter, LinkedIn



PROGRAM 100 TYSIĘCY ŻYĆ

WWW.4HELPVR.COM/100K

- używania elektronicznych materiałów graficznych dostarczonych przez Fundację 4 HELP w komunikacji we własnych mediach społecznościowych,
- prowadzenia szkoleń z należytą starannością oraz dbanie o wizerunek Fundacji 4 HELP i Stowarzyszenia,
- prowadzenia dokumentacji w postaci zdjęć oraz filmów video z każdym użyciem Zestawu,
- publikowania dokumentacji foto lub video w mediach społecznościowych własnych i przez siebie administrowanych oraz oznaczanie 4 HELP VR oraz Stowarzyszenia (@4helpvr)
- używania Zestawu tylko do celów niekomercyjnych,
- śledzenia/obserwowania/ komentowania i udostępniania postów 4 HELP VR oraz stowarzyszenia w mediach społecznościowych,
- używania szablonu komunikacyjnego we własnych mediach społecznościowych dostarczonych przez Fundację 4 HELP.

12. CO DAJE FUNDACJA 4 HELP – ZASOBY

Fundacja 4 HELP na poczet organizacji szkoleń w ramach Programu 100 k dostarcza/udziela nieodpłatnie:

- zestaw opisany w punkcie 9,
- pulę materiałów marketingowych w postaci ulotek i naklejek dla Uczestników Końcowych;
- materiały graficzne do publikacji w mediach społecznościowych,
- wsparcia marketingowego w postaci wzajemnej promocji oraz płatnych reklam;
- wsparcia technicznego oraz niezbędne instrukcje do właściwego posługiwania się zestawem,
- instrukcje bezpieczeństwa stosowania technologii VR,
- szkolenie wdrożeniowe dla uczestnika programu.

13. BEZPIECZEŃSTWO

Uczestnik zobowiązany jest do:

- zapoznania się z instrukcją bezpieczeństwa używania zestawu stanowiącą załącznik do regulaminu,
- zapoznania z zasadami bezpieczeństwa szkolonego oraz nadzorowanie procesu szkolenia.

14. ZAKRES STOSOWANIA ZESTAWU

Aplikacja szkoleniowa może być:

- stosowana w ramach Programu do szkoleń z zakresu pierwszej pomocy wśród lokalnej społeczności,
- wykorzystywana jedynie do działań niekomercyjnych,
- wykorzystywana w ramach szkoleń z pierwszej pomocy wśród różnych grup społecznych i wiekowych z zachowaniem zasad bezpieczeństwa wymienionych w instrukcji bezpieczeństwa.

W ramach udzielonej Licencji, Uczestnik **nie** jest uprawniony do:

- wprowadzania jakichkolwiek modyfikacji do pliku Licencji,
- kopiowania lub powielania pliku Licencji,
- redystrybuowania pliku Licencji,
- przenoszenia na inne podmiotu prawa do korzystania z Licencji,
- innych modyfikacji pliku.

15. ODPOWIEDZIALNOŚĆ

1. Fundacja 4 HELP nie ponosi odpowiedzialności za przydatność Aplikacji Szkoleniowej do celów zakładanych przez Uczestnika ani za brak funkcjonalności, która nie została wyraźnie objęta szczegółowym zakresem specyfikacji Aplikacji Szkoleniowej. W szczególności, Fundacja HELP nie ponosi odpowiedzialności za treść scenariuszy szkoleniowych udostępnionych w ramach Aplikacji Szkoleniowej, za efekty szkolenia przeprowadzonego z wykorzystaniem Aplikacji Szkoleniowej oraz za to, czy osoby biorące udział w szkoleniu z wykorzystaniem Aplikacji Szkoleniowej opanują wiedzę z zakresu objętego szkoleniem.



4 HELP VR



PROGRAM 100 TYSIĘCY ŻYĆ

WWW.4HELPVR.COM/100K

2. Fundacja 4 HELP nie ponosi odpowiedzialności za nienależyte działanie lub niedziałanie Aplikacji Szkoleniowej, spowodowane przyczynami leżącymi po stronie Uczestnika, w szczególności związane z wykorzystywanym przez Uczestnika Sprzętem Multimedialnym.
3. Fundacja 4 HELP nie ponosi także odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie Aplikacji Szkoleniowej oraz jakiegokolwiek skutki spowodowane modyfikacjami dokonywanymi przez Uczestnika lub osoby trzecie.
4. Fundacja HELP nie ponosi odpowiedzialności za możliwe skutki zdrowotne będące następstwem oddziaływania wirtualnej rzeczywistości na Użytkowników Końcowych.
5. Uczestnik programu odpowiedzialny jest za zapewnienie bezpieczeństwa Użytkownika Końcowego w trakcie używania Aplikacji Szkoleniowej

16. PRAWA AUTORSKIE

1. Fundacja HELP VR oświadcza, iż posiada wszelkie tytuły prawne do posługiwania się aplikacją szkoleniową. Wszelkie próby nieuprawnionego ingerowania w kod Aplikacji, nieuprawnionego kopiowania, udostępniania osobom trzecim, dystrybucji podlegają karom wynikającym z ogólnie obowiązujących przepisów prawa.
2. Aplikacja Szkoleniowa wraz z wszystkim ich elementami, w tym dostępnymi scenariuszami, elementami tekstowymi, graficznymi, multimedialnymi oraz elementami aplikacji programistycznych generujących i obsługujących Aplikację Szkoleniową podlegają ochronie na podstawie ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U.2018.1191 tj.. z późn. zm.). Używanie Aplikacji Szkoleniowej w sposób sprzeczny lub nieprzewidziany niniejszym Regulaminem stanowi naruszenie praw autorskich 4 HELP VR.
3. Uczestnik oraz Użytkownik Końcowy może korzystać z Aplikacji Szkoleniowej wyłącznie na zasadach określonych w Regulaminie.
4. Uczestnik w ramach otrzymanej Licencji, ani też Użytkownik Końcowy, nie mają prawa do zwielokrotniania, sprzedawania lub w inny sposób wprowadzania do obrotu lub rozpowszechniania Aplikacji Szkoleniowej, w tym poszczególnych jej elementów, w całości lub we fragmentach, w szczególności do przesyłania lub udostępniania Aplikacji Szkoleniowej w systemach i sieciach komputerowych, systemach dystrybucji aplikacji mobilnych lub jakichkolwiek innych systemach teleinformatycznych.

17. WYSTĄPIENIE Z PROGRAMU

1. Uczestnik może zostać usunięty z programu przez 4 HELP VR ze skutkiem natychmiastowym, w przypadku stwierdzenia naruszenia przez Uczestnika warunków niniejszego Regulaminu.
2. Uczestnik programu ma prawo wystąpić z programu w dowolnym momencie, dokonując oświadczenia w tym zakresie drogą mailową na wskazany adres info@4helpvr.com
3. Użycie Aplikacji Szkoleniowej przez Uczestnika Programu do celów komercyjnych skutkuje usunięciem Uczestnika z Programu.
4. Naruszenie obowiązków Uczestnika będzie skutkowało usunięciem Uczestnika z Programu.
5. W sprawach nieuregulowanych w niniejszym Regulaminie zastosowanie mają odpowiednie przepisy powszechnie obowiązującego prawa, w szczególności Kodeksu cywilnego oraz ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
6. Fundacja 4 HELP zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu w dowolnym czasie. O zmianach Regulaminu Uczestnik zostanie poinformowany z przynajmniej siedmiodniowym wyprzedzeniem na adresy e-mail podane przy zgłoszeniu do Programu.
7. Regulamin obowiązuje od dnia 01.09.2023.