

**MANUEL DE SÉCURITÉ
ET DE GARANTIE**



∞ Meta Quest 3

META QUEST 3

INFORMATIONS DE SANTÉ ET DE SÉCURITÉ


⚠ AVERTISSEMENT Afin de réduire le risque de blessures corporelles, de gêne ou de dommage aux biens, assurez-vous que tous les utilisateurs de votre casque Meta Quest 3 lisent attentivement toutes les mises en garde et les consignes avant de l'utiliser.

⚠ AVERTISSEMENT Conservez ces instructions pour vous y référer ultérieurement. Les fonctionnalités et les accessoires disponibles pour votre Meta Quest peuvent changer. Consultez les informations les plus récentes sur le site meta.com/quest/warnings.

i Outre les mises en garde actualisées, ce site vous propose un index et une version du texte en caractères plus grands.

⚠ AVERTISSEMENT Vous devez toujours lire et respecter toutes les mises en garde et instructions fournies avec les applications, le contenu ou les accessoires que vous utilisez avec votre Meta Quest. Le non-respect de cette mesure peut entraîner des blessures corporelles ou des dommages aux biens.

⚠ AVERTISSEMENT **IL NE S'AGIT PAS D'UN SYSTÈME À SÉCURITÉ INTÉGRÉE.** Vous ne devez pas utiliser votre Meta Quest dans le cadre d'activités critiques ou de sauvetage. Consultez le Centre de Sécurité à l'adresse meta.com/quest/safety-center pour plus d'informations sur une utilisation sécurisée de votre Meta Quest.

 Votre **Meta Quest** contient le casque Meta Quest 3, les manettes autorisées, un système d'exploitation, des applications ainsi qu'une station de charge autorisée, des câbles, un adaptateur secteur et des accessoires.

Lecture et utilisation de ce Manuel de sécurité et de garantie

Afin de vous aider dans l'utilisation de ce manuel, nous vous proposons des encadrés utiles que vous devez également lire attentivement dans le cadre des présentes mises en garde :




- Les encadrés « définitions » pour certains mots clés sont identifiés par le symbole ().
- Les encadrés « information » fournissent du contexte pour les mises en garde et sont identifiés par le symbole ().
- D'autres sections importantes pour la mise en garde que vous lisez sont identifiées par le symbole (). Vous devez également étudier la section associée.

TABLE DES MATIÈRES

Lecture et utilisation de ce Manuel de sécurité et de garantie	3
Utilisation réservée à certaines personnes	
— Enfants et affections préexistantes	5
Tous les enfants ne sont pas prêts à utiliser le Meta Quest	5
Problèmes de santé préexistants	6
Interférences avec les dispositifs médicaux et restrictions dans certains lieux	7
Usage interdit	8
Ajustement correct	9
Ajustement du casque	9
Ajustement des manettes	9
Choix des applications et du contenu	9
Activité physique	11
Votre environnement, espace d'activité et contenu virtuel	11
Perception limitée	11
Choisir et préparer votre espace d'activité sécurisé	12
Interaction avec le monde réel	15
Gêne et autres symptômes physiques	18
Durée des sessions et pauses	19
Recommandations et restrictions à l'utilisation par des enfants	20
Surveillez et assurez une utilisation correcte	21
Choisir le contenu approprié	22
Votre Meta Quest	23
Entretien et manipulation du Meta Quest	24
Alertes du système	26
Batteries, charge et température	26
Batteries et charge	26
Température	28
Les points de charge et le câble doivent rester propres	29
Choc électrique	29
Affections dues à des mouvements répétitifs	30
Perte d'audition	30
Affections et maladies contagieuses	30
Laser	30
Ceci n'est pas un dispositif médical	31

Utilisation réservée à certaines personnes — Enfants et affections préexistantes

*Tous les enfants ne sont pas prêts à utiliser
le Meta Quest*

⚠ AVERTISSEMENT

Déconseillé aux jeunes enfants et aux enfants de petite taille, ou dans le cas où le casque ne peut pas être ajusté correctement. Ce n'est pas un jouet. Son utilisation par des enfants peut entraîner des blessures ou des effets négatifs, notamment des tensions musculaires ou une fatigue visuelle. Tenir hors de portée des enfants qui ne doivent pas utiliser le Meta Quest selon vous.



■ Âge minimum pour posséder un compte. L'utilisation de Meta Quest nécessite un compte et fait l'objet d'exigences, notamment d'un âge minimum de 10 ans (les exigences peuvent varier selon les pays). Consultez les conditions meta.com/quest/terms ainsi que la page d'information aux parents à l'adresse meta.com/quest/parentinfo.

■ Les enfants, et notamment les jeunes enfants et les enfants de petite taille. Les parents doivent étudier avec soin si leur enfant est prêt à utiliser le Meta Quest. L'organisme des enfants a tendance à être moins développé. Ainsi, leurs yeux, leur cou, leur dos et leur force ne leur permettent peut-être pas d'utiliser le Meta Quest confortablement ou en toute sécurité. Il est possible qu'ils n'aient pas assez de force ou que le casque ne soit pas bien ajusté. C'est particulièrement le cas pour **les jeunes enfants** ou **les enfants de petite taille**. Ils peuvent également présenter des réactions plus intenses au contenu virtuel et avoir plus de difficultés à distinguer le contenu virtuel du monde réel, même après avoir cessé de

l'utiliser. Ils sont susceptibles de ne pas lire ou de ne pas comprendre les mises en garde et les instructions, ou de ne pas mentionner une vision floue, des douleurs ou d'autres symptômes ou une gêne.

▲ AVERTISSEMENT

L'utilisation du
Meta Quest par

des enfants doit toujours être supervisée par un adulte afin de limiter les risques de blessure ou de dommages aux biens.

- Les adultes doivent toujours aider les enfants à :
 - Lire, comprendre et respecter les mises en garde et instructions,
 - Veiller au bon ajustement et à la netteté visuelle qui convient (**» Ajustement correct**),
 - Choisir l'espace d'activité approprié (**» Choisir et préparer votre espace d'activité sécurisé**),
 - Définir des limites virtuelles (**» Choisir et préparer votre espace d'activité sécurisé**),
 - Choisir le contenu approprié (**» Choix des applications et du contenu**),
 - Faire des pauses et définir une durée limite d'utilisation (**» Durée des sessions et pauses**).
- Les adultes doivent surveiller l'apparition des symptômes décrits ici chez les enfants pendant et après l'utilisation (**» Gêne et autres symptômes physiques**).

La section **» Recommandations et restrictions à l'utilisation par des enfants** contient des recommandations importantes.

Problèmes de santé préexistants

▲ AVERTISSEMENT

Consultez un
médecin avant

d'utiliser votre Meta Quest si vous êtes enceinte, âgé(e), que vous souffrez d'anomalies de la vision binoculaire, de troubles psychiatriques ou cardiaques ou autre problème de santé important.

- **Résidents français : Tenez les équipements radioélectriques à distance du ventre des femmes enceintes et de l'abdomen des adolescent(e)s.** Les enfants et adolescents

doivent utiliser les appareils radioélectriques avec modération.

- Utilisez des équipements radioélectriques dans de bonnes conditions de réception du signal pour réduire la quantité d'ondes reçues.

▲ AVERTISSEMENT

Risque de convulsions.

Le contenu virtuel peut inclure des stimulations lumineuses ou des faisceaux lumineux susceptibles de déclencher des crises d'épilepsie ou d'autres symptômes. Cessez immédiatement d'utiliser l'appareil et consultez un médecin en cas de graves vertiges, de convulsions, de contractions oculaires ou musculaires ou d'évanouissement pendant l'utilisation de votre Meta Quest. Consultez un médecin si vous avez déjà été sujet à des convulsions, des évanouissements ou autres symptômes épileptiques.

■ Convulsions. Certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent avoir de graves vertiges, convulsions ou crises d'épilepsie, contractions musculaires ou oculaires ou s'évanouir à la vue de stimulations lumineuses ou de faisceaux lumineux. Ces symptômes peuvent se produire lorsqu'elles regardent la télévision, jouent à des jeux vidéo ou vivent une expérience impliquant du contenu virtuel, même si elles n'ont jamais eu de crise ou ne se sont jamais évanouies auparavant ou n'ont pas d'antécédents de convulsions ou d'épilepsie. Ces symptômes se produisent plus fréquemment chez les enfants et les jeunes adultes.

Interférences avec les dispositifs médicaux et restrictions dans certains lieux

- **▲ AVERTISSEMENT** **Composants magnétiques.**

Votre Meta Quest contient des aimants et des composants émettant des champs magnétiques/électromagnétiques susceptibles d'interférer avec le fonctionnement d'appareils électroniques et de dispositifs médicaux situés à proximité, notamment les pacemakers,

appareils auditifs et défibrillateurs. Si vous êtes porteur d'un pacemaker, d'appareils auditifs ou de tout autre dispositif médical implanté :

- Maintenez une distance de sécurité entre le dispositif médical et le casque et les manettes de votre Meta Quest.
- Consultez un médecin ou le fabricant de votre dispositif médical avant d'utiliser votre Meta Quest.
- Cessez d'utiliser votre Meta Quest si vous observez des interférences avec votre dispositif médical.
- Respectez les restrictions et les instructions prévues dans certains lieux et visant à limiter ou éviter l'utilisation de dispositifs radioélectriques (par exemple, dans les hôpitaux, les avions ou les stations-service).

Usage interdit

⚠ AVERTISSEMENT

N'utilisez pas l'appareil dans

des situations dangereuses. N'utilisez jamais l'appareil dans des situations dangereuses du monde réel, où une tâche nécessite une attention particulière ou une importante coordination ou précision de mouvement, par exemple courir ou plonger. N'utilisez pas l'appareil en manipulant des objets ou matières dangereuses, par exemple, utiliser un couteau pour couper des aliments.



⚠ AVERTISSEMENT

N'UTILISEZ PAS L'APPAREIL SI

VOUS N'ÊTES PAS EN PLEINE POSSESSION DE VOS MOYENS.

N'utilisez pas le casque si vous n'êtes pas en pleine possession de vos moyens, car cela peut augmenter votre sensibilité aux symptômes indésirables et affecter négativement vos mouvements et votre équilibre. Lorsque vous décidez d'utiliser le casque, vous devez notamment éviter les états suivants :

- Influence d'alcool ou de drogues ;
- « Gueule de bois » ou nausées ;
- Fatigue, épuisement ou insomnie ;
- Troubles émotionnels ou anxiété ; ou
- Maladie infectieuse, maux de tête, migraine ou douleur aux oreilles.

Ajustement correct

Ajustement du casque

Afin de réduire le risque de gêne — notamment une pression, une rougeur, une irritation, un frottement, des nausées, de la fatigue ou d'autres symptômes — le casque doit être correctement ajusté à chaque utilisateur.

- Ajustez les sangles du casque pour assurer un positionnement confortable du casque.



- Ajustez la distance entre les lentilles en tournant la molette située dans la partie inférieure du casque, pour déplacer les lentilles jusqu'à la position offrant l'image la plus nette.



- Lorsqu'il est correctement ajusté, le port du casque doit être confortable et vous ne devez voir qu'une seule image nette. Vérifiez une nouvelle fois le réglage avant son utilisation afin de réduire le risque de gêne due à des modifications involontaires des sangles du casque ou de la position des lentilles.

» Gêne et autres symptômes physiques

Ajustement des manettes

▲ AVERTISSEMENT

Installez et utilisez les sangles de

poignet et autres dispositifs de retenue des manettes et accessoires afin de les attacher à votre poignet pendant leur utilisation et éviter qu'ils ne se transforment en projectiles (à moins que vous utilisiez une application nécessitant plutôt un stylet et pour laquelle les mouvements rapides sont peu probables).

» Entretien et manipulation du Meta Quest

Choix des applications et du contenu

▲ AVERTISSEMENT

Choisissez soigneusement

l'application et le contenu, car le contenu virtuel peut sembler très réaliste. Des utilisateurs peuvent réagir à du contenu effrayant, violent, désorientant ou anxiogène de la même manière que s'il y était confronté dans le monde réel.





- Si vous êtes un nouvel utilisateur de contenu virtuel ou que vous ressentez une gêne lorsque vous l'essayez avant de l'utiliser, débutez par des niveaux de contenu et de confort généralement adaptés à tous les utilisateurs pour voir si l'expérience vous convient. Par exemple, essayez un contenu classé comme Confortable, avant d'essayer des contenus classés comme Modéré, Intense ou Non évalué.
» **Évaluations de contenu et de confort**


Évaluations de contenu et de confort


Des évaluations de contenu peuvent être fournies par des agences de notation internationales ou régionales et affichées dans le Meta Quest Store. Ces évaluations indiquent des recommandations d'âge et des descriptions de contenu.

Des évaluations de confort peuvent être affichées dans le Meta Quest Store. Celles-ci vous aident à comprendre le niveau de confort d'utilisation de l'application et le risque qu'elle provoque chez vous le mal des transports selon vos besoins et votre niveau d'expérience en matière de contenu virtuel.

 Les expériences de niveau **Confortable** évitent généralement le mouvement de la caméra, le mouvement du joueur ou le contenu et les effets provoquant une désorientation.

 Les expériences de niveau **Modéré** peuvent intégrer certains mouvements de la caméra, du joueur ou du contenu et des effets provoquant parfois une désorientation.

 Les expériences de niveau **Intense** intègrent d'importants mouvements de la caméra, du joueur ou du contenu et des effets provoquant une désorientation.

 Les expériences de niveau **Non évalué n'ont donc pas été évaluées**, mais elles peuvent proposer du contenu intense. En cas de mal des transports, vertiges

ou autres effets négatifs, arrêtez l'expérience et essayez-en une autre évaluée selon votre niveau de confort.

Afin de réduire le risque de gêne, consultez la page meta.com/help/quest/comfort pour en savoir plus sur les évaluation de confort et le choix du contenu approprié.

Activité physique

⚠ AVERTISSEMENT

Une activité physique intense

peut occasionner des blessures ou la mort, même chez des personnes apparemment en bonne santé.

Avant de commencer un nouveau programme d'exercices, consultez un médecin. Ceci est particulièrement important si vous avez été inactif, si vous présentez un trouble cardiaque ou que vous souffrez ou suspectez une autre maladie susceptible de s'aggraver avec cet exercice.

- Pensez à faire des pauses plus fréquentes lors d'une activité intense. » **Durée des sessions et pauses**
- Choisissez soigneusement votre contenu actif. Les activités durant lesquelles vous bougez sans être assis ni debout (par exemple, face vers le sol pour effectuer des pompes) ou qui nécessitent l'utilisation d'autres accessoires (comme des poids) peuvent accentuer le risque de blessures ou de dommages aux biens.
- Essuyez toute trace de transpiration sur votre Meta Quest après utilisation, en respectant les instructions de la section » **Entretien et manipulation du Meta Quest.**

Votre environnement, espace d'activité et contenu virtuel

Perception limitée

⚠ AVERTISSEMENT

Vision et audition limitées. Le

casque offre une expérience prenante et peut inhiber la perception de votre environnement physique (visuelle et sonore), ce qui peut vous

exposer à des dangers. Si vous n'utilisez pas les dispositifs de sécurité de votre Meta Quest, vous augmentez le risque de gêne, de blessures et de dommages aux biens.

- Durant son utilisation, ne tenez pas et ne manipulez pas d'objets dangereux, susceptibles de vous blesser, vous ou d'autre personnes, ou d'être endommagés.
- Votre casque limite votre champ de vision. Soyez prudent lorsque vous bougez, car vous pouvez ne pas percevoir ce que se trouve à côté de vous.
- Retirez votre casque en cas de situation dans le monde réel nécessitant de l'attention ou de la coordination afin d'avoir une vue non obstruée.

Choisir et préparer votre espace d'activité sécurisé

■ ***L'espace d'activité*** désigne la zone dans laquelle vous choisissez d'utiliser votre Meta Quest.

▲ AVERTISSEMENT

Ayez toujours conscience de

vos environnement physique et des dangers potentiels. Vous pouvez vous blesser grièvement ou endommager des biens si vous heurtez des objets, des murs (ou autres éléments structurels), d'autres personnes, des animaux de compagnie ou si vous trébuchez ou que vous tombez. Soyez prudent afin d'éviter les blessures. Cessez d'utiliser votre Meta Quest ou vérifiez votre environnement grâce à la fonction de retour à la vie réelle si vous avez des doutes quant à la sécurité de votre environnement.



■ **Des fonctionnalités de sécurité de navigation** vous aident à vous orienter dans le monde réel tout en utilisant votre Meta Quest. L'association de ces fonctionnalités et de votre Meta Quest est plus efficace dans un espace lumineux dont les murs et l'environnement créent différents motifs qui aident les capteurs de votre Meta Quest à suivre vos mouvements.

- **Le retour à la vie réelle** est une fonctionnalité de votre Meta Quest qui utilise un capteur afin d'afficher votre environnement l'écran du Meta Quest. Cette fonctionnalité de retour à la vie réelle vous aide à rester dans votre espace d'activité, à respecter vos limites virtuelles et à naviguer dans votre espace d'activité physique si vous n'avez pas établi de limites virtuelles ou si vous en sortez.
- **Les limites virtuelles** vous aident à rester dans votre espace d'activité afin d'éviter de heurter des objets du monde réel lorsque vous êtes dans votre environnement virtuel.
- **L'identification d'objets** est une fonctionnalité qui vous aide à rester conscient, dans le contenu virtuel, des objets physiques que vous avez repérés dans votre environnement.

» **Interaction avec le monde réel**

- Choisissez un espace d'activité approprié au contenu que vous envisagez d'utiliser. En préparant cet espace, vous préservez votre sécurité. Évitez ou déplacez les sources de danger (y compris les personnes, les animaux de compagnie ou les objets en hauteur).
- » **Dangers à éviter**
- Utilisez les fonctionnalités de sécurité de navigation pour vous aider à vous orienter dans votre environnement en cours d'utilisation.
 - Il est possible que votre Meta Quest ne soit pas en mesure de suivre vos mouvements et que les fonctionnalités de sécurité ne fonctionnent pas correctement dans des espaces aux murs unis sans décorations, de verre ou miroirs hautement réfléchissants ou dans des espaces faiblement éclairés. » **Dangers à éviter**
 - Des mouvements rapides ou brusques peuvent provoquer une collision ou une perte d'équilibre.
 - Prenez garde aux personnes ou animaux de compagnie susceptible de pénétrer dans votre espace d'activité sans que vous ou votre Meta Quest ne détectiez sa présence. Avant d'utiliser votre Meta Quest, prenez les

mesures appropriées pour les empêcher de pénétrer dans votre espace, notamment s'ils sont susceptibles de ne pas comprendre que votre perception est limitée (par exemple les enfants).

- Pensez à demander à une autre personne de vous surveiller pendant que vous évoluez dans le contenu virtuel.
- L'utilisation de lunettes peut augmenter le risque de blessures au visage si vous tombez ou que vous vous cognez la tête.
- L'utilisation du casque lorsque vous vous trouvez dans un véhicule en mouvement comme une voiture, un bus, un avion ou un train est susceptible d'augmenter votre sensibilité aux symptômes indésirables en raison des variations de la vitesse et des mouvements brusques (» **Gêne et autres symptômes physiques**). Cela peut également augmenter le risque de blessures ou de dommages aux biens.

■ Dangers à éviter. Lorsque vous préparez votre espace d'activité ou que vous utilisez votre Meta Quest, vous devez identifier et éviter certains dangers, notamment :

- Murs, portes, fenêtres, escaliers, balcons, rampes et encadrements de portes
- Meubles (comme une table basse), lampes, tapis et plancher irrégulier
- Personnes (notamment les jeunes enfants) et les animaux de compagnie
- Plateaux de tables et meubles en verre ou miroir
- Liquides, flammes nues et sources de chaleur (comme des bougies, foyers de cheminée ou appareils de chauffage/cuisson)
- Ventilateurs de plafond, luminaires et lampadaires
- Téléviseurs, moniteurs ou autres appareils électroniques



▲ AVERTISSEMENT

Déconseillé pour un usage en

extérieur. L'utilisation de votre Meta Quest à l'extérieur peut donner lieu à des dangers

supplémentaires et non contrôlés (par exemple, des surfaces irrégulières/glissantes, conditions météorologiques et objets/véhicules/personnes/ animaux imprévisibles). L'eau et autres éléments extérieurs peuvent endommager votre Meta Quest ou affecter son fonctionnement. Vous serez peut être dans l'impossibilité de créer un environnement sûr durablement. Votre Meta Quest peut ne pas fonctionner correctement à l'extérieur, ni suivre votre position. Des conditions de forte ou faible luminosité peuvent empêcher le bon fonctionnement des capteurs et des fonctionnalités de sécurité de navigation de votre Meta Quest, et entraîner une perte de suivi. » **Fonctionnalités de sécurité de navigation**

Interaction avec le monde réel

Limites virtuelles. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour définir votre espace d'activité. Les limites virtuelles ne vous empêchent pas, vous ou d'autres personnes, animaux de compagnie ou objets, de pénétrer ou quitter physiquement votre espace d'activité. Une limite virtuelle ne vous alertera peut-être pas assez vite si vous vous déplacez rapidement. Définissez vos limites de façon à être en sécurité en fonction du contenu et des mouvements que vous envisagez d'utiliser.



- Le système de limites virtuelles ne propose pas de limite en hauteur. Choisissez donc un espace d'activité sans danger en hauteur.

- **⚠ AVERTISSEMENT** **Prévoyez un espace**

supplémentaire. Si vous définissez vos limites virtuelles à proximité immédiate d'un danger, vous pourriez le heurter ou le toucher. Prévoyez un espace supplémentaire de 30 à 60 cm au-delà de vos limites virtuelles en fonction de votre activité, de l'espace disponible et de la longueur de vos bras.

- Si vous utilisez vos mains à la place des manettes, les limites virtuelles et autres alertes peuvent ne pas fonctionner si vos mains ne sont pas dans le champ limité de vos capteurs de retour à la vie réelle.

■ Réalité mixte. Le fait de voir et d'interagir avec des objets ou surfaces physiques externes (comme un canapé, un mur, une table, un clavier ou un bureau) lorsque vous utilisez votre Meta Quest s'appelle la « réalité mixte ». Meta Quest vous permet de voir un flux vidéo en direct de votre environnement physique grâce aux capteurs de votre casque. Grâce à la réalité mixte, vous pouvez voir des objets virtuels superposés à la vue de votre environnement physique. Par exemple, une application peut vous permettre de voir un échiquier virtuel sur votre table basse. Dans d'autres cas, des objets physiques peuvent être couverts et imités par des objets virtuels. Par exemple, une application peut vous permettre de placer un bureau virtuel sur votre bureau réel. Vous voyez et utilisez ainsi votre bureau tout en étant dans une application totalement immersive.

Repérage et identification d'objets. Lorsque vous repérez l'emplacement d'objets physiques, votre Meta Quest peut les identifier et permettre des expériences de réalité mixte lorsque vous passez dans le contenu virtuel. Votre Meta Quest ne peut pas indiquer des objets physiques s'ils sont dynamiques, s'ils n'ont pas été repérés ou s'ils ont été déplacés depuis le repérage.

- Repérez tous les objets physiques dans votre espace d'activité et retirez ceux que vous ne repérez pas. Par exemple, repérez les contours des tables basses présentes dans votre espace d'activité, mais retirez les jouets que vous n'avez pas l'intention d'utiliser.
- Lorsque vous repérez des objets physiques dans votre espace d'activité, veillez à être le plus précis possible.
- Entre deux sessions, vérifiez la précision entre le monde réel et les éléments de repérage de la session précédente.
- **Retour à la vie réelle.** Les capteurs de retour à la vie réelle ne sont pas aussi précis ou larges que votre vision naturelle. Le retour à la vie réelle peut afficher du retard par rapport aux

événements du monde réel et peut ne pas représenter les distances, la profondeur ou les couleurs avec précision. Soyez prudent lorsque vous utilisez le retour à la vie réelle pour voir votre environnement.

Soyez prudent lorsque vous saisissez ou manipulez des objets physiques en mode de retour à la vie réelle ou de réalité mixte.



Le mode multijoueur local est un réglage disponible dans certaines applications qui permet aux utilisateurs de partager le même environnement virtuel tout en partageant un espace d'activité unique ou des espaces d'activité physiquement proches.

⚠ AVERTISSEMENT

Entrer en contact avec d'autres

utilisateurs locaux peut entraîner des blessures, une collision ou des dommages aux biens.

Choisissez soigneusement vos espaces partagés et respectez toutes les mises en garde et instructions des applications lors de la préparation et de l'utilisation de votre ou de vos espaces d'activité.

- Chaque utilisateur local doit vérifier et s'assurer que l'espace ou les espaces d'activité assurent la sécurité des interactions sans que les utilisateurs entrent en contact.
- Évitez un nombre de personnes trop important dans un espace d'activité partagé. Un nombre plus élevé d'utilisateurs locaux et de meubles augmente le risque de blessures.
- Soyez prudent lorsque vous quittez les limites partagées avec un autre utilisateur, car vous ne voyez peut-être pas la personne physique (ou son avatar) lorsqu'elle quitte l'application.

⚠ AVERTISSEMENT

Une confusion quant au caractère

réel ou virtuel d'un objet peut entraîner des blessures (par exemple, tenter de s'appuyer sur une table virtuelle sans table physique servant de support, ou tenter de traverser un canapé virtuel superposé à un canapé physique).

Utilisez le retour à la vie réelle, arrêtez d'utiliser votre Meta Quest ou retirez votre casque si vous

n'êtes pas en mesure de distinguer les objets virtuels des objets physiques.

Gêne et autres symptômes physiques

▲ AVERTISSEMENT Arrêtez d'utiliser votre Meta Quest

si vous ressentez une gêne ou d'autres symptômes physiques pendant ou après son utilisation. Attendez d'avoir complètement récupéré de cette gêne ou des autres symptômes avant de reprendre son utilisation.

Si des symptômes persistent pendant ou après l'utilisation de votre Meta Quest, évitez toute activité visuellement ou physiquement exigeante, ou toute autre activité nécessitant un équilibre et une coordination œil-main non altérés avant d'avoir complètement récupéré. Si la gêne, les symptômes physiques ou d'autres effets ultérieurs persistent après une période prolongée ou qu'ils présentent un niveau de gravité important après avoir arrêté d'utiliser votre Meta Quest, consultez un médecin et ne reprenez son utilisation avant qu'il ait donné son accord.

■ Voici quelques exemples de gêne ou d'autres symptômes physiques qui peuvent vous inviter à arrêter d'utiliser l'appareil :

- Gêne ou douleur, particulièrement à la tête, aux yeux, aux épaules, au cou, au dos ou dans la poitrine
- Convulsions, perte de conscience ou mouvements involontaires
- Mal des transports (**» Mal des transports**), vertiges, désorientation, perte d'équilibre ou de coordination œil-main ; transpiration inhabituelle ; augmentation de la salivation ; nausée ; sentiment de faiblesse ou d'étourdissement
- Fatigue visuelle, contractions musculaires ou oculaires, vision altérée, trouble ou double ou autres anomalies visuelles
- Essoufflement ou palpitations cardiaques
- Sensation de fatigue

- Pression ou frottement, démangeaison ou irritation, changements persistants d'apparence de la peau, gonflement ou perte inhabituelle de cheveux, ou autre gêne cutanée

I Le mal des transports (mal des transports induit visuellement, ou VIMS) peut survenir avec l'utilisation de votre Meta Quest. Dans ce cas, il doit être temporaire. Le choix du contenu, le respect des pauses et la durée de session plus courte peuvent vous aider à réduire le VIMS. » **Choix des applications et du contenu** ; » **Durée des sessions et pauses**

Durée des sessions et pauses

⚠ AVERTISSEMENT

Une utilisation prolongée sans pauses adéquates peut augmenter le risque de blessures, de gêne, d'effets indésirables ou de dommages matériels. Retirez votre casque et arrêtez de l'utiliser si vous ressentez une gêne, et ne l'utilisez plus tant que la gêne persiste.

- Veillez à ce que votre utilisation n'interfère pas avec vos activités quotidiennes.



I Durée et pauses. Faites des pauses régulières lorsque vous utilisez votre Meta Quest. Commencez par des sessions d'utilisation de courte durée et de longues pauses lorsque vous utilisez un nouveau casque ou un nouveau contenu. Par exemple, lorsque vous débutez dans l'utilisation de votre Meta Quest, commencez par une durée maximale d'utilisation de 30 minutes suivie d'une pause de 15 minutes. Augmentez progressivement la durée d'utilisation de votre Meta Quest à mesure que vous vous habituez à l'expérience. Chaque personne peut avoir besoin de durées de sessions et de pauses différentes.

Recommandations et restrictions à l'utilisation par des enfants

Les parents doivent lire et expliquer cette section à leurs enfants, ainsi que la section **» Tous les enfants ne sont pas prêts à utiliser le Meta Quest.**

■ Développement des enfants et contenu virtuel. Les enfants qui utilisent du contenu virtuel et des dispositifs de réalité virtuelle s'exposent à des risques, notamment les jeunes enfants ou les enfants de petite taille. Veiller au bon ajustement (**» Ajustement correct**) peut réduire certains de ces risques. **» Âge minimum pour disposer d'un compte.**

• **Taille, force et motifs de mouvement.**

Les enfants ont généralement une tête plus petite et un cou moins fort que les adultes. Plus l'enfant est jeune ou petit, plus le casque semble lourd. Cela signifie que les mouvements, et en particulier ceux du cou, nécessitent un effort plus important pour ces enfants que pour les adultes. En outre, les enfants ont tendance à utiliser l'ensemble de leur corps dans un contenu virtuel, ce qui peut générer une fatigue du cou, du dos et des jambes, notamment après une utilisation intense ou prolongée.

• **Yeux.** La distance entre les pupilles d'un enfant (appelée écart pupillaire) peut être plus étroite que la distance entre les parties des lentilles de votre casque qui aident à la mise au point (appelée distance interaxiale). Si les lentilles ne peuvent pas s'ajuster correctement à votre enfant (**» Ajustement correct**), le risque de symptômes, tels qu'une fatigue oculaire, une vision trouble, des maux de tête ou des nausées, est plus élevé. Les systèmes visuels des jeunes enfants sont encore en développement et peuvent être affectés par l'utilisation de contenu virtuel.

- **Convulsions.** Des troubles épileptiques sous-jacents peuvent être révélés par l'utilisation de contenu virtuel par des enfants. » **Convulsions** et » **Risque de convulsions**
- **Comprendre la réalité.** Les jeunes enfants peuvent avoir des difficultés à comprendre que les expériences virtuelles ne se déroulent pas dans le monde réel. Ils peuvent réagir physiquement et psychologiquement sur la base de l'expérience qu'ils vivent dans le monde virtuel.

Surveillez et assurez une utilisation correcte

- Toute utilisation prolongée par des enfants doit être évitée, car elle pourrait avoir un impact négatif sur leur coordination œil-main, leur équilibre et leur capacité à effectuer plusieurs tâches, ou elle pourrait engendrer d'autres risques de blessures ou effets négatifs.
- Limitez le temps global d'utilisation de votre Meta Quest par les enfants. Envisagez de définir des limites quotidiennes et hebdomadaires.
- Veillez à ce que les enfants fassent des pauses lorsqu'ils l'utilisent. Les jeunes enfants doivent faire des pauses plus fréquentes et plus longues » **Durée des sessions et pauses**
- Veillez à son utilisation appropriée par les enfants en termes de choix de contenu et de durée des sessions, et à ce que cela n'interfère pas dans les activités quotidiennes.
- Les enfants peuvent ne pas définir correctement les limites virtuelles et ne pas les respecter lorsqu'ils utilisent du contenu virtuel. Les parents doivent aider leurs enfants à définir les limites virtuelles (en les aidant à déplacer les meubles si nécessaire) et veiller à ce qu'ils les respectent.

■ Des fonctionnalités de temps d'écran sont disponibles dans le Family Center de Meta. Vous pouvez y surveiller et choisir les sélections de contenu de vos enfants ainsi que la durée d'utilisation.

Choisir le contenu approprié

- Les adultes doivent être fortement impliqués dans le choix des applications et du contenu pour les enfants.
- Évitez de les exposer à du contenu inapproprié.

■ Enfants et contenu. Le contenu virtuel est immersif et certaines applications peuvent être intenses, effrayantes, violentes ou anxiogènes. La réalité mixte peut également provoquer des réactions intenses. Les jeunes enfants peuvent confondre les mondes virtuels et réels lorsqu'ils utilisent du contenu virtuel. Certaines applications ou certains contenus peuvent être inappropriés pour les enfants. **» Choix des applications et du contenu**

- Le contenu qui nécessite d'importants mouvements de la tête/du cou et du corps peuvent être difficile pour les enfants. Pour les enfants de petite taille, choisissez du contenu assis ou debout qui ne nécessite que quelques mouvements rapides de la tête, du cou et du corps. Utilisez les informations disponibles sur le Meta Quest Store pour choisir le contenu approprié à leurs capacités physiques et à leur niveau d'expérience de jeu.
- Surveillez l'apparition chez les enfants de signes de fatigue du cou ou du corps ou de blessures, comme des douleurs ou des crampes. Dans ce cas, privilégiez du contenu moins éprouvant, une durée de session plus courte et une pause d'une journée ou plus avant toute nouvelle utilisation. Si la gêne persiste, consultez un médecin.



AVERTISSEMENT

Des effets négatifs sur la

vision sont plus susceptibles de se produire chez de jeunes enfants, à un stade plus précoce de leur développement, ou chez des enfants de petite taille en raison d'un mauvais ajustement du casque et des lentilles, de sessions trop longues ou d'une utilisation répétée. Cela inclut des difficultés de focalisation, fatigue oculaire,

maux de tête ou fatigue. » Développement des enfants et contenu virtuel

- Veillez à ce que votre Meta Quest s'ajuste correctement à votre enfant, avec le meilleur réglage possible pour la vision, et que votre enfant fasse des pauses fréquentes.

» Ajustement correct

▲ AVERTISSEMENT

Les jeunes enfants peuvent être plus sensibles aux dommages auditifs associés à l'utilisation de votre Meta Quest à un niveau sonore élevé.



Votre Meta Quest

▲ AVERTISSEMENT

Matériel et logiciel ou accessoires non autorisés : Votre Meta Quest n'est pas conçu pour être utilisé avec des appareils, accessoires, logiciels ou applications non autorisés. Une telle utilisation ou la modification ou le piratage de votre Meta Quest, du logiciel ou d'applications peuvent entraîner des blessures, pour vous ou d'autres personnes, une gêne, des dommages matériels, des problèmes de fonctionnement ou des dommages non couverts par votre assurance sur votre Meta Quest.

■ Accessoires et pièces de rechange.

Le Meta Quest Store propose des accessoires et pièces de rechange de la marque et autorise également des accessoires et pièces de rechange pour votre Meta Quest.

- Pour savoir comment identifier les accessoires et pièces de rechange autorisés pour votre Meta Quest, consultez la page meta.com/help/quest/authorizedparts.
- Les accessoires de marque et autorisés peuvent vous aider à personnaliser votre Meta Quest selon vos préférences.

⚠ AVERTISSEMENT

N'utilisez pas votre Meta Quest

si l'une de ses pièces est cassée ou endommagée. Contactez le service d'assistance de Meta Quest pour obtenir de l'aide sur meta.com/help/quest.



- Ne désassemblez pas, n'écrasez, ne pliez ou ne déformez pas, ne percez pas, ne broyez ou soumettez pas le casque ou les manettes à une forte pression. Ceci peut causer une fuite ou un court-circuit interne des batteries et provoquer une surchauffe.
- Évitez de faire tomber votre Meta Quest. Une chute peut endommager le casque, les manettes et les batteries. Avant chaque utilisation, vérifiez que votre Meta Quest ne comporte aucun dommage visible à l'œil nu.
- Ne placez pas votre Meta Quest dans des endroits susceptibles de devenir très chauds, comme une voiture exposée à de fortes températures, sur ou près d'une surface de cuisson, d'un appareil de cuisson, d'un fer à repasser ou d'un radiateur, et ne l'exposez pas à la lumière directe du soleil. Un chauffage excessif peut endommager votre Meta Quest et faire exploser les batteries. Ne séchez pas un casque Meta Quest mouillé ou humide avec un appareil électroménager ou une source de chaleur tel qu'un four à micro-ondes, un sèche-cheveux, un fer à repasser ou un radiateur.
- Ne placez aucun élément de votre Meta Quest sous un oreiller, une couverture, un vêtement ou une partie de votre corps. Assurez-vous à tout moment que le casque, l'adaptateur secteur et les manettes sont correctement ventilés et aérés pendant l'utilisation ou le chargement. Couvrir le casque ou les manettes avec des matériaux qui affectent sensiblement l'aération peut impacter sa performance et entraîner des blessures ou des dommages matériels.
- Ne mouillez pas votre Meta Quest et ne l'exposez pas à des liquides. Bien que votre Meta Quest puisse sécher et sembler

fonctionner normalement, les contacts et circuits de la batterie pourraient s'éroder progressivement et présenter un risque pour votre sécurité.

- Une manipulation brusque ou un stockage inapproprié peuvent fissurer les lentilles ou le verre à l'avant de votre Meta Quest, et ainsi entraîner un risque de coupures.
- Vérifiez régulièrement que votre Meta Quest ne comporte aucun dommage — y compris sur les pièces suivantes — et ne l'utilisez pas si vous constatez ou suspectez des dommages sur :
 - Le casque (y compris les lentilles)
 - Les composants électriques (y compris les contacts et ports de charge)
 - Les manettes
 - D'autres accessoires, qu'ils soient ou non fournis à l'origine avec votre Meta Quest
- N'essayez pas de réparer une quelconque pièce de votre Meta Quest vous-même. Contactez le service d'assistance de Meta Quest pour obtenir de l'aide.
- Afin d'éviter tout dommage à votre Meta Quest, ne l'exposez pas à la moiteur, à une forte humidité, à de fortes concentrations de poussières ou à des matières en suspension dans l'air, à des températures en dehors de la plage de fonctionnement comprise entre 0 et 35 °C ou à la lumière directe du soleil.

☹ Lumière directe du soleil. La lumière directe du soleil sur les lentilles peut endommager ou dégrader votre Meta Quest, y compris les optiques et l'écran.

- Afin d'éviter tout dommage, tenez votre Meta Quest hors de portée des animaux de compagnie.
- Toutes les pièces de votre Meta Quest doivent rester propres. Nettoyez-les régulièrement en suivant les instructions disponibles auprès du service d'assistance de Meta Quest.
 - Un nettoyage insuffisant peut endommager votre Meta Quest et affecter son fonctionnement, en augmentant le risque de blessures ou de dommages matériels.

Alertes du système

AVERTISSEMENT

Prenez immédiatement les mesures appropriées si vous y êtes invités par les alertes suivantes du système :



Alerte de surchauffe. Des alertes sonores et visuelles peuvent indiquer que le casque est en surchauffe. Retirez immédiatement votre casque et laissez-le refroidir avant de continuer à l'utiliser.



Alerte de volume sonore. Une alerte visuelle peut apparaître si le niveau sonore est trop élevé. Baissez le volume pour réduire le risque de perte d'audition.

Alerte d'erreur de suivi. Une alerte visuelle peut indiquer que votre système de suivi du casque ou que les limites virtuelles ne fonctionnent pas correctement, ou qu'ils sont peut-être désactivés. Retirez le casque et déplacez-vous vers un endroit sûr. Suivez ensuite les instructions fournies dans votre casque pour résoudre ce problème.

Batteries, charge et température

Batteries et charge

AVERTISSEMENT

Votre casque contient une batterie lithium-ion rechargeable. Leur charge doit respecter scrupuleusement ces mises en garde et autres instructions. Vos manettes peuvent être fournies avec des piles AA remplaçables par l'utilisateur. L'utilisation d'un Meta Quest endommagé ou l'utilisation inappropriée des batteries ou de l'adaptateur secteur peuvent provoquer un incendie, une explosion, une fuite de la batterie, une surchauffe ou tout autre danger, et entraîner des blessures graves ou dommages matériels. Ne rechargez pas ou n'utilisez pas votre casque ou vos manettes si vous suspectez ou savez qu'ils sont endommagés.

En cas de fuite du fluide de batterie, évitez que le liquide entre en contact avec votre

peau ou vos yeux. En cas de contact, rincez abondamment à l'eau et consultez un médecin.

- N'essayez pas de recharger ou d'utiliser le casque ou les manettes s'ils sont endommagés, s'ils ne s'allument pas après avoir essayé de les recharger, s'ils deviennent anormalement chauds pendant l'utilisation ou le chargement ou si les compartiments des batteries sont gonflés, laissent échapper du liquide ou de la fumée.
- Remplacement
 - **Casque.** La batterie rechargeable au lithium-ion de votre casque n'est ni remplaçable ni réparable par l'utilisateur. N'essayez jamais d'accéder à la batterie, de l'ouvrir, de la réparer ou de la remplacer.
 - **Manettes.** Les piles AA des manettes sont remplaçables par l'utilisateur. N'essayez pas d'ouvrir ou de modifier les piles. Ne mélangez pas les anciennes et les nouvelles piles AA, remplacez-les toutes en même temps.
 - Les piles usagées peuvent fuir et endommager vos manettes. Retirez rapidement les piles usagées. Retirez les piles avant de ranger les manettes ou de les laisser inutilisées pendant une période prolongée. Recyclez ou éliminez rapidement les piles usagées.
- Contactez le service d'assistance de Meta Quest si vous avez besoin d'assistance concernant la batterie ou l'alimentation de votre Meta Quest. » **Entretien et manipulation du Meta Quest**
- N'utilisez pas de bloc-batterie ou de sources d'alimentation externes autres que ceux autorisés par Meta Quest. » **Matériel et logiciel ou accessoires non autorisés**
- Ne jetez pas votre Meta Quest dans les flammes ou dans un incinérateur, les batteries pouvant exploser en cas de surchauffe. Ne le rangez pas et ne le jetez pas avec des déchets ordinaires.

❗ Évitez les mauvaises manipulations.

Les manipulations suivantes peuvent entraîner une défaillance de la batterie ou toute autre défaillance électrique de votre Meta Quest (» **Entretien et manipulation du Meta Quest**) :

- Démontage, écrasement, pliage, déformation, perçage ;
- Exposition à une forte chaleur ou à des sources de chaleur ;
- Exposition à des liquides ;
- Chute ; ou
- Charge ou utilisation si l'appareil ne s'allume pas après avoir essayé de le recharger.

Température

⚠ AVERTISSEMENT

Vérifiez régulièrement la

température de votre casque et de vos manettes pour éviter les brûlures et une gêne.



❗ Votre casque, vos manettes, votre station de charge et l'adaptateur secteur sont conformes aux limites applicables des normes en matière de température de l'industrie. Certains points de contact — dont les surfaces frontales — peuvent sembler chauds. Ceci est normal en cours d'utilisation ou de charge.

- **Un contact prolongé de la peau avec une surface chaude de votre casque (lorsqu'il est branché), de vos manettes ou de l'adaptateur secteur peuvent provoquer une sensation de gêne, des rougeurs ou des brûlures superficielles. Si votre casque, vos manettes ou l'adaptateur secteur sont chauds au toucher ou que cette chaleur vous gêne, cessez leur utilisation ou leur chargement et laissez-les refroidir.**
- Si votre état de santé ou vos conditions physiques particulières affectent votre capacité à ressentir la chaleur sur leur peau,

faites attention lorsque vous utilisez l'appareil ou que vous le rechargez avec l'adaptateur. Suivez toutes les mises en garde ou conseils relatifs à la température qui peuvent apparaître sur l'écran de votre casque.

» Alertes du système

Les points de charge et le câble doivent rester propres

⚠ AVERTISSEMENT

Pour éviter toute surchauffe, gardez

les points de charge électrique suivants propres, secs et exempts de débris :

- le port de charge du casque et les contacts,
- la prise casque, et
- adaptateur secteur, station et câbles de charge autorisés.

Vérifiez périodiquement ces points de charge pour vous assurer qu'ils ne présentent pas de signes de corrosion ou de dommages. Arrêtez d'utiliser le dispositif et contactez le service d'assistance de Meta Quest si de la corrosion ou des dommages sont visibles ou suspectés.

Choc électrique

⚠ AVERTISSEMENT

Pour réduire le risque

d'électrocution :

- Ne modifiez pas et n'ouvrez pas les composants de votre Meta Quest.
- Ne rechargez pas votre Meta Quest si les câbles ou l'adaptateur secteur fournis ou autorisés sont en partie arrachés, des fils exposés, des débris présents ou que les compartiments des batteries sont endommagés.
- N'insérez aucun objet métallique, conducteur ou étranger dans les ports de charge, les contacts de charge ou la station de charge.
- N'exposez pas votre Meta Quest à l'eau ou aux liquides.
- Utilisez uniquement les stations de charge, câbles et adaptateurs secteur autorisés avec votre Meta Quest.

Affections dues à des mouvements répétitifs

▲ AVERTISSEMENT

L'utilisation de votre Meta Quest

peut entraîner des douleurs au niveau des muscles, des articulations, du cou, des mains ou de la peau. Si une partie de votre corps se fatigue ou devient douloureuse lorsque vous utilisez votre Meta Quest, ou si vous sentez l'apparition de symptômes tels que fourmillements, engourdissements, brûlures ou crampes, arrêtez et reposez-vous au moins jusqu'à ce que vos symptômes disparaissent. Si vous continuez de ressentir des symptômes pendant ou après l'utilisation, arrêtez de l'utiliser. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.

Perte d'audition

▲ AVERTISSEMENT

Ne l'utilisez pas à un volume sonore

élevé pendant des périodes prolongées pour éviter d'éventuels dommages auditifs permanents. » Alertes du système



Affections et maladies contagieuses

▲ ATTENTION

Pour éviter tout risque de contagion, les personnes porteuses d'une affection ou maladie contagieuse, notamment au niveau des yeux (comme une conjonctivite), de la peau ou du cuir chevelu, ne doivent pas partager un casque Meta Quest.

Laser

▲ AVERTISSEMENT

Votre casque est un produit laser

de catégorie 1. N'essayez pas de démonter votre casque. Toute tentative de modification de votre casque ou des lasers peut entraîner une exposition dangereuse aux rayonnements. » **Informations réglementaires et de conformité**

Ceci n'est pas un dispositif médical

AVIS Votre Meta Quest n'est pas un dispositif médical et n'a pas pour objet de diagnostiquer, traiter, atténuer, soigner ou prévenir une maladie.

CONFORMITÉ ET INFORMATIONS RÉGLEMENTAIRES

SPÉCIFICATIONS DU PRODUIT

Casque

Numéro de modèle : S3A

Puissance électrique : 9,0V ~ 3,0A

Manettes

Numéro de modèle : V6P (gauche), S2Y (droite)

Puissance électrique : 1,5V

Les marquages réglementaires de conformité sont situés sur les arceaux du casque.

PRODUIT LASER DESTINÉ AU CONSOMMATEUR DE CLASSE 1 EN 50689:2021

Appareil à laser de Classe 1

Cet appareil est un appareil à laser de Classe 1 selon la classification établie par la norme IEC 60825-1, 3e éd. (2014).

Attention - L'utilisation de commandes ou de réglages et l'exécution de procédures autres que ceux spécifiés dans le présent manuel peuvent entraîner une exposition à des radiations dangereuses.

Cet appareil doit être entretenu par Meta Platforms Technologies LLC ou un fournisseur de services autorisé.



IEC 1007/14

INFORMATIONS RELATIVES À LA RÈGLEMENTATION - CANADA

L'émetteur/récepteur exempt de licence contenu dans le présent appareil est conforme aux CNR d'Innovation, Sciences et Développement économique Canada applicables aux appareils radio exempts de licence. L'exploitation est autorisée aux deux conditions suivantes :

- 1) L'appareil ne doit pas produire de brouillage;
- 2) L'appareil doit accepter tout brouillage radioélectrique subi, même si le brouillage est susceptible d'en compromettre le fonctionnement.

CAN ICES-003(B)/NMB-003(B)

Les dispositifs fonctionnant dans la bande de 5 150 à 5 250 MHz sont réservés uniquement pour une utilisation à l'intérieur afin de réduire les risques de brouillage préjudiciable aux systèmes de satellites mobiles utilisant les mêmes canaux. Les dispositifs ne doivent pas être utilisés pour commander des systèmes d'aéronef sans pilote ni pour communiquer avec de tels systèmes.

Déclaration d'exposition aux rayonnements ISED

Cet appareil est conforme aux limites d'exposition DAS incontrôlée pour la population générale de la norme CNR-102 science de l'innovation et le développement économique Canada et a été testé en conformité avec les méthodes de mesure et procédures spécifiées dans IEEE 1528 et IEC 62209.

INFORMATIONS RELATIVES À LA RÈGLEMENTATION - UE

Meta Platforms Technologies, LLC déclare par la présente que ce produit est conforme aux exigences et autres dispositions pertinentes essentielles de la directive 2014/53/UE.

Pour la déclaration de conformité complète, consultez meta.com/legal/quest/compliance/.



AT, BE, BG, HR, CY, CZ, DK, EE, FI, FR, DE, EL, HU, IE, IT, LV, LT, LU, MT, NL, PL, PT, RO, SK, SI, ES, SE, UK(NI), CH, LI, NO, TR, IS

L'appareil doit être utilisé à l'intérieur lorsqu'il fonctionne à une fréquence située entre 5,15 et 5,35 GHz.

Cet appareil n'est destiné qu'à un usage intérieur lorsqu'il fonctionne dans la gamme de fréquences de 5,925 à 6,425 GHz, y compris dans les trains équipés de fenêtres à cadre métallique et les avions. L'usage extérieur, y compris dans les véhicules routiers, n'est pas autorisé.

Consommation électrique

Mode	Consommation électrique (en watt)
Mode veille avec maintien de la connexion au réseau*	< 2 Watts

Remarque : * Par défaut, le système se mettra automatiquement en « veille avec maintien de la connexion au réseau » après environ 15 minutes d'inactivité (sans interaction de l'utilisateur).

Méthode d'activation et de désactivation des ports de réseau sans fil

Wi-Fi : activez ou désactivez le Wi-Fi en appuyant sur le bouton Wi-Fi situé dans le menu Paramètres.

Spécifications de l'adaptateur secteur

Nom du fabricant de l'alimentation électrique externe :	Meta Platforms Technologies, LLC
Adresse :	1 Hacker Way, Menlo Park, CA 94025, USA
Référence du modèle :	MA0120 (UE), MA0121 (UK)
Tension d'entrée :	100-240 VAC
Fréquence d'entrée :	50-60 Hz

Tension de sortie :	5V, 9V
Intensité de sortie :	3A (5V), 2A (9V)
Puissance de sortie :	18W
Rendement moyen en mode actif :	84,04% (5V), 87,04% (9V)
Efficacité à faible charge (10 %) :	80,93% (5V), 80,81% (9V)
Consommation électrique hors charge :	31mW

Bandes de fréquence radio et puissance maximale de fréquence radio

Casque : Wi-Fi (2400-2483.5 MHz : <20 dBm ; 5150-5250 MHz : <23 dBm ; 5250-5350 MHz : <20 dBm ; 5470-5725 MHz : <20 dBm ; 5725-5850 MHz : <14 dBm ; 5925-6425 MHz : <23 dBm) ; GFSK (2402-2478 MHz : <14 dBm) ; Bluetooth (2402-2480 MHz : <15 dBm)

Manettes : GFSK (2402-2478 MHz : <13 dBm)

Informations sur l'exposition aux radiofréquences

Ce produit est conforme aux exigences de l'Union européenne (1999/519/EC) ainsi qu'aux lignes directrices de la Commission internationale de protection contre les rayonnements non ionisants (ICNIRP) pour limiter l'exposition du grand public aux champs électromagnétiques pour protéger la santé.

Le débit d'absorption spécifique (DAS) local quantifie l'exposition de l'utilisateur aux ondes électromagnétiques de l'équipement concerné. Le DAS maximum autorisé est de 2 W/kg pour la tête et le tronc et de 4 W/kg pour les membres. Les valeurs DAS les plus élevées sont les suivantes :

**DAS tête : 0.092 W/kg; DAS tronc : S.O. ;
DAS membres : S.O.**

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE LIMITÉE

Garantie limitée disponible sur meta.com/legal/limited-warranty ou sur demande à l'adresse ci-dessous.

La garantie limitée pour les acheteurs français se trouve également ci-dessous.

Garantie limitée de Meta Platforms Technologies (la « Garantie ») - France

Qui est l'émetteur de la présente Garantie ?

La présente Garantie vous est accordée à titre gratuit par Meta Platforms Technologies, LLC, sise 1601 Willow Road, Menlo Park, CA 94025 (« Meta » ou « nous »).

À qui s'adresse la présente Garantie ?

Meta vous offre la présente Garantie, en tant que consommateur ayant acheté un Produit (tel que défini ci-après) à Meta ou à un distributeur ou revendeur agréé (« vous »). Une liste des distributeurs ou revendeurs agréés est disponible à l'adresse meta.com/retailers.

Quel est l'objet de la présente Garantie ?

La présente Garantie vous confère des droits spécifiques en cas de problème avec votre Produit (tel que défini ci-après). Si vous êtes un consommateur, *la présente Garantie vient s'ajouter aux droits dont vous disposez en vertu des lois françaises relatives à la vente de biens de consommation et n'affecte aucun de ces droits* (y compris la loi française transposant la directive 44/99/CE et la directive 2019/771). La présente Garantie n'affecte notamment pas les droits des consommateurs en cas de non-conformité des produits au contrat.

A DESTINATION DES CONSOMMATEURS ET DES NON-PROFESSIONNELS EN FRANCE UNIQUEMENT :

Indépendamment de la présente Garantie, Meta reste tenue garantie légale de conformité des biens mentionnée au chapitre VII du Code de la consommation, ainsi que de celle relative aux défauts de la chose vendue, conformément aux articles 1641 à 1649 du Code civil.

Vous trouverez ci-dessous les dispositions pertinentes du Code :

“Le vendeur délivre un bien conforme au contrat ainsi qu’aux critères énoncés à l’article L. 217-5.

Il répond des défauts de conformité existant au moment de la délivrance du bien au sens de l’article L. 216-1, qui apparaissent dans un délai de deux ans à compter de celle-ci.

Dans le cas d’un contrat de vente d’un bien comportant des éléments numériques :

1° Lorsque le contrat prévoit la fourniture continue d’un contenu numérique ou d’un service numérique pendant une durée inférieure ou égale à deux ans, ou lorsque le contrat ne détermine pas la durée de fourniture, le vendeur répond des défauts de conformité de ce contenu numérique ou de ce service numérique qui apparaissent dans un délai de deux ans à compter de la délivrance du bien ;

2° Lorsque le contrat prévoit la fourniture continue d’un contenu numérique ou d’un service numérique pendant une durée supérieure à deux ans, le vendeur répond des défauts de conformité de ce contenu numérique ou de ce service numérique qui apparaissent au cours de la période durant laquelle celui-ci est fourni en vertu du contrat.

Pour de tels biens, le délai applicable ne prive pas le consommateur de son droit aux mises à jour conformément aux dispositions de l’article L. 217-19.

Le vendeur répond également, durant les mêmes délais, des défauts de conformité résultant de l’emballage, des instructions de montage, ou de l’installation lorsque celle-ci a été mise à sa charge par le contrat ou a été réalisée sous sa responsabilité, ou encore lorsque l’installation incorrecte, effectuée par le consommateur comme prévu au contrat, est due à des lacunes ou erreurs dans les instructions d’installation fournies par le vendeur.

Ce délai de garantie s'applique sans préjudice des articles 2224 et suivants du code civil. Le point de départ de la prescription de l'action du consommateur est le jour de la connaissance par ce dernier du défaut de conformité." (Article L. 217-3 du Code de la Consommation)

"Le bien est conforme au contrat s'il répond notamment, le cas échéant, aux critères suivants :

1° Il correspond à la description, au type, à la quantité et à la qualité, notamment en ce qui concerne la fonctionnalité, la compatibilité, l'interopérabilité, ou toute autre caractéristique prévues au contrat ;

2° Il est propre à tout usage spécial recherché par le consommateur, porté à la connaissance du vendeur au plus tard au moment de la conclusion du contrat et que ce dernier a accepté ;

3° Il est délivré avec tous les accessoires et les instructions d'installation, devant être fournis conformément au contrat ;

4° Il est mis à jour conformément au contrat." (Article L. 217-4 du Code de la Consommation).

"Lorsque le consommateur demande au garant, pendant le cours de la garantie légale ou de la garantie commerciale qui lui a été consentie lors de l'acquisition ou de la réparation d'un bien, une remise en état couverte par cette garantie, toute période d'immobilisation suspend la garantie qui restait à courir jusqu'à la délivrance du bien remis en état.

Cette période court à compter de la demande d'intervention du consommateur ou de la mise à disposition pour réparation ou remplacement du bien en cause, si ce point de départ s'avère plus favorable au consommateur.

Le délai de garantie est également suspendu lorsque le consommateur et le garant entrent en négociation en vue d'un

règlement à l'amiable". (Article L. 217-28 du Code de la Consommation)

"Le vendeur est tenu de la garantie à raison des défauts cachés de la chose vendue qui la rendent impropre à l'usage auquel on la destine, ou qui diminuent tellement cet usage que l'acheteur ne l'aurait pas acquise, ou n'en aurait donné qu'un moindre prix, s'il les avait connus". (Article 1641 du Code Civil)

"L'action résultant des vices rédhibitoires doit être intentée par l'acquéreur dans un délai de deux ans à compter de la découverte du vice". (Article 1648 alinéa 1 du Code Civil)

Pour éviter toute ambiguïté, ces dispositions s'appliquent à la fois aux consommateurs et aux non-professionnels en vertu du droit français de la consommation.

Que couvre la Garantie ? La présente Garantie couvre les défauts de matériaux et de fabrication des produits Meta contenus dans leur emballage d'origine (le « Produit »). Nous garantissons que le Produit, dans des conditions d'utilisation normales et conformes à sa destination, fonctionnera de manière substantielle conformément à nos spécifications techniques ou à la documentation qui l'accompagne (la « Fonctionnalité garantie ») pendant la Période de garantie. Si le Produit nécessite des logiciels ou services Meta pour répondre à la Fonctionnalité garantie, nous mettrons les logiciels et services à votre disposition pendant la Période de garantie. Nous pouvons, à notre entière discrétion, mettre à jour, modifier ou limiter lesdits logiciels et services tant que nous respectons ou allons au-delà de la Fonctionnalité garantie.

Il n'est pas nécessaire d'enregistrer le Produit pour bénéficier de la présente Garantie.

Quelle est la durée de la Garantie ? La présente Garantie a une durée d'un an à compter de la date d'achat ou de livraison du Produit, selon la plus tardive de ces deux dates (la « Période de garantie »). Si vous êtes un consommateur, cela n'affecte pas vos droits légaux qui peuvent prévoir une période de garantie plus longue.

Que fera Meta en cas de problème avec le Produit ? Si votre Produit est défectueux, l'Assistance Meta (« Meta Store Support ») le réparera ou le remplacera, ou mettra à jour les logiciels ou services de manière à ce que le Produit fonctionne de manière substantielle conformément à la Fonctionnalité garantie, ou vous remboursera intégralement ou partiellement le montant déboursé pour l'achat dudit si aucune de ces options n'est appropriée. Vous pouvez contacter l'Assistance Meta (« Meta Store Support ») à l'adresse meta.com/help. Le Produit de remplacement pourra être un produit neuf, remis à neuf ou reconditionné, ou un produit ayant des fonctionnalités similaires. S'il est nécessaire que vous renvoyiez votre Produit pour réparation, nous vous fournirons une étiquette de retour préremplie. Vous devez joindre une preuve d'achat, sauf si nous sommes en mesure de vérifier votre achat en amont. Il peut vous être demandé de payer les frais de retour dans les cas où votre Produit n'est pas couvert par la présente Garantie.

À moins que nous n'en convenions autrement avec vous, les dispositions suivantes régiront la manière dont nous fournirons le service au titre de la présente Garantie :

Lorsque nous recevons le Produit et dans le cas où il présente un défaut couvert par la présente Garantie, nous réparerons ou remplacerons le Produit de manière à ce qu'il réponde à la Fonctionnalité garantie et nous vous renverrons à nos frais le Produit réparé ou un produit de remplacement. Il se peut que nous ne vous restituions pas le Produit d'origine dans les cas où nous proposons une autre solution. Lorsqu'un Produit ou l'une quelconque de ses pièces est remplacé(e), ledit produit ou ladite pièce de remplacement devient votre propriété, et la propriété du Produit ou de la pièce remplacé(e) est transférée à Meta. Dans le cas où nous remboursons le Produit et que vous acceptez ledit remboursement, le Produit devient la propriété de Meta au moment où vous recevez le remboursement. Nous ne pouvons pas garantir que nous serons en mesure de réparer le Produit sans risque pour les programmes ou données

ni perte de programmes ou données et que le Produit de remplacement contiendra les données qui étaient stockées dans le Produit d'origine. Tout produit réparé ou remplacé restera couvert par la présente Garantie pour le reste de la Période de garantie initiale et toute période d'indisponibilité sera ajoutée au temps restant de la Période de garantie initiale ou pendant 90 jours à compter de la réception du Produit de remplacement ou réparé, selon la plus longue de ces deux périodes. En tout état de cause, ce délai court à compter de la date de votre demande d'intervention ou de la date de mise à disposition du produit réparé ou remplacé, si ce point de départ vous est plus favorable.

Sans preuve d'achat ou dans le cas où le Produit n'est pas couvert par la présente Garantie, nous réservons le droit de vous renvoyer le Produit à vos frais, sous réserve de votre paiement préalable ou, si ces frais ne sont pas payés d'avance, nous tiendrons le Produit à votre disposition pendant 30 jours avant de nous en défaire.

Dans quel cas la présente Garantie ne

s'applique-t-elle pas ? Sauf dans la mesure où la loi l'interdit, la présente Garantie ne s'applique pas dans les cas suivants : défauts résultant de (i) l'usure normale ou le vieillissement du Produit, comme la décoloration ou la déformation ; (ii) dommages causés par mauvais usage, accident (par exemple, selon le Produit concerné : impact physique accidentel, exposition à un liquide, un aliment ou autre source de contamination, etc.), négligence, réparation ou modification non autorisée ou inappropriée, falsification ou utilisation avec du matériel, des logiciels ou des services inadéquats ou autre(s) article(s) de tiers non-autorisé(s) ; (iii) pièces consommables, telles que les batteries, dont les performances diminuent normalement avec le temps, sauf dans les cas où la défaillance est due à un défaut de matériaux ou de fabrication ; (iv) dommages esthétiques, tels que les rayures, coups et éraflures, à moins qu'ils ne soient causés par Meta ; (v) utilisation non conforme à la documentation qui accompagne le Produit ; (vi) produits d'occasion ou revendus, sauf en ce qui concerne les Produits reconditionnés couverts (tels que définis ci-après) achetés ou

fournis directement par Meta ou un distributeur ou revendeur agréé ; (vii) Produits achetés à d'autres sources que Meta ou un distributeur ou revendeur agréé (y compris les ventes aux enchères en ligne non autorisées) ; (viii) produits qui ne sont pas des Produits Meta ; (ix) utilisation contraire aux lois et réglementations en vigueur là où le Produit est utilisé ; (x) Produit ne fonctionnant pas actuellement avec la dernière version du logiciel fourni par Meta ; (xi) fonctionnalités ou paramètres de performance relatifs à tout logiciel ou service allant au-delà de la Fonctionnalité garantie ; ou (xii) tout service d'assistance ou logiciel fourni en rapport avec le Produit.

La présente Garantie ne contient aucune assurance spécifique que le Produit sera exempt d'erreur ou, en ce qui concerne le temps d'utilisation ou la disponibilité permanente des dispositifs de sécurité des données des logiciels ou des comptes en ligne, que les logiciels, micrologiciels et sites internet fonctionneront sans interruption ou sans erreur. La présente Garantie limitée est nulle si un Produit est retourné alors que les étiquettes ont été retirées, endommagées ou falsifiées ou s'il a fait l'objet d'une modification (y compris le retrait non autorisé de tout composant ou pièce externe).

La présente Garantie ne couvre pas la perte de données. Il est de votre responsabilité de sauvegarder régulièrement vos données. Les indemnités ou coûts liés à la perte de données, à la récupération, la suppression et l'installation des données ne sont pas recouvrables aux termes de la présente Garantie.

Par la présente Garantie, Meta ne fournit aucune garantie, ne pose aucune condition, ni ne fait aucune déclaration, légale ou implicite, relative au Produit ou aux logiciels ou services en ligne associés.

Responsabilité : Sauf dans la mesure où la loi l'interdit et que Meta ait été avertie ou non de l'éventualité de tels dommages, Meta décline toute responsabilité concernant les dommages spéciaux, indirects, accessoires, punitifs ou consécutifs de quelque nature que ce soit découlant de ou liés à un Produit ou à la présente

Garantie, y compris, notamment, la perte de bénéfices ou de revenus, la perte de données, la perte d'économies anticipées, la perte d'opportunités commerciales, la perte de contrat, la perte de clientèle, la perte de jouissance du Produit ou de tout autre équipement associé, le coût des produits de remplacement ou des équipements de substitution, ou la perte de jouissance pendant la période de réparation ou de remplacement du Produit.

Certains états et pays ne permettent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs, de sorte que les limitations et exclusions contenues dans la présente Garantie peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Quelles sont les lois qui régissent la présente Garantie ? Les lois de l'État de Californie, États-Unis, régissent la présente Garantie. En revanche, si vous êtes un consommateur résidant en France, vous ne pouvez pas être privé de la protection qui vous est accordée en vertu du droit français.

Questions et procédure de réclamation :

Si vous avez des questions ou rencontrez un problème avec votre Produit, rendez-vous sur meta.com/help pour obtenir une assistance, des informations de contact et soumettre une demande de Garantie.

Produits reconditionnés : La présente Garantie s'applique également aux Produits qui ont été reconditionnés par Meta ou par un tiers autorisé par Meta et achetés auprès de Meta ou d'un distributeur ou revendeur agréé (« Produits reconditionnés »). La Période de garantie pour les Produits reconditionnés est d'un (1) an à compter de la date d'achat ou de livraison du Produit reconditionné, selon la plus tardive de ces deux dates, sauf si la législation locale prévoit une période de garantie plus longue. Les Produits reconditionnés peuvent présenter quelques imperfections esthétiques mineures qui ne sont pas couvertes par la présente Garantie.

Meta Platforms Technologies, LLC
1 Hacker Way, Menlo Park, CA 94025, USA
Meta Platforms Technologies Ireland Ltd.
Merrion Road, Dublin 4, D04 X2K5, Ireland

meta.com/help/quest

