

MANUAL DE OPERACIONES DE PARQUES RECREATIVOS

AMUSEMENT PARKS SAC
VERSIÓN 001 - SETIEMBRE 2024







Aprobado por:



Juan Carlos Meca
Jefe de Operaciones



Este Manual es propiedad intelectual de AMUSEMENT PARKS SAC y es aplicable a los Centros de Entretenimiento Familiar de FUN JUNGLE.

Código: OP-MA-001.

Versión: 001.

Fecha de aprobación: Setiembre 2024.

VERSIÓN 001 - SETIEMBRE 2024



FUN
JUNGLE
AVVENTURA EN MOVIMENTO



Introducción.....	03
Descripción de las restricciones.....	04
Señalización.....	08
Recomendaciones de seguridad.....	09
Manejo de comportamientos de los clientes con habilidades diferentes.....	10
Controles de atracciones mecánicos.....	11
Cine 5D.....	12
Atracciones Mecánicas.....	25
Atracciones Inflables.....	39
Actividades antes de la apertura.....	70
Actividades durante turno.....	71
Actividades durante cierre.....	72
Atracciones de Aventura.....	73
Atracciones de Realidad Virtual.....	102
Atracciones Acuáticas.....	106
Formatos a utilizar - (CH-FO-001).....	112
Formatos a utilizar - (SST-FO-039)	113
Formatos a utilizar - (OP-FO-014).....	114
Formatos a utilizar - (OP-FO-004)	115
Reporte de fallas.....	116
Evacuación en caso de incidentes o accidentes.....	117
Evacuación en caso de un sismo.....	118
Evacuación en caso de una falla general	119
Brigadas de emergencia	120





OBJETIVO DEL MANUAL

El Manual tiene como finalidad estandarizar los procedimientos de nuestras atracciones, donde todo el personal involucrado en operaciones debe tener conocimiento para aplicarlo antes, durante y después del uso de las atracciones. Es necesario contar con el Manual para mantener la igualdad en todos nuestros FEC (Family Entertainment Center). Es una herramienta que debe estar al alcance para todo el personal operativo.

DESCRIPCIÓN DE LAS ATRACCIONES

Las atracciones que operamos incluyen inflables, atracciones mecánicos, atracciones de Realidad Virtual (Arkadia, Koliseum), Cine 5D, atracciones de aventura (Rope course, Zipe line, Climbing walls, Iceland) y atracciones acuáticas (Splash Jungle). Todas estas atracciones están diseñados para asegurar una aventura en movimiento, manteniendo altos estándares de seguridad.

NORMATIVA DE USO

Cada local tiene un aforo específico de 'Fungles' y se requiere la firma de un convenio y el uso de pulsera (en las atracciones inflables) por parte de los usuarios antes de ingresar a las atracciones. El cumplimiento de estos protocolos garantiza la seguridad y el orden.



TÓTEM DE RESTRICCIONES:

CINE 5D



NO RECOMENDAMOS EL INGRESO A NUESTRA SALA A:

- Mujeres embarazadas.
- Personas con enfermedades cardíacas, ansiedad y/o claustrofobia.
- Personas bajo los efectos del alcohol o sustancias alucinógenas.
- Personas con condición médica a efectos estroboscópicos.
- Personas susceptibles a mareos, afecciones a la espalda, cuello, o condiciones similares.

INFLATA PARK

- Es obligatorio firmar el acuerdo de responsabilidad antes de participar en el juego.
- La altura mínima de ingreso al Inflata Park es de 1 metro o una edad mínima de 3 años. Los niños menores de 1.20 m deberán ingresar acompañados y supervisados por un adulto responsable.
- Considerar que los adultos que tengan a su cargo y supervisen niños menores de edad deberán contar con facultades motrices sensoriales adecuadas para la actividad a realizar.
- El uso de medias antideslizantes es obligatorio para brindar mejor estabilidad en el juego y disminuir riesgo de caídas.
- Se requiere vestimenta adecuada para el ingreso a las atracciones (recomendamos pantalones largos y camiseta manga larga).
- Queda prohibido sustituir o cambiar la pulsera de acceso al juego con otra persona.
- Guardar lentes, aretes, joyas y cualquier objeto punzante o afilado antes de ingresar a la atracción.
- Es responsabilidad de cada participante el cuidado de sus objetos personales. Contamos con lockers para guardar sus pertenencias. La empresa no se responsabiliza por la pérdida de cualquier objeto de valor.
- No intente participar de la atracción más allá de sus capacidades y habilidades.
- No se permiten juegos violentos o de lucha, empujar o correr en los juegos y áreas limítrofes.
- Está prohibido apoyarse y sentarse en las paredes del inflable salvo en aquellas expresamente indicadas y preparadas para tal fin.



ICE LAND

- Tiempo de duración de juego (10 minutos).
- La talla mínima para ingresar es de 1,10 m.
- No ingresan personas con problemas cardíacos, de columna, lesiones en el cuello, espalda, extremidades, cirugías recientes, bajo el efecto de alcohol o drogas y/o embarazadas.
- El uso de medias y patines es obligatorio.
- Se encuentra prohibido ingresar a la pista con patines diferentes a los que entrega la administración.
- No usar celular, cámara fotográfica y/o cualquier dispositivo electrónico, dentro de la pista de patinaje.
- Prohibido realizar maniobras temerarias.
- Seguir las instrucciones del promotor.
- Solicitar recomendaciones al promotor en caso lo requiera.
- Para una clara visibilidad, sujetarse el cabello.

ZIPE LINE

- Tiempo de duración de juego (1 lanzamiento).
- La talla mínima para ingresar es de 1,20 m. / peso máximo 100 kg.
- No ingresan personas con problemas cardíacos, de columna, lesiones en el cuello, espalda, extremidades, cirugías recientes, bajo el efecto de alcohol o drogas y/o embarazadas.
- El uso de zapatillas y ropa cómoda es obligatorio.
- No tocar el cable del Zipe Line mientras está en lanzamiento.
- En el descenso debes llegar parado y con las piernas flexionadas.
- Ante cualquier percance, solo nuestro personal calificado podrá ingresar y/o auxiliar.
- Uso obligatorio de equipos de seguridad y protección personal. Está restringido la manipulación de estos.
- No manipular el arnés hasta que el promotor retire el retráctil en la parte baja del juego.
- Para una clara visibilidad sujetarse el cabello.





ROPE COURSE

- Tiempo de duración de juego (15 minutos).
- La talla mínima para ingresar es de 1,20 m. / peso máximo 100 kg.
- No ingresan personas con problemas cardíacos, de columna, lesiones en el cuello, espalda, extremidades, cirugías recientes, bajo el efecto de alcohol o drogas y/o embarazadas.
- El uso de zapatillas y ropa cómoda es obligatorio.
- No ingresar con tacos, sandalias o zapatos con puntas, botas o zapatillas con suela alta.
- Asegurar sus lentes para evitar la caída.
- No colgarse o aflojar el arnés.
- Ante cualquier percance, solo nuestro personal calificado podrá ingresar y/o auxiliar.
- Uso obligatorio de equipos de seguridad y protección personal. Está restringido la manipulación de estos.
- El juego cuenta con ingreso, escaleras y salidas identificadas. no se puede traspasar barandas.
- Para una clara visibilidad sujetarse el cabello.

CLIMBING WALLS

- Solo tendrás 1 intento para el juego.
- La talla mínima para ingresar es de 1,10 m. / peso máximo 100 kg.
- No ingresan personas con problemas cardíacos, de columna, lesiones en el cuello, espalda, extremidades, cirugías recientes, bajo el efecto de alcohol o drogas y/o embarazadas.
- El uso de zapatillas y ropa cómoda es obligatorio.
- No ingresar con tacos, sandalias o zapatos con puntas, botas o zapatillas con suela alta.
- Asegurar sus lentes para evitar la caída.
- No aflojar el arnés.
- Ante cualquier percance, solo nuestro personal calificado podrá ingresar y/o auxiliar.
- Uso obligatorio de equipos de seguridad y protección personal. Está restringido la manipulación de estos.
- No correr ni jalar desde la planta baja.
- Para una clara visibilidad sujetarse el cabello.



SPLASH JUNGLE

- Máximo 2 personas por bote (entre niños y adultos).
- Altura mínima para ingresar al bote 1 metro o una edad mínima de 3 años.
- Los niños deben ir acompañados y supervisados por un adulto responsable.
- El conductor debe ser mayor a 14 años.
- Adultos a cargo de niños deben tener habilidades adecuadas para la supervisión.
- El peso máximo permitido en el bote es de 160 kg.
- Está prohibido abordar en estado de ebriedad o bajo la influencia de sustancias.
- El uso del chaleco salvavidas es obligatorio.
- Abroche y use los cinturones de seguridad durante todo el viaje.
- Permanezca sentado manteniendo brazos, pies y manos dentro de la embarcación.
- Levante la mano para solicitar ayuda.
- No arrojar desperdicios al agua.
- Espere ayuda para subir y bajar del bote.
- No correr ni saltar en el muelle.
- Permanezca sentado hasta que el promotor autorice el desembarque.
- No utilizar las pistolas de agua del bote contra personas. El agua de la laguna no es apta para consumo humano.
- Cada persona es responsable de sus objetos personales. La empresa no se hace responsable por la pérdida de objetos de valor.

REALIDAD VIRTUAL

- Edad mínima para ingresar: 8 años.
- Menores a 10 años deben estar supervisados por un adulto responsable.
- No apoyarse, sentarse o saltar las barandas.
- Prohibido ingresar con comida o bebida.
- Prohibido colgarse de las varillas o manipular los visores y armas de la atracción.
- Evitar movimientos bruscos con las varillas y visores.
- Mantener comportamiento controlado durante la actividad.
- La empresa no se hace responsable por la pérdida o robo de pertenencias.
- No se tolerará ningún tipo de maltrato.
- Evitar apoyarse en la mesa durante la actividad.
- No permitido el ingreso bajo efectos de alcohol o drogas.
- No se permite fumar dentro del local.
- Pago de la experiencia antes de comenzar.
- Cualquier manipulación indebida conlleva a la finalización sin reembolso.
- Si durante la actividad sufre cualquier malestar, se debe detener inmediatamente el uso de los dispositivos y ponerlo en nuestro conocimiento para tomar un descanso o cambiar de experiencia.





Nuestras atracciones, entre ellas el Cine 5d, Inflables, Mecánicos, de Aventura, Realidad virtual y de Splash Jungle cuentan con señaléticas, ubicados en el frontis de cada uno de las atracciones, estos contienen información de :

- ▶ Instructiva de uso.
- ▶ Estatura.
- ▶ Modalidad.
- ▶ Grado de dificultad de la atracción.
- ▶ Restricciones.
- ▶ Epps a utilizar si aplicara.

MELTDOWN

¡CONSIGUE MANTENER TU EQUILIBRIO Y ESQUIVA LOS OBSTÁCULOS!

REGLAS DEL JUEGO

- Estatura mínima 1,20m.
- Competencia hasta "6 personas"

DIFÍCULTAD ALTA



POR TU SEGURIDAD

- Presionar el botón de encendido, posicionarse en las zonas señaladas e iniciar el juego.
- Prohibido colgarse de los brazos mecánicos.
- Evitar golpear tu rostro o cabeza con los brazos mecánicos del juego.
- Evita las volteretas, saltar hacia atrás o realizar actos riesgosos.
- Si tiene alguna duda o consulta, busque a un promotor de Fun Jungle para que lo asista.



FORMA CORRECTA DE JUGAR EN WILD BULL



MANTÉN EL EQUILIBRIO SIN CAER



USA EL SENSOR MIENTRAS EL JUEGO ESTÁ EN FUNCIONAMIENTO, EL CUAL ES PARA CONTROLAR EL MOVIMIENTO DEL TORO CUANDO CAES.



MANIPULAR NI COLGARSE DE LOS CUERNOS DEL TORO

ENROLLAR LA CUERDA DE SOPORTE EN LA MANO

POSICIONARSE EN LAS ZONAS RÍGIDAS NO APTAS PARA EL JUEGO



Se describen los procedimientos que deben aplicarse a todos las atracciones del Cine 5D, Inflata Park, Aventura, Realidad Virtual y Splash Jungle.

CONSIDERACIONES.



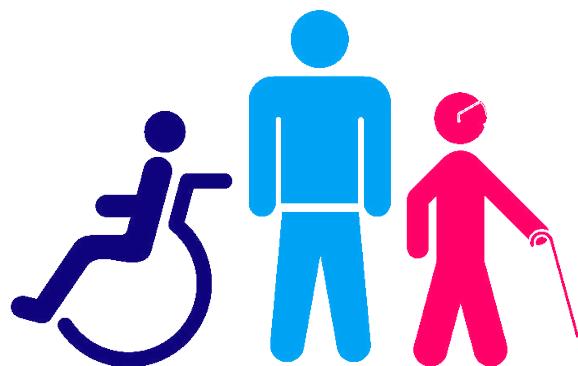
MANEJO DE COMPORTAMIENTO DE CLIENTES CON HABILIDADES DIFERENTES



Se le denomina fungles con habilidades diferentes a toda aquella persona que tiene una restricción o ausencia de poder realizar una o más tareas cotidianas, lo cual no impide que tengan una aventura en movimiento.

Referente a la modalidad de ingreso, los fungles con habilidades diferentes no pagan, para ello debe presentar su carnet CONADIS como sustento, no obstante debe cumplir con restricciones que indica el reglamento de uso sin excepción.

Para ello debemos reforzar el monitoreo dentro de cada atracción inflable a fin de evitar incidencias para consigo mismos o el resto de fungles. Aquellas personas que tengan limitaciones físicas no podrán acceder a las atracciones inflables o mecánicos o de realidad virtual por protección de su salud y medida de seguridad.





Recuerda que las atracciones mecánicas, cuentan con su propio tablero de control y sus respectivos controles manuales.

TABLERO DE CONTROL



CONTROL MANUAL





CINE 5D



La experiencia 5D se vive a través de la proyección de las películas con efecto tridimensional (3D) y butacas en movimiento (4D) sincronizada con los efectos artificiales de viento, burbuja, nieve, humo, lluvia y acompañada con sonido envolvente, generando una vivencia en primera persona llena de magia y emociones. Las películas proyectadas son aptas para todas las edades y pueden disfrutarse en familia.

Embarque: Da la bienvenida y las indicaciones de seguridad para que disfruten de la función.

Control: Está pendiente de todos los fungles y que la función se lleve correctamente, observando que se cumplan todas las reglas de seguridad.

Desembarque: Verifica que la función haya terminado, ayuda a salir de las butacas y se despide de manera amigable.



Las operaciones del Cine 5D están divididas en 4 etapas: preapertura, apertura, operación y cierre.

Cada una de estas etapas describen las actividades necesarias para operar de manera continua y brindar un servicio con la calidad.

PRE APERTURA

Antes de iniciar las operaciones del día, se deben de preparar las instalaciones del Cine 5D para proyectar las películas en las mejores condiciones.

Las tareas de preapertura son:

- Orden y limpieza
- Encendido de los equipos
- Check list de verificación del local del Cine 5D
- Mantenimiento preventivo - inspección de la atracción Cine 5D

ORDEN Y LIMPIEZA

- Limpieza de áreas internas y externas del Cine 5D
- Aspirado de polvo
- Limpieza de butacas
- Limpieza y desinfección de lentes
- Orden de lentes
- Limpieza y desinfección de radios
- Orden y limpieza de boletería
- Colocación de paneles informativos



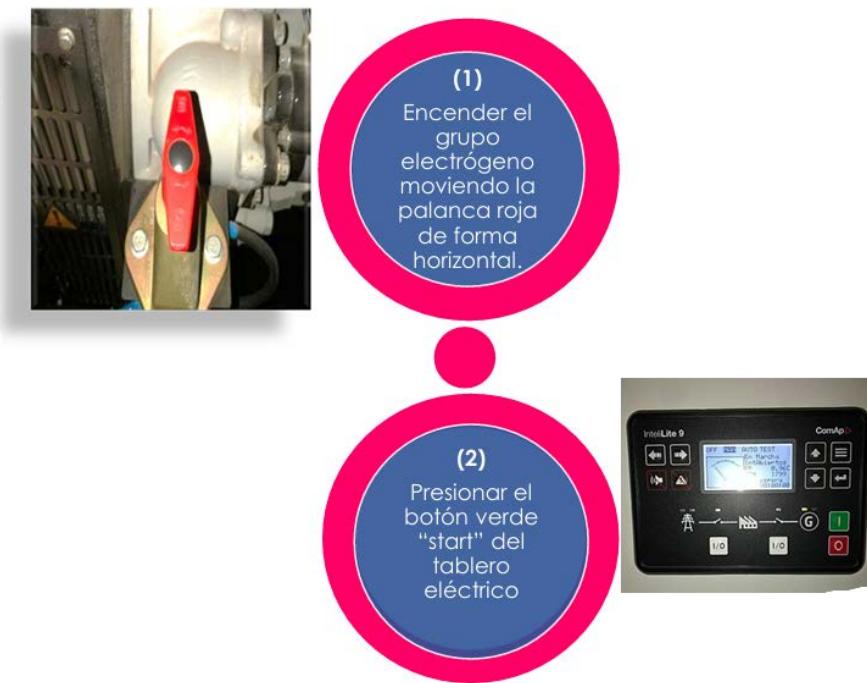
PASOS PARA LA PUESTA EN FUNCIONAMIENTO DEL CINE 5D

Es indispensable contar con los equipos 100% operativos para garantizar la continuidad y calidad de las proyecciones. El personal técnico del área de mantenimiento es responsable de accionar los dispositivos para poner en funcionamiento los equipos del cine 5D. Asimismo, se asegura que el grupo electrógeno cuente con suficiente combustible para la operación y tiene una reserva con respaldo ante imprevistos.

Para poner en funcionamiento el cine 5D, primero se enciende el grupo electrógeno y luego el tablero eléctrico; posteriormente, se encienden los equipos de efectos especiales.

A) ENCENDIDO DEL GRUPO ELECTRÓGENO

Para encender el Grupo Electrógeno siga los siguientes pasos:





B) ENCENDIDO DEL TABLERO ELÉCTRICO

El tablero eléctrico es el encargado de proteger las instalaciones eléctricas del Cine 5D, además de controlarlas y distribuir la energía eléctrica hacia los puntos de uso.

Este equipo solo debe ser manipulado por los técnicos del área de mantenimiento.





D) ENCENDIDO DE LOS EQUIPOS DE EFECTOS ESPECIALES

Para encender los equipos de efectos especiales de humo, nieve, lluvia, burbuja y movimiento, se debe seguir los siguientes pasos:

PASOS	DESCRIPCIÓN
1	Encender la fuente de alimentación del interruptor principal.
2	Encender la fuente de alimentación del asiento de inicio y la fuente de alimentación de la sala de equipos.
3	Encender el proyector (use el control remoto).
4	Encender la cabina de control.
5	Encender la alimentación del sistema de control de audio y efectos especiales.
6	Encender el sistema de control de información principal del monitor.





APERTURA

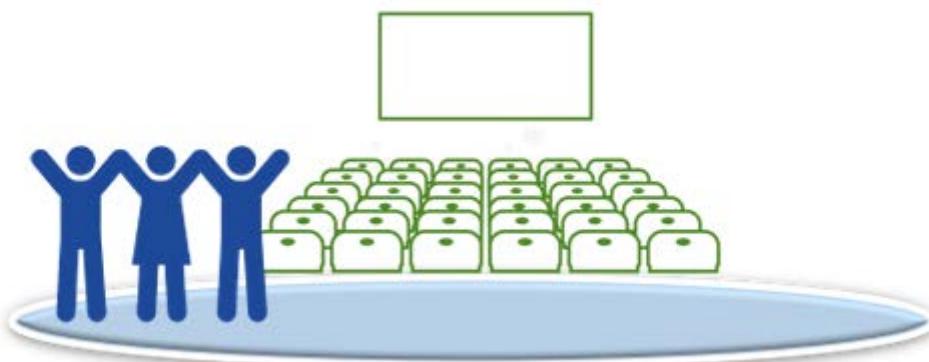
El encargado del local debe realizar la apertura del Cine desde la hora de inicio hasta el término de la última función, siguiendo la programación de las películas disponibles.

Durante la apertura del Cine, el personal debe cumplir los siguientes lineamientos establecidos para brindar un excelente servicio a los clientes.

- Inicio de la operación
- Código de colores
- Ingreso de clientes
- Indicaciones antes de la proyección
- Manejo de la atracción
- Salida de clientes

INICIO DE LA OPERACIÓN

Al inicio de la operación, los promotores de servicio, deben de estar posicionados en las partes laterales del Cine para verificar que todo esté correcto.



En otro punto de las instalaciones internas del Cine, deben haber promotores de servicio, en el área de limpieza y desinfección de lentes.





INGRESO DE CLIENTES

Los clientes deben ser atendido de manera amigable, siempre con una sonrisa y actitud de servicio.

A continuación, se define los 3 pasos para recibir al cliente y ubicarlo en la butaca de su preferencia.



Paso 1:
Dar la bienvenida con un cálido saludo:
"Hola mi nombre es Alejandra, bienvenidos al primer Cine 5D del Perú, sus tickets en mano por favor"



Paso 2:
Indicar al fungle como coger los lentes 3D:
"Por favor, coger los lentes por los extremos."



Paso 3:
Ubicar al fungle en los asientos de su preferencia.





INDICACIONES ANTES DE LA PROYECCIÓN

Antes de iniciar la proyección del cortometraje, el promotor de servicio debe brindar las indicaciones a los fungles, sobre la forma de colocarse de lentes y como sentarse para mejor disfrute del cortometraje y sus efectos especiales, (agua, luces, vibración). A continuación se describen los siguientes recomendaciones dadas por el promotor de servicio:



Indicación 1

Indicar como colocarse los lentes de efecto 3D



Indicación 2

Indicar el uso obligatorio del cinturón para sentir los efectos de movimiento de la butaca.



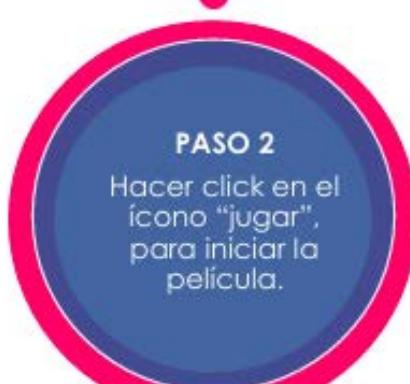
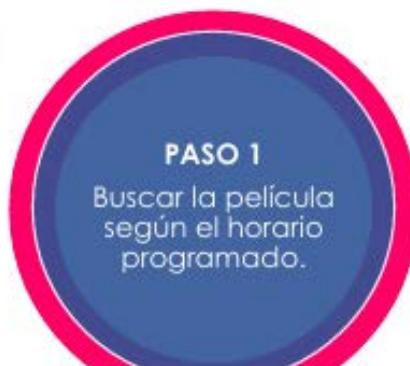
Indicación 3

Indicar a los clientes no tapar los apoyabrazos de la butaca para sentir los efectos especiales



MANEJO DE LA ATRACCIÓN

El promotor de servicio encargado de la proyección de la película, debe seguir los siguientes pasos:





Cada promotor de servicio ubicado en su punto de trabajo debe seguir los siguientes pasos:



PASO 4

Apagar las luces
de la sala cuando
inicie la función.



PASO 5

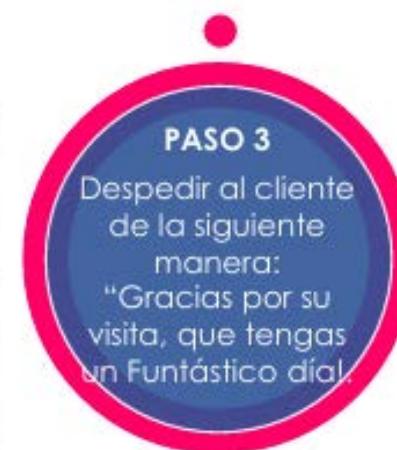
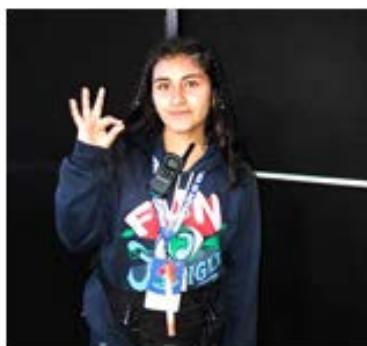
Cerrar la puerta
de proyección
cuando inicie la
película.





SALIDA DE CLIENTES

Terminada la proyección del cortometraje, el promotor de servicio debe agradecer a los clientes por su visita al Cine y luego orientarlos para ubicar la puerta de salida y el lugar de acopio de los lentes 3D. A continuación se describen los siguientes pasos:





CIERRE DE OPERACIONES

Culminada la programación del cortometraje del día se procede a ejecutar las actividades para el cierre de operaciones:

- Apagado de equipos
- Tareas de orden y limpieza

APAGADO DE EQUIPOS

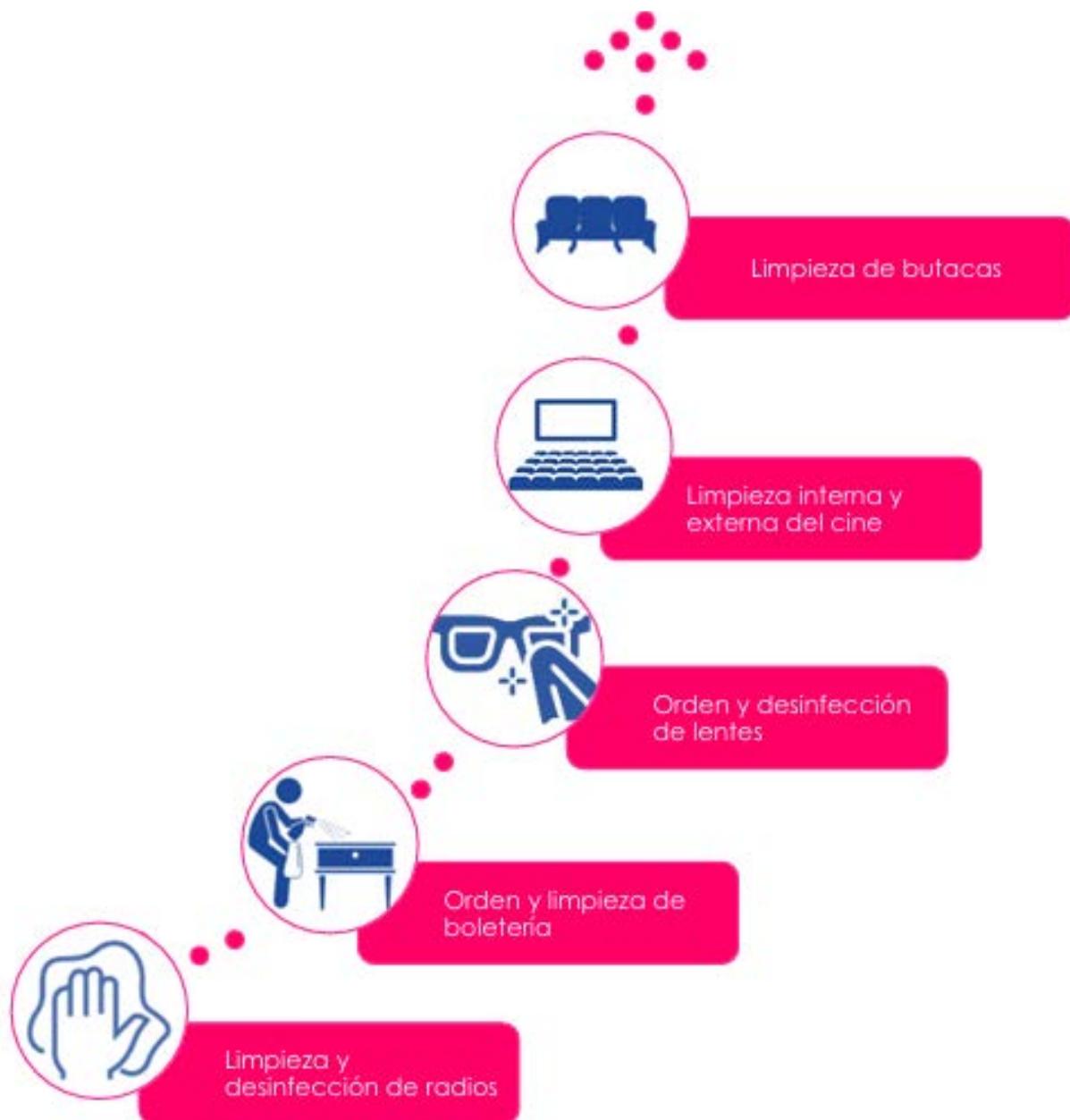
PASOS	DESCRIPCIÓN
1	Apagar el proyector (hacerlo con su control remoto).
2	Apagar el sistema de control informático principal del monitor.
3	Apagar la alimentación del sistema de control de audios y efectos especiales.
4	Apagar la alimentación de la cabina de control.
5	Apagar la fuente de alimentación del asiento de inicio y la fuente de alimentación de la sala de equipos.
6	Apagar la fuente de alimentación del interruptor principal.





TAREAS DE ORDEN Y LIMPIEZA

Las actividades de orden y limpieza deben realizarse todos los días para mantener las instalaciones en buenas condiciones.





WILD BULL



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consiste en un toro de fibra revestido con una montura de peluche, que proporciona la sensación de estar montado en un toro real. El toro tiembla y realiza movimientos de giro, y el objetivo del jugador es no caer. La dificultad es alta y se juega en modalidad individual. La estatura mínima para participar es de 1.20 m.





INSTALACIÓN DEL SENSOR

UBICACIÓN DEL SENSOR:

El promotor de embarque coloca un sensor antes de iniciar la atracción.

- Asegúrese de colocar la parte del gancho en la prenda de vestir del jugador.
- La parte del imán se debe fijar en la montura del toro.

PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

Da la bienvenida al jugador.

COLOCACIÓN DEL SENSOR:

Asegúrate de que el sensor esté correctamente colocado.

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD:

Proporciona indicaciones de seguridad utilizando un tono de voz claro.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ACTIVACIÓN:

La atracción se activa mediante el control manual, que ofrece 3 velocidades, siendo gradual.

MONITOREO:

El promotor monitorea toda la operación y debe de estar atento a cualquier contingencia.

APAGADO:

En caso de que el jugador caiga, el promotor apaga la atracción de forma inmediata.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



TOXIC TWISTER



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción está conformado por 2 escaleras inflables y 2 bases giratorias, que intentarán marearte. Proporciona una experiencia intensa y divertida. La dificultad es alta y se juega en modalidad individual. La estatura mínima para participar es de 1.20 m.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

Da la bienvenida al jugador.

EXPLICACIÓN DE LA DINÁMICA:

Explicas la dinámica de la atracción, indicando que deben subir por una de las escaleras.

POSICIONAMIENTO:

Los fungles se posicionan sobre una de las bases giratorias.

INICIO DE LA ATRACCIÓN:

Se activa la atracción con el control manual, y la base giratoria comienza a girar mecánicamente.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Alientas a viva voz una competencia sana, haciendo que los fungles vivan una aventura en movimiento.

MONITOREO:

El promotor monitorea toda la operación y debe de estar atento a cualquier contingencia.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



KNOCK OUT



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción es un mecanismo que se conforma por 2 brazos que giran en sentido horario y en sentido contrario. La atracción cuenta con dos caminos inflables. La dificultad es media y se juega en modalidad individual. La estatura mínima para participar es de 1 metro.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INSTRUCCIONES INICIALES:

Indica que, para iniciar la atracción, deben estar en la parte inicial de los caminos.

INICIO DE LA ATRACCIÓN:

Los brazos mecánicos comienzan a girar en sentido horario y en sentido contrario. Los fungles deben buscar la salida lo antes posible sin ser golpeados por los brazos. El primero que salga por el camino gana.

ACTIVACIÓN:

El promotor activa la atracción con el control manual.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

El promotor de control alienta a viva voz una competencia sana, haciendo que los fungles vivan una aventura en movimiento.

MONITOREO:

Debe estar atento a cualquier incidencia y velar por una operación segura.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



UPHILL RUSH



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consta de 2 fajas corredizas y 2 toboganes laterales con palos inflables en la llegada. La estatura mínima para participar es de 1.30 m, se juega en modalidad individual y la dificultad es alta.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INSTRUCCIONES INICIALES:

Se talla al fungle, se posiciona en el área inicial y se dan las indicaciones de la atracción.

INICIO DE LA ATRACCIÓN:

Se indica que el objetivo es subir hasta llegar a la cima y luego bajar por los toboganes, utilizando un tono de voz claro y apoyándose en el lenguaje no verbal.

ACTIVACIÓN:

El promotor activa la atracción con el control manual.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

El promotor de control alienta a viva voz una competencia sana, haciendo que los fungles vivan una aventura en movimiento.

MONITOREO:

Debe estar atento a cualquier incidencia y velar por una operación segura.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



BRAVE WAVE



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

Atracción mecánica que consta de 2 tablas forradas, las cuales simulan estar surfeando. Participar es de 1 m, se juega en modalidad individual y la dificultad es alta.



PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INICIO DE LA ATRACCIÓN:

Se indica que, para iniciar la atracción, deben colocarse sobre la estructura de la tabla de surf, asegurándose de que haya una persona por cada tabla.

ACTIVACIÓN:

El promotor activa la atracción con el control manual.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

El promotor de control alienta a viva voz una competencia sana, haciendo que los fungles vivan una aventura en movimiento.

MONITOREO:

Debe estar atento a cualquier incidencia y velar por una operación segura.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



MELT DOWN



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consta de 2 brazos mecánicos, que giran en sentido horario y contrario, y tiene 8 señalizaciones en el suelo. La dinámica consiste en mantener el equilibrio mientras se esquivan los brazos mecánicos saltando y agachándose. La estatura mínima para participar es de 1.20 m, se juega en modalidad de hasta 6 personas y la dificultad es alta.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INICIO DE LA ATRACCIÓN:

Se indica que, para iniciar la atracción debe haber una persona por señalización.

ACTIVACIÓN:

El promotor activa la atracción con el control manual.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

El promotor de control alienta a viva voz una competencia sana, haciendo que los fungles vivan una aventura en movimiento.

MONITOREO:

Debe estar atento a cualquier incidencia y velar por una operación segura.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



PILLAR CHALLENGE



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consta de 2 escaleras (una para subir y la otra para bajar), 4 barreras colgantes y 1 rodillo. Los fungles pasan desde un extremo a otro intentando no caerse mientras el rodillo gira. La estatura mínima para participar es de 1.20 m, se juega en modalidad individual y la dificultad es alta.



PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida al jugador.

INICIO DE LA ATRACCIÓN:

Se indica que, para iniciar la atracción no debe de haber nadie más en la zona de caída.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

El promotor de control alienta a viva voz una competencia sana, haciendo que los fungles vivan una aventura en movimiento.

MONITOREO:

Debe estar atento a cualquier incidencia y velar por una operación segura.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



FREE FALL



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consta de 3 niveles de menor a mayor criticidad, y las personas pueden saltar de cualquier nivel. La parte inferior es una bolsa de aire que permite caer sin riesgo alguno. El ingreso es a partir de 1.20 m, se juega en modalidad individual y la dificultad es alta.



PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida al jugador.

PRUEBA AL VACÍO:

Se realiza una prueba al vacío con el cliente, simulando en la parte baja la forma correcta de caer.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

Se indica que los brazos deben estar cruzados y que debe caer sentado. Bajo ningún motivo se puede caer de pie.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Se alienta a una caída divertida siguiendo el protocolo de seguridad. Una vez que el cliente se ha retirado, se puede permitir que suba el siguiente jugador.

MONITOREO:

Debe estar atento a cualquier incidencia y velar por una operación segura.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



WRECKING BALL



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consta de 1 péndulo y 4 podios. Los fungles se colocan en cada uno de los podios y el promotor da movimiento al péndulo. La dinámica consiste en que los fungles no sean derribados por el péndulo. La modalidad es de 2 a 4 personas, la dificultad es media y la altura mínima para participar es de 1 m.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida al jugador.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

Se mencionan las medidas de seguridad a seguir. En caso de que las personas usen lentes, se recomienda retirárselos o tener precaución con los mismos.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Se alienta a viva voz.

MONITOREO:

Debe estar atento a cualquier incidencia y velar por una operación segura.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



EXTREME JUMP



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consta de 4 pelotas inflables. El jugador deberá pasar de un extremo a otro por encima del circuito de pelotas. No podrá iniciar el siguiente jugador hasta que el primero haya terminado el recorrido. La estatura mínima para participar es de 1 m, la modalidad es para 2 personas y la dificultad es media.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

Se indica que el siguiente jugador iniciará el recorrido una vez que finalice el jugador actual.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Se alienta a viva voz.

MONITOREO:

Debe estar atento a cualquier incidencia y velar por una operación segura.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



GLADIADORS



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consta de una estructura inflable con dos bolsas de aire a los laterales para asegurar la caída y 2 palitroques acolchonados, los cuales permiten una lucha divertida. El último en caer es el ganador. La estatura mínima para participar es de 1.20 m, la modalidad es para 2 personas y la dificultad es media.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

Los 2 participantes se ubican en el medio, mientras que el resto de los fungles debe esperar en la parte baja de la escalera.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Se alienta a viva voz.

MONITOREO:

Debe estar atento a cualquier incidencia y velar por una operación segura.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



DOMO THREE



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consta de 4 lados: 2 para escalar y 2 para descenso, con peldaños que facilitan la escalada. El jugador debe llegar a la cima y utilizar los laterales para descender. La estatura mínima para participar es de 1 m, la modalidad es para 2 personas, la dificultad es baja y está prohibido saltar de la cima.



PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

Se dan las indicaciones enfatizando que los participantes no pueden pasar de una pared a otra, no deben estar más de 3 personas en la parte alta y está restringido jalar desde la parte alta a otros fungles. Además, se prohíbe el uso de celulares en la parte alta.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Se alienta a viva voz.

MONITOREO:

Debe estar atento a cualquier incidencia y velar por una operación segura.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.





RISKY WALL



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consiste en escalar pisando en cada una de las rocas inflables hasta llegar a lo más alto. La estatura mínima para participar es de 1 m, la modalidad es de 1 a 4 personas y la dificultad es media.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

Los fungles deben colocarse en la parte baja para comenzar a escalar. Una vez posicionados, el promotor da la indicación de inicio y los fungles comienzan a escalar por las paredes.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Se alienta a viva voz.

MONITOREO:

Se visualiza que no haya ninguna persona sentada en la parte inferior de la pared y que no suban dos personas por la misma. Debe estar atento a cualquier incidencia y velar por una operación segura.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



QUICK HOP



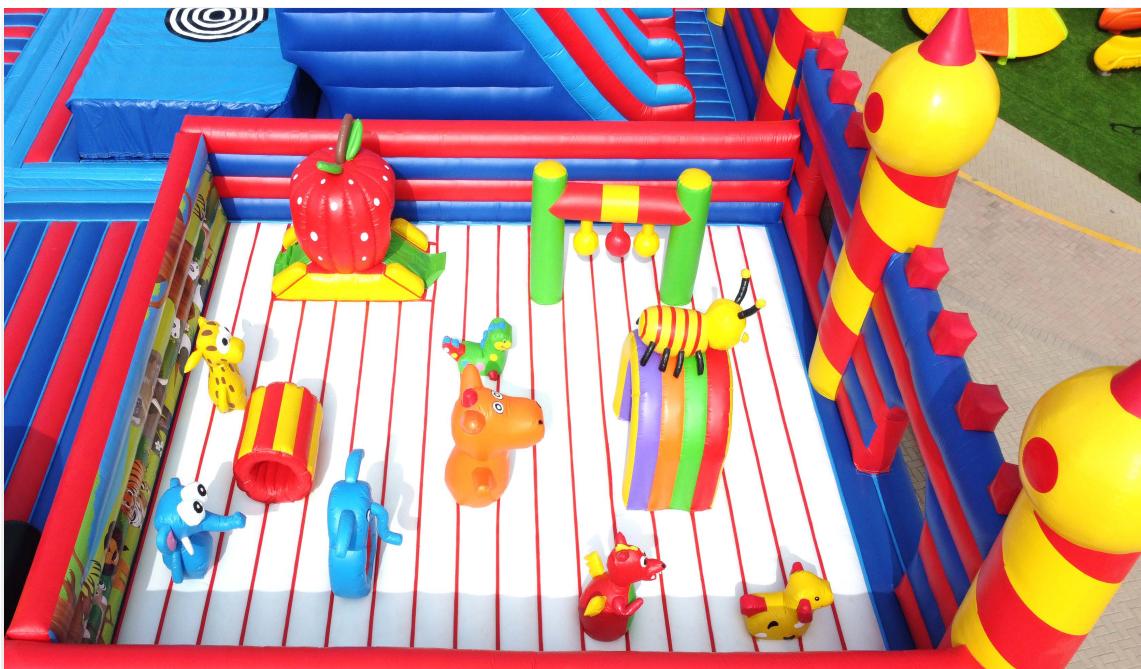
DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consiste en escalar pisando en cada una de las rocas inflables hasta llegar a lo más alto. La estatura mínima para participar es de 1 m, la modalidad es de 1 a 4 personas y la dificultad es media.





FUN KIDS



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

El área de niños tiene una altura máxima de ingreso de 1 m, y los menores deben estar acompañados de un adulto en todo momento. El uso de medias es obligatorio. El área cuenta con 7 figuras inflables en su interior y tiene un aforo de 8 personas. La criticidad es baja.



NINJA WALL



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consta de 3 niveles para escalar, de menor a mayor altura. El jugador puede elegir entre los 3 niveles y para ganar debe llegar a la cima. Nadie podrá escalar hasta que el jugador anterior termine. La criticidad es media, la estatura mínima es de 1.20 m y la modalidad es individual.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

FORMA DE DESCENSO:

Se indica que la forma de descenso es solo por el tobogán lateral.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

A viva voz, se da la indicación de inicio.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Se alienta a viva voz.

MONITOREO:

Permanece atento a cualquier contingencia durante la atracción.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.





SPLASH POND



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

El jugador puede subir por las escaleras hasta la parte alta del tobogán y luego deslizarse para caer en la piscina de pelotas. La modalidad es individual, la estatura mínima es de 1 m y la dificultad es baja.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

FORMA DE DESCENSO:

Se indica que la forma de descenso es solo por el tobogán.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

A viva voz, se da la indicación de inicio.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Se alienta a viva voz.

MONITOREO:

Permanece atento a cualquier contingencia durante la atracción.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



DEJAVU



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consiste en subir por la escalera y deslizarse por el tobogán. La estatura mínima para participar es de 1 m, la modalidad es individual y la criticidad es media.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

FORMA DE DESCENSO:

Se indica que la forma de descenso es solo por el tobogán.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

A viva voz, se da la indicación de inicio.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Se alienta a viva voz.

MONITOREO:

Se está vigilante ante cualquier contingencia durante la atracción.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



AIR BALL



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

Cada pelota encestada se refleja en el tablero, permitiendo demostrar que tienes la mejor puntería. La estatura mínima para participar es de 1 m, la modalidad es de “1 a 3 personas” y la dificultad es baja.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

A viva voz, se da la indicación de inicio.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Se alienta a viva voz.

MONITOREO:

Permanece atento a cualquier contingencia durante la atracción.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



MAD AND FUN



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consta de 2 niveles. Los participantes pueden saltar desde el primer nivel y deslizarse por el segundo. La parte inferior es una bolsa de aire que permite caer sin riesgo alguno. Los clientes deben caer sentados, no de pie, y deben escuchar las indicaciones del promotor. La estatura mínima para participar es de 1.20 m, la modalidad es "individual" y la dificultad es alta.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

A viva voz, se da la indicación de inicio, enfatizando la forma correcta de caer y la importancia de seguir las instrucciones del promotor.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Se alienta a viva voz.

MONITOREO:

Permanece atento a cualquier contingencia durante la atracción.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



INTENSE RACE



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consta de dos escaleras a los lados con obstáculos y dos toboganes en la parte central. ¡Desafía a tu compañero y busca la salida del circuito! La estatura mínima para participar es de 1 m, la modalidad es entre “2 personas” y la dificultad es media.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

A viva voz, se da la indicación de inicio, aclarando que los fungles deben subir por las escaleras y que la forma de descenso es solo por los toboganes.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Se alienta a viva voz.

MONITOREO:

Permanece atento a cualquier contingencia durante la atracción.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



THE CLIMB



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consta de 4 lados: 2 para escalar y 2 para descenso. Contiene peldaños que facilitan la escalada. El jugador debe llegar a la cima y podrá descender por los laterales. La criticidad es baja y la estatura mínima para participar es de 1 metro.



DODGE BALL



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción es un inflable donde se enfrentan 2 equipos. Dentro de la atracción encontrarás pelotas, con las cuales los fungles intentan eliminar a los oponentes lanzándolas hacia su cuerpo para ganar la partida. La criticidad es baja, la estatura mínima para participar es de 1 metro y la competencia es entre un mínimo de 2 personas.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

A viva voz, se da la indicación de inicio, explicando la dinámica de la atracción y el uso de las pelotas.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Se alienta a viva voz.

MONITOREO:

Permanece atento a cualquier contingencia durante la atracción.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



VALO JUMP



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción consta de 2 pantallas con cámaras y camas elásticas, donde el jugador es escaneado por la cámara e introducido en la atracción para poner a prueba su destreza y saltar hasta lograr su objetivo. La estatura mínima para participar es de 1 m, la modalidad es “individual” y la dificultad es media.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

A viva voz, se da la indicación de inicio. Los fungles son posicionados en las camas elásticas y luego son escaneados para que puedan escoger la atracción que deseen.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Se alienta a viva voz.

MONITOREO:

Permanece atento a cualquier contingencia durante la atracción.

DESEMBARQUE:

AGRADECIMIENTO:

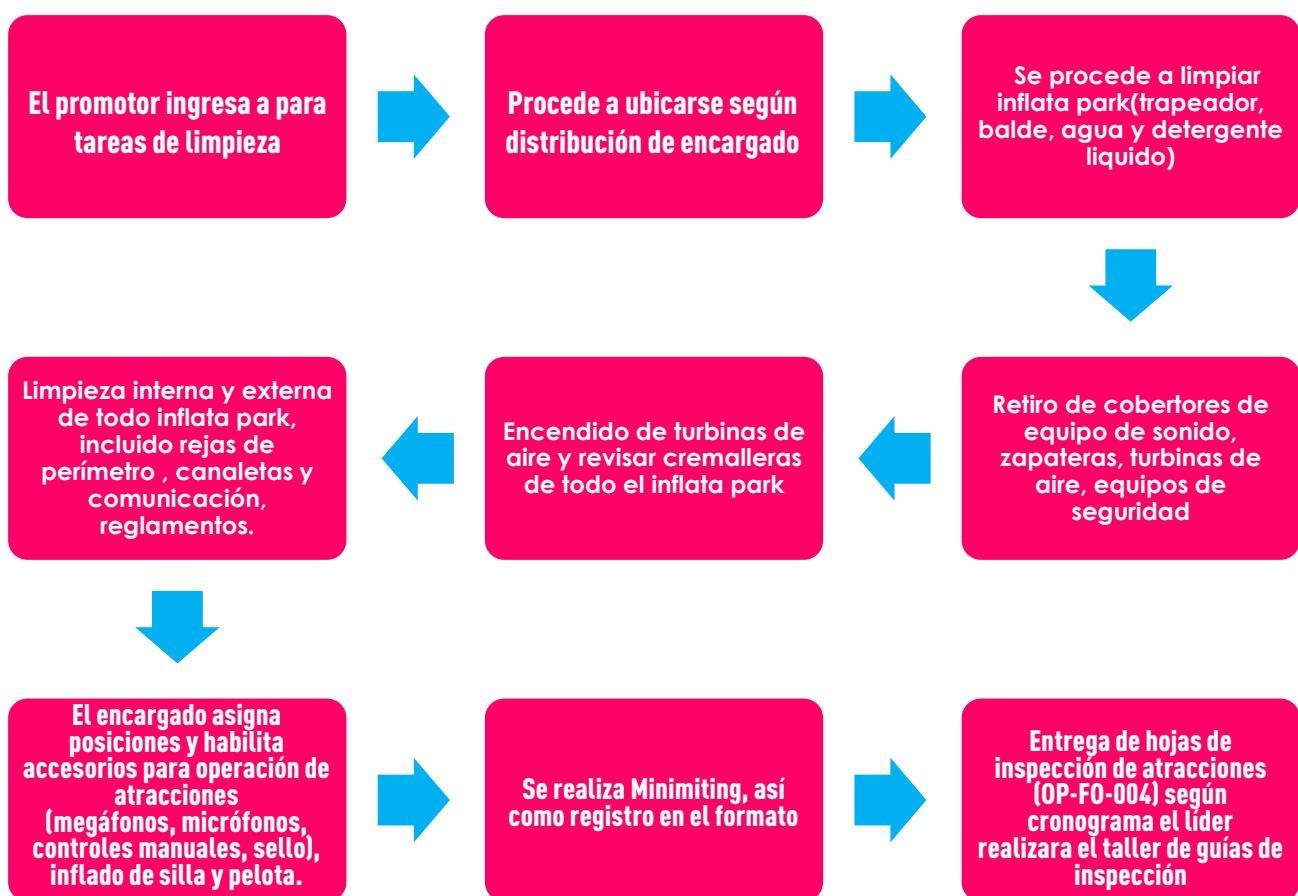
Agradece al Fungle por participar.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



ACTIVIDADES DIARIAS ANTES DE LA APERTURA



ACTIVIDADES DURANTE TURNO



Durante turno, el promotor desarrolla funciones en mención a fin de brindar aventuras en movimiento con seguridad y calidad.



Acceso: Encargado de controlar el acceso a los clientes para ello debe aplicar normas de hospitalidad y seguridad. Verificar turnos, verificación de brazaletes y sellos.



Embarque: Da la comunicación de guardado de objetos, indicaciones y restricciones de atracción. En caso algún niño se encuentre asustado o en pánico dar la indicación que debe levantar la mano en señal de ayuda.



Control: Debe de estar a las necesidades del cliente manteniéndose alerta en todo momento, verificar cumplimiento de normas de seguridad durante el desarrollo de la atracción, el promotor no puede abandonar la atracción bajo ninguna circunstancia sin autorización. Control de tableros de mando.



Desembarque: Verificar término de tiempo de estadía, informando que debe retirarse del juego aplicando principios de hospitalidad, si el cliente es menor de edad debe asegurarse de que el menor salga del juego con su apoderado, direccionarlo hacia la salida, agradecer e invitar a volver al juego.

ACTIVIDADES DURANTE CIERRE



Al finalizar las operaciones del día, los promotores realizan las tareas del cierre descritas:



Distribución de tareas según posición final y horario de promotores, se procede a verificar que no exista ningún visitante ni promotor dentro de inflable para proceder al apagado de turbinas.



Se movilizan y colocan lonas, según distribución, colocan protectores de turbinas, equipos de sonido, zapatera y equipos de seguridad.



Limpieza de áreas comunes, lookers, retiro, colocación de bolsas en tachos, ordenar mueble de limpieza, punto de hidratación, entrega de accesorios (controles de juegos, megáfono, sellos).



Supervisión de tareas asignadas por parte del líder, revisar el apagado de los equipos, como puntos de venta, llevar contenedores de basura a los lugares respectivos para su recojo.





ROPE COURSE



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

Este circuito está compuesto por diversos obstáculos distribuidos en 4 niveles, con un total de 35 circuitos en su recorrido. El objetivo es que los visitantes, llamados "Fungles" eligen su propio camino, superando cada obstáculo hasta llegar al último nivel, donde finaliza el recorrido, estatura mínima: 1.20 m.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

Dar indicaciones y comunicar las restricciones de seguridad.

Colocar el EPP a los Fungles antes de ingresar al circuito.

Explicar el recorrido y responder cualquier duda sobre los niveles del circuito

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Anima a los Fungles de manera segura y divertida, aleñándolos a continuar.

MONITOREO:

Acompaña a los Fungles durante el recorrido, supervisando en tiempo real.

Permanece atenta a cualquier contingencia que pueda surgir.

Distribuye a los Fungles en las diferentes áreas del circuito para evitar aglomeraciones.

DESEMBARQUE:

VERIFICACIÓN:

Verificar que los Fungles hayan completado el circuito de manera adecuada.

Asistir a los Fungles para que salgan del circuito de forma segura.

Retirar el EPP una vez fuera del área de atracción.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.





PROCEDIMIENTO DE PRE APERTURA

- ▶ Realiza limpieza y desinfección de la atracción.
- ▶ Ejecuta el inventario de EPPs y confirma la cantidad necesaria para iniciar operaciones.

PROCEDIMIENTO DE APERTURA

- ▶ Debemos asegurarnos de que el check list de mantenimiento se realice correctamente y esté firmado por el encargado de turno.
- ▶ Un funner capacitado previamente ejecuta la prueba al vacío para poder dar una segunda aprobación para su apertura.



PROCEDIMIENTO DE OPERACIÓN

- ▶ Recibe a los fungles con una amplia sonrisa, mostrando nuestra disposición para apoyarlos. Luego, realiza la medición de los participantes en el tallímetro, peso en balanza y verifica la vestimenta correcta.
- ▶ El funner debe estar previamente equipado con el EPP correspondiente y, luego de verificar los tickets, se le coloca el casco de seguridad en la fila, antes de ingresar a la atracción.
- ▶ Coloca el arnés y la línea de vida (es importante realizar la prueba de peso). Indica que puede elegir los circuitos por los cuales pasar, y menciona que el circuito culmina en el 4to nivel.
- ▶ Mantente atento a cualquier necesidad de los fungles para ayudarles a superar los obstáculos complicados.





PROCEDIMIENTO DE SALIDA DE LA ATRACCIÓN

- ▶ Al llegar al cuarto nivel, el funner se encarga de abrir las puertas habilitadas para proceder con la salida de los fungles. Allí, retira la línea de vida y les indica el camino para bajar al primer nivel por las escaleras.
- ▶ El funner del segundo y tercer nivel deben estar atentos para guiar correctamente a los fungles hacia la salida.
- ▶ Una vez en el primer nivel, los funners responsables deben retirar todo el EPP (casco y arnés) a los fungles, agradeciendo su visita y recomendando que vuelvan. Asegúrate de dejar la puerta cerrada.



CLIMBING WALLS



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

Este atracción fue originalmente diseñado para entrenar habilidades de escalada, pero ha evolucionado en una actividad divertida para disfrutar en familia o con amigos. El área de atracción cuenta con tres palestras, clasificadas según niveles de habilidad, para que cada participante pueda elegir la experiencia de altura que mejor se adapte a sus capacidades, estatura mínima: 1.10 m.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

Proporcionar indicaciones de seguridad y asistencia en la colocación de los EPP a cada participante.

Explicar el recorrido y responder preguntas sobre los niveles de habilidad de las palestras.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Animar a los Fungles de manera segura y divertida, alentándolos a continuar.

MONITOREO:

Supervisar a los participantes durante todo el recorrido. Animar a los participantes a continuar, brindando motivación en todo momento.

DESEMBARQUE:

VERIFICACIÓN:

Verificar que los participantes hayan finalizado el recorrido de forma segura.

Asistir a los participantes en la salida y retirar los EPP.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



PROCEDIMIENTO DE PRE APERTURA

- ▶ Realizar limpieza y desinfección de la atracción.
- ▶ Ejecutar inventario de epps y confirmar cantidad necesaria para iniciar operaciones.

PROCEDIMIENTO DE APERTURA

- ▶ Debemos asegurarnos que el check list de mantenimiento se haya realizado correctamente y que se encuentre firmado por el encargado de turno.
- ▶ Un Funner capacitado previamente para la ejecución de la prueba al vacío y así poder dar un segunda aprobación para su apertura.





PROCEDIMIENTO DE OPERACIÓN

- ▶ El recibimiento a los Fungles, debe ser con una amplia sonrisa, mostrando nuestra disposición para apoyarlos, asimismo realizamos la medición de los participantes en el tallímetro, peso en balanza y verificamos vestimenta correcta.
- ▶ El Funner deberá estar previamente equipado con todo el EPP y luego de verificar los tickets se le colocara el casco de seguridad en la fila, previo ingreso al atracción.
- ▶ Ya dentro de la atracción se le coloca el arnés y se le engancha el mosquetón de la línea en la argolla que se encuentra al centro del arnés.
- ▶ Se le indica al cliente que contamos con tres palestras, recomendándose iniciar por la más sencilla inicialmente para luego ya utilizar cualquiera de las dos siguientes, además de indicarle que al momento de descender debe hacerlo de manera frontal sin girar y sujetando la parte azul de la línea.





PROCEDIMIENTO DE SALIDA DE LA ATRACCIÓN

- ▶ El recibimiento a los Fungles, debe ser con una amplia sonrisa, mostrando nuestra disposición para apoyarlos, asimismo realizamos la medición de los participantes en el tallímetro, peso en balanza y verificamos vestimenta correcta.
- ▶ El Funner deberá estar previamente equipado con todo el EPP y luego de verificar los tickets se le colocara el casco de seguridad en la fila, previo ingreso al atracción.
- ▶ Dentro de la atracción se le coloca el arnés y se engancha el mosquetón de la línea de vida en la argolla que se encuentra al centro de la parte trasera del arnés.
- ▶ Se le indica al cliente que contamos con tres palestras, recomendándose iniciar por la más sencilla inicialmente para luego ya utilizar cualquiera de las dos siguientes, además de indicarle que al momento de descender debe hacerlo de manera frontal sin girar y sujetando la parte azul de la línea.





ZIPE LINE



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

Esta actividad, también considerada como un deporte extremo, consiste en el desplazamiento de un punto a otro mediante cables horizontales, que están asegurados entre dos estructuras. Los participantes deben llevar un arnés, guantes y casco para garantizar su seguridad durante todo el recorrido, estatura mínima: 1.20 m.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

Dar las indicaciones de seguridad a los participantes y asistir en la colocación de los EPP.

Explicar el recorrido y asegurar que el participante entienda las reglas antes de iniciar.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Animar a los Fungles de manera segura y divertida, alentándolos a continuar.

MONITOREO:

Supervisar el recorrido completo del participante, observando que se respeten todas las reglas de seguridad. Animar al participante de manera constante para una experiencia segura y agradable.

DESEMBARQUE:

VERIFICACIÓN:

Recibir a los participantes al final del recorrido y verificar que hayan completado la atracción de forma segura.

Asistir en la salida, retirar los EPP, y brindar una despedida amigable.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



PROCEDIMIENTO DE PRE APERTURA

- ▶ Revisamos nuestro EPP, que no tengan rajaduras o deterioro significativo.
- ▶ Limpiamos y desinfectamos estructuras de la atracción.
- ▶ Realizar limpieza y desinfección de la atracción.

PROCEDIMIENTO DE APERTURA

- ▶ Revisamos el correcto llenado del checklist de mantenimiento.
- ▶ Realizamos la prueba al vacío de la atracción.



PROCEDIMIENTO DE OPERACIÓN

- ▶ Al recibir a los fungles, debe ser con una amplia sonrisa, mostrando nuestra disposición para apoyarlos, asimismo realizamos la medición de los participantes en el tallímetro, peso en balanza y verificamos vestimenta correcta.
- ▶ El funner deberá estar previamente equipado con el EPP correspondiente y luego de verificar los tickets se le colocará el casco de seguridad en la fila, previo ingreso al atracción.
- ▶ El funner colocará arnés y guantes al Fungle en el primer piso.
- ▶ Cuando el fungle tenga puesto sus EPP'S procederá a subir por la escalera para que pueda ser lanzado.
- ▶ El funner y el fungle deberán de estar anclados para proceder a colocar la polea y línea de vida, con la cual el fungle irá sujetado en el transcurso de lanzamiento.





PROCEDIMIENTO DE SALIDA DE LA ATRACCIÓN

- ▶ El funner de llegada será el que reciba al fungle, quitará polea y acompañará hasta fuera de la plataforma de llegada para proceder a quitarle los EPP'S, y así dar por terminado la atracción.

- ▶ El funner colocará los EPP'S en una canasta y los trasladará hasta la parte inicial de la atracción para que vuelvan a ser usados.





ICE LAND



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

Ice Land es una simulación de pista de patinaje sobre hielo con una superficie plana, lisa y horizontal, diseñada para facilitar el deslizamiento. Esta experiencia ofrece a los participantes una oportunidad de diversión en compañía de amigos, estatura mínima 1.10 m.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

Proporcionar instrucciones de seguridad y colocar los EPP a cada participante

Explicar la dinámica de la atracción y responder cualquier duda que pueda surgir antes de ingresar a la pista.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Animar a los fungles para crear un ambiente divertido y motivador

MONITOREO:

Supervisar el recorrido de los participantes en la pista, asegurando que se respeten todas las reglas de seguridad.

DESEMBARQUE:

VERIFICACIÓN:

Verificar que los participantes hayan completado el recorrido de manera segura.

Asistir en la salida de la pista, retirar los EPP y ofrecer una despedida amigable.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



PROCEDIMIENTO DE PRE APERTURA

- ▶ Inicialmente se deberá retirar lonas, doblarlos y guardarlas en la parte posterior de óculos; se deberá pasar la mopa para retirar el resto de viruta que se encuentre (Si fuera el caso de llovizna se deberá secar con trapeador).
- ▶ Posterior a ello se ordenará las muñecas de apoyo dentro de la pista de manera ordenada. Así mismo con las sillas en la zona de espera. Realizar limpieza de piso negro (barrer y trapear). Revisar lockers y reportar si algún casillero se encuentra sin llave.
- ▶ Proceder a realizar inventario de EPP (rodilleras, coderas, cascos y patines). Posterior a ello se deberá afilar todos los patines, recordar dejarlos en orden según la talla. Solicitar formato para llenado de datos de usuarios.

PROCEDIMIENTO DE APERTURA

- ▶ Posterior a la ejecución del checklist de parte del equipo de mantenimiento se deberá realizar la prueba al vacío en la atracción.





PROCEDIMIENTO DE OPERACIÓN

- ▶ El fungle deberá realizar la compra de su entrada en boletería de la isla 2, ya sea en combo o como atracción individual, donde también se le brindará el horario correspondiente según el aforo. Posterior a ello se acercará a la ventanilla de recojo de patines, donde entregará su ticket y DNI, para que se le brinde el equipo completo según su talla solicitada.
- ▶ Habiendo recibido indicaciones se procederá con el ingreso a la pista. Recordar que los muñecos de apoyo serán brindados a los más pequeños o jóvenes que lo requieran (según nivel de destreza). Los funners encargados de la pista deberán estar atentos a las necesidades que se presenten y así mismo mostrar su predisposición para ayudar.





PROCEDIMIENTO DE SALIDA DE LA ATRACCIÓN

- ▶ Luego de haber culminado con el último turno de atención con fungles, procedemos con la limpieza de la pista con la mopa retirando toda la viruta que queda en la pista.
- ▶ Procedemos a guardar las sillas en el oculus y muñecos de apoyo. Posterior a ello ordenar todos los epps, patines por tallas, cascos (Limpiarlos con toallitas húmedas), protectores (rodilleras, coderas) y por último realizar el inventario.



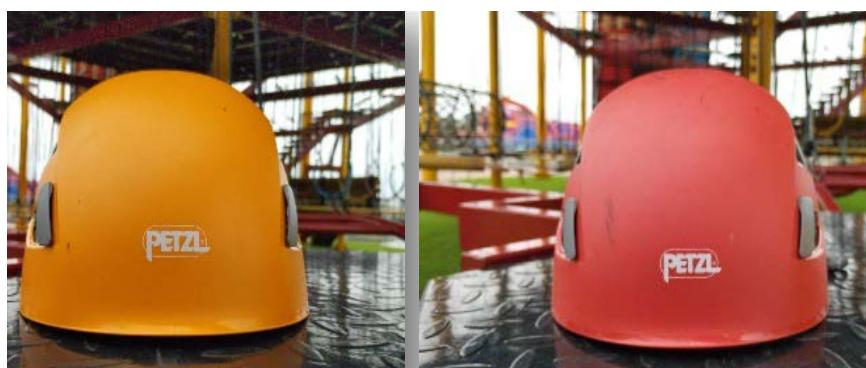


IMPLEMENTOS DE SEGURIDAD

Es importante tener en cuenta que el uso de estos implementos son de carácter obligatorios, los cuales tienen como finalidad proteger la integridad de cada usuario.

CASCO DE SEGURIDAD

- ▶ Este implemento sirve para cubrir la cabeza del usuario, destinada esencialmente a proteger la parte superior contra heridas y/o golpes producidas por objetos que puedan impactar sobre el mismo.
- ▶ Asimismo ayuda a disipar y dispersar la energía del impacto, de modo que no se transmita en su totalidad a la cabeza y el cuello.
- ▶ Es importante cumplir con el check list de seguridad según su fecha de revisión, así como también cumplir con la limpieza programada.



ARNÉS DE SEGURIDAD

- ▶ Elemento de protección personal (EPP), utilizado para realizar ciertos trabajos de altura o en este caso para atracciones de altura y adrenalina, su objetivo es salvaguardar el bienestar del usuario.





ARNÉS DE SEGURIDAD

- ▶ Elemento de protección personal (EPP), utilizado para realizar ciertos trabajos de altura o en este caso para atracciones de altura y adrenalina, su objetivo es salvaguardar el bienestar del usuario.





CHALECO SALVAVIDAS

- Un salvavidas es el objeto diseñado para mantener el cuerpo de una persona en la superficie y su cabeza por encima del agua.

ADULTOS



NIÑOS



BOTAS ANTIDESЛИZANTES

- Son ideales para mantener los pies secos en condiciones de humedad, como en días lluviosos, terrenos fangosos o en el trabajo en áreas donde se manejan líquidos.





COMPONENTE PARA RIEL

- ▶ Sistema en riel (Perno de anclaje con nylon).
- ▶ Colocado en el riel de todo el circuito, donde se ancla la línea de vida para permitir el pase en los circuitos.



COMPONENTE PARA RIEL

- ▶ Las poleas son de doble tandem de aleación ligera con placas laterales fijas y roldanas de acero inoxidable montadas sobre cuatro rodamientos de bolsas.





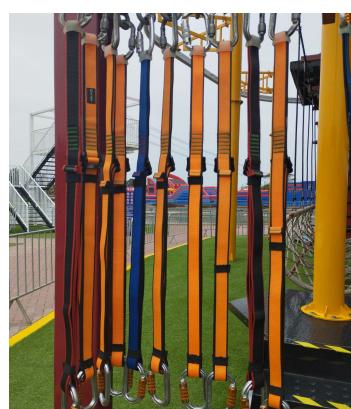
MOSQUETÓN

- ▶ Un mosquetón es un tipo de grillete en forma de anilla, de acero o aleaciones ligeras de aluminio, con un pestillo operado con un resorte, que se utiliza para conectar en forma rápida y reversible.



ESLINGA

- ▶ Una eslinga es un sistema de protección contra caídas diseñado para cumplir dos funciones fundamentales.
- ▶ Restricción: Evita que lleguemos a una zona con riesgo de caída.
- ▶ Anticaídas: que detiene con total seguridad, a uno o varios usuarios si se produce una caída accidental.





GUANTES DE CUERO

- ▶ Su uso tiene como fin evitar y/o proteger de quemaduras por fricción o cortes al roce rápido.
- ▶ Los mismos son de uso obligatorio para operarios y clientes.



GUANTES MULTIFLEX

- ▶ El uso de los guantes de seguridad es importante para la operación de las atracciones.
- ▶ Su uso tiene como fin evitar y/o proteger de quemaduras por fricción o cortes al roce rápido.
- ▶ Los mismos es de uso exclusivo para operarios de las atracciones de altura.





PROTECTORES

- ▶ Se trata de rodilleras y coderas que deben ser usados en cada ingreso a la pista.
- ▶ Su uso tiene como fin evitar y/o proteger de golpes o fracturas por caídas.



PATINES

- ▶ El patín es de una sola línea teniendo un solo eje de apoyo.
- ▶ Cuenta con 2 o 3 ganchos depende la talla para ajustarse.





MUÑECOS DE APOYO

- Son de material acrílico, aproximadamente de 1m.
- Se utilizan como método de apoyo con el fin de facilitar el avance dentro de la pista, normalmente se les brinda a los mas pequeños o adultos primerizos que requieran ayuda.





KOLISEUM



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

Koliseum es un atracción de simulación de partidos de fútbol diseñado para brindar una experiencia inmersiva y entretenida a los visitantes, llamados "Fungles". La actividad es apta para toda la familia y cuenta con un tiempo de atracción de aproximadamente 3 minutos, e statura mínima: 1.40 m.



PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

Dar indicaciones y comunicar las restricciones de seguridad a los Fungles.

Asignar a cada Fungle su posición en el juego y explicar el uso de las varillas y controles.

Colocar los visores y entregar los accesorios necesarios para la actividad.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Animar a los fungles para crear un ambiente divertido y motivador

MONITOREO:

Supervisar constantemente la actividad y estar atento a cualquier eventualidad que requiera intervención.

Distribuir a los participantes en las filas de espera de manera ordenada, evitando aglomeraciones.

Animar a los Fungles, promoviendo una diversión sana y divertida.

DESEMBARQUE:

VERIFICACIÓN:

Verificar que los Fungles hayan completado el juego correctamente y de manera segura.

Retirar los visores de los participantes y recordarles que pueden volver a jugar adquiriendo otra entrada en la boletería (Oculus).

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



ARKADIA VR ARENA



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

Arkadia VR Arena es una atracción de realidad virtual diseñada para ofrecer una experiencia inmersiva a los visitantes, conocidos como "Fungles". La actividad es apta para toda la familia, con una duración de entre 5 y 6 minutos por turno. Las atracciones disponibles incluyen Sea Bandits, Heroik, Raverz y WingRun.



PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

Brindar las indicaciones de seguridad y restricciones para cada atracción.

Colocar a cada Fungle en su posición asignada y ajustar el visor de realidad virtual y los accesorios específicos.

Explicar las reglas y funcionamiento de la atracción.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Animar a los fungles para crear un ambiente divertido y motivador

MONITOREO:

Supervisar la actividad en tiempo real y estar atento a cualquier contingencia que requiera intervención.

Distribuir a los Fungles en las filas de espera de manera organizada, evitando aglomeraciones en una misma zona para garantizar la seguridad.

DESEMBARQUE:

VERIFICACIÓN:

Verificar que los Fungles hayan completado la atracción correctamente y de manera segura.

Retirar y guardar los visores y accesorios al finalizar la actividad. Recordar a los Fungles que pueden volver a disfrutar de la atracción adquiriendo otra entrada en la boletería (Oculus) y formando nuevamente en la fila.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



SPLASH JUNGLE



DESCRIPCIÓN DE LA ATRACCIÓN

La atracción de Botes está diseñada para brindar a los visitantes, llamados “Fungles”, un momento divertido y una experiencia memorable en el agua. La actividad cuenta con 8 botes tipo Bike boats y 8 Donuts boats, estatura mínima 1m.





PROCEDIMIENTO DE EMBARQUE

BIENVENIDA:

El promotor da la bienvenida a los fungles.

INDICACIÓN PARA INICIAR:

Dar la bienvenida a los Fungles y proporcionar las indicaciones de seguridad necesarias.

Ayudar a cada Fungle a colocarse el EPP adecuado antes de iniciar el recorrido.

CONTROL DE LA ATRACCIÓN

ALENTAMIENTO:

Animar a los fungles para crear un ambiente divertido y motivador

MONITOREO:

Supervisar constantemente a los Fungles durante el recorrido, asegurando que se sigan todas las normas de seguridad.

Estar atento a cualquier incidente y brindar apoyo cuando sea necesario.

DESEMBARQUE:

VERIFICACIÓN:

Verificar que los Fungles hayan terminado el recorrido de manera segura.

Asistir a los Fungles para salir de los botes.

INVITACIÓN A VOLVER:

Invita a regresar.



PROCEDIMIENTO DE PRE APERTURA

- ▶ Para iniciar debemos de quitar las lones de los botes.
- ▶ Realizar limpieza y desinfección de la atracción.
- ▶ Debemos asegurar que el check list de mantenimiento se haya realizado correctamente y esté firmado por el encargado de turno.
- ▶ Verificar correcto funcionamiento de los controles de los botes.



PROCEDIMIENTO DE APERTURA

- ▶ Ejecutar inventario de epp y confirmar cantidad necesaria para iniciar apertura.
- ▶ Un funner capacitado previamente para la ejecución de la prueba al vacío y así poder dar una segunda aprobación para su apertura.





PROCEDIMIENTO DE OPERACIÓN

- ▶ Al recibir a los fungles, debe ser con una amplia sonrisa, mostrando nuestra disposición para apoyarlos, asimismo realizamos la medición de los participantes en el tallímetro, verificamos calzado correcto (Zapatillas).
- ▶ El funner debe estar previamente equipado con el EPP correspondiente se le colocará el chaleco salvavidas en la fila, previo ingreso al atracción.



- ▶ Permitir el ingreso de los fungles al bote.



- ▶ Indicar que deben de colocarse el cinturon de seguridad.





PROCEDIMIENTO DE OPERACIÓN

- ▶ Estar atentos ante cualquier necesidad de los fungles para ayudarles en caso requieran de nuestra asistencia.
- ▶ Indicar el funcionamiento del bote, ya sea de triciclo o electrico.





PROCEDIMIENTO DE SALIDA DE LA ATRACCIÓN

- ▶ Al culminar el tiempo de recorrido, se debe de indicar al funner que se acerque al muelle.
- ▶ Una vez en el muelle anclar el bote al fierro más cercano, especialmente para tal objetivo.
- ▶ Indicamos que deben de quitarse el cinturón de seguridad para comenzar con el descenso del bote con mucha calma y tranquilidad.
- ▶ Para finalizar le quitamos el chaleco salvavidas y agradecemos e invitamos a volver.

FORMATOS A UTILIZAR (CH-FO-001)



REGISTRO DE INDUCCIÓN, CAPACITACIÓN, ENTRENAMIENTO, SIMULACROS DE EMERGENCIA (CH-FO-001)

FORMATO	Edición:					
	Versión:	CH-FO-001				
INDUCCIÓN, CAPACITACIÓN, ENTRENAMIENTO, SIMULACROS DE EMERGENCIA	Versión:					
	Fechas:					
	Página:					
Fecha: _____						
Nº DE TRABAJADORES EN EL CENTRO LABORAL						
RAZÓN SOCIAL O DENOMINACIÓN SOCIAL	RUC	DOMICILIO (dirección, distrito, departamento, provincia)	ACTIVIDAD ECONÓMICA			
AMUSEMENT PARKS S.A.C.	20060324161	Av. Rosales en 570 Int. 83 Ltr. Aurora - Miraflores - Lima	Actividades de parques de atracciones y parques temáticos			
Nombre del Capacitador o Entrenador: _____ Firma: _____						
FEC: Fun Island () Adventure Island () Derby Recreativo () Deport Plaza () Parque de la amistad () Cine SD () Otros: _____						
Términos trabajados:						
TIPO DE EVENTO						
Inducción <input type="checkbox"/>	Simulacro de emergencia <input type="checkbox"/>	H. Inicio: _____				
Capacitación <input type="checkbox"/>	Charla <input type="checkbox"/>	H. Final: _____				
Entrenamiento <input type="checkbox"/>	Otros: _____	<input type="checkbox"/>				
RELACIÓN DE ASISTENTES						
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	EMPRESA	DNI / CE	PUESTO	FIRMA	OBSERVACIONES
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
RESPONSABLE DEL REGISTRO						
Nombres y apellidos:			Cargo:			
Fecha:			Firma:			

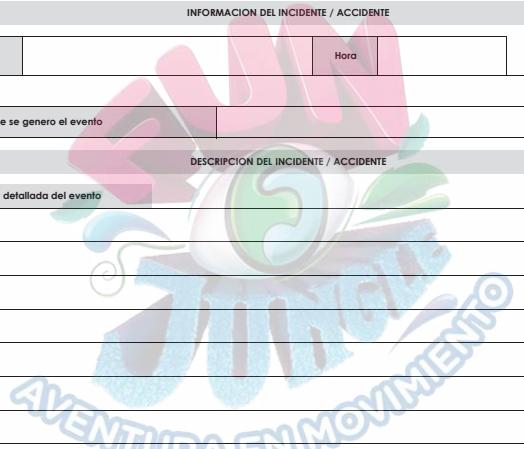
¡IMPORTANTE!

Cada jefe de parque es responsable que el personal a cargo tenga conocimiento que estos puntos son NO NEGOCIABLES y debe de cumplirse a cabalidad. Para ello deben capacitar a su personal. Como conformidad de la capacitación recibida, deberán firmar el formato CH-FO-001 Registro de inducción, capacitación, y enviar evidencia por correo.

FORMATOS A UTILIZAR (SST-FO-039)



DECLARACIÓN DE INCIDENTE / ACCIDENTE

	DECLARACION DE INCIDENTE / ACCIDENTE				Código: SST-FO-039 Versión: 01 Fecha: 29/08/2024 Página: 1 de 1												
Nombre de la Empresa		AMUSEMENT PARKS SAC.			RUC: 20608324161												
DATOS DEL APoderada(o)																	
Nombre y Apellido																	
D.N.I / C.E./Otro		Edad		Teléfono													
DATOS DEL ACCIDENTADA(O)																	
Nombre y Apellido																	
D.N.I / C.E./Otro		Edad		Teléfono													
INFORMACION DEL INCIDENTE / ACCIDENTE																	
Fecha del evento				Hora													
Sede																	
Lugar específico donde se generó el evento																	
DESCRIPCION DEL INCIDENTE / ACCIDENTE																	
Descripción detallada del evento																	
																	
Partes del cuero lesionado:																	
Ninguno	<input type="checkbox"/>	Cabeza	<input type="checkbox"/>	Cara	<input type="checkbox"/>	Piernas	<input type="checkbox"/>	Cuello	<input type="checkbox"/>	Pies	<input type="checkbox"/>	Brazos	<input type="checkbox"/>	Múltiples	<input type="checkbox"/>	Otros	<input type="checkbox"/>
TIPO DE EVENTO																	
Provocado	<input type="checkbox"/>	Fortuito	<input type="checkbox"/>														
CAUSAS DEL INCIDENTE / ACCIDENTE																	
Falla Mecánica	<input type="checkbox"/>	Desperfecto del Juego	<input type="checkbox"/>	Contacto con otra persona	<input type="checkbox"/>	Evento fortuito	<input type="checkbox"/>										
Firma de Encargado de local			Firma del usuario y/o apoderado														
Firma del prevencionista/enfermera																	

¡IMPORTANTE!

Este anexo tiene que ser firmado por el encargado del local, el parent o apoderado o atendido y el prevencionista y/o enfermero.



EJEMPLO DE INSPECCIÓN DE LA ATRACCIÓN (OP-FO-004)

		FORMATO			Código:	OP-FO-004
		INSPECCIÓN DE LA ATRACCIÓN			Versión:	01
					Fecha:	22/07/2024
					Página:	1 de 1
FEC:						
ATRACCIÓN:						
CATEGORÍA:	<input checked="" type="checkbox"/> INFLABLE	<input type="checkbox"/> MECÁNICO	<input type="checkbox"/> REALIDAD VIRTUAL			
FECHA:						
PROMOTOR DE SERVICIO:						
ELEMENTO	Marca con un check (✓) para indicar el estado del elemento inspeccionado.					
STATUS DE SEÑALÉTICA	OK	OBSERVADO	FALLA	NO APLICA		
DESCRIPCIÓN DE OBSERVACIÓN						
CELDA DE LONA DE JUEGO	OK	OBSERVADO	FALLA	NO APLICA		
DESCRIPCIÓN DE OBSERVACIÓN						
CONTROLES MANUALES Y AUTOMÁTICOS	OK	OBSERVADO	FALLA	NO APLICA		
DESCRIPCIÓN DE OBSERVACIÓN						
ACCESORIOS DE JUEGO	OK	OBSERVADO	FALLA	NO APLICA		
DESCRIPCIÓN DE OBSERVACIÓN						
LIMPIEZA DE JUEGO	OK	OBSERVADO	FALLA	NO APLICA		
DESCRIPCIÓN DE OBSERVACIÓN						
STATUS DE COLCHONETAS DE JUEGO	OK	OBSERVADO	FALLA	NO APLICA		
DESCRIPCIÓN DE OBSERVACIÓN						
ABASTECIMIENTO DE PELOTAS	OK	OBSERVADO	FALLA	NO APLICA		
DESCRIPCIÓN DE OBSERVACIÓN						
PUERTAS EN BUEN ESTADO Y OPERATIVAS	OK	OBSERVADO	FALLA	NO APLICA		
DESCRIPCIÓN DE OBSERVACIÓN						
TURBINAS PRENDIDAS	OK	OBSERVADO	FALLA	NO APLICA		
DESCRIPCIÓN DE OBSERVACIÓN						
CREMALLERAS CORRECTAMENTE CERRADAS	OK	OBSERVADO	FALLA	NO APLICA		
DESCRIPCIÓN DE OBSERVACIÓN						

PROGRAMACIÓN SEMANAL				
DÍA	LUNES, JUEVES Y DOMINGO	MARTES Y VIERNES	MIÉRCOLES Y SÁBADO	
ATRACCIONES	MECÁNICOS y RV	INFLABLE	INFLABLE	
	UPHILL RUSH	WRECKING BALL	MAD AND FUN	
	MELTDOWN	EXTREME JUMP	RISKY WALL	
	TOXIC TWISTER	GLADIATOR	DODGE BALL	
	KNOCK OUT	NINJA WALL	QUICK HOPE	
	BRAVE WAVE	FREE FALL	SPLASH POND	
	WILD BULL	DEJAVU	DOMO THREE	
	PILLAR CHALLENGE	INTENSE RACE	THE CLIMB	
	VALO JUMP			

¡IMPORTANTE!

Cada jefe de parque es responsable de que el personal a cargo tenga conocimiento de que estos puntos son NO NEGOCIABLES y deben cumplirse a cabalidad. Para ello, deben capacitar a su personal.

Como conformidad, llenan el OP-FO-004 de Inspección de la atracción y envían evidencia por correo.



- ▶ El equipo de mantenimiento realiza el programa de mantenimiento (preventivo y correctivo) a las atracciones.
- ▶ Luego, el técnico realiza el checklist de mantenimiento de manera diaria (antes de la apertura, el cual es firmado por el líder a cargo en señal de conformidad).
- ▶ El técnico es responsable de dejar las atracciones de realidad virtual, mecánicos e inflables operativos, sin observaciones que limiten su funcionamiento antes de la apertura, así como de realizar las pruebas al vacío.
- ▶ Si identifica alguna falla y esta no puede ser solucionada antes de la apertura, el técnico debe reportarlo en el checklist y comunicarlo al equipo de operaciones y al jefe de mantenimiento. Asimismo, la atracción será aislado con conos y barra de señalización para que no sea usado por ninguna persona.
- ▶ Durante el recorrido, el promotor debe estar atento a cualquier ruido u olor extraño y debe comunicar de inmediato al líder encargado en caso de tener alguna pregunta o preocupación.



EVACUACIÓN EN CASO DE INCIDENTES O ACCIDENTES



Todos los operadores deben saber identificar el tipo de incidente o accidente a fin de tener la capacidad de dar respuesta.

Leve

- Contempla raspaduras, cortes superficiales, golpes por objetos livianos o juegos bruscos y quemaduras superficiales.

Grave

- Contempla golpes fuertes por caídas, cortes profundos, esguinces, fracturas y convulsiones.

Muy grave

- Contempla perdida de conciencia o paralización de cuerpo parcial o total.

- ▶ Comunicación del incidente al Prevencionista / Enfermero / Jefe y/o encargado de local / Gerente general.
- ▶ El promotor de servicio, al observar un incidente o accidente, debe evaluar la situación realizando una serie de preguntas al cliente accidentado: su nombre, qué parte del cuerpo le duele (en una escala del 1 al 10, siendo 10 el más intenso), y con quién vino acompañado. Después de evaluar la situación, debe llamar inmediatamente al prevencionista o enfermero a través de radio o celular. En caso extremo, debe contactar al promotor más cercano y proporcionarle toda la información para que busque al prevencionista o enfermero.
- ▶ Al comunicarse con el prevencionista o enfermero, debe indicar la gravedad del accidente utilizando los colores establecidos: Rojo (Alto), Amarillo (Medio) y Verde (Bajo). Además, debe proporcionar los datos del accidentado, el tipo de atracción donde ocurrió el accidente, y la ubicación y severidad del dolor según el color indicado.
- ▶ Mientras el prevencionista o enfermero se traslada al lugar con los implementos de primeros auxilios necesarios, el promotor debe mantener la calma y garantizar que el área de la atracción esté despejada para evitar la entrada de más clientes. Es fundamental que no abandone en ningún momento al accidentado.
- ▶ En caso que el accidentado necesite traslado será a la clínica más cercana.
- ▶ En caso de accidentes moderados o graves causados por una falla operativa de la atracción o una condición insegura, se activará el seguro para clientes externos y se realizará un seguimiento por parte del jefe correspondiente.



Se detalla procedimientos de evacuación de forma no negociable se deberán estandarizar y seguir, ante cualquier tipo de evacuación. Los promotores deben encontrarse preparados y en la capacidad de contar con comportamientos y habilidades para enfrentar situaciones de peligros.

PROCEDIMIENTO DE EVACUACIÓN DE ATRACCIONES ANTE UN SISMO

- ▶ El promotor debe mantener la calma y actuar con serenidad demostrando a los fungles el manejo de la situación.
- ▶ Explicar a los fungles que se procederá a evacuar, para ello se apoyaran de los megáfonos con un mensaje claro. Ejemplo:
“Señores buenas tardes, evacuaremos la atracción, para esto necesitamos que puedan colaborar manteniendo la calma, tenemos todo bajo control”.
- ▶ Las brigadas de evacuación se activarán, tomando linterna, maletín con apoyo de prevencionista y camilla rígida.
- ▶ Dentro de inflable guiamos a los fungles hacia las puertas de emergencia más cercanas, de las atracciones de aventura y splash jungle por las puertas de correspondientes.
- ▶ Las brigadas de evacuación recorrerán el inflata park, aventura y splash jungle verificando que ninguna persona se haya quedado dentro.
- ▶ Si encontramos menores, debemos colocarlos a buen recaudo y ubicar a sus tutores, para ello utilizamos los megáfonos.
- ▶ Conforme se ha realizado la evacuación, recordar en todo momento a los fungles no correr ni tirarse.
- ▶ Procedemos a ubicarlos en las zonas seguras.
- ▶ Si algún fungles solicita devolución tomaremos sus datos para pasado el suceso proceder a reembolsar y extender las disculpas de la contingencia.

Se realizarán simulacros de evacuación de emergencia una vez al mes durante la primera semana de iniciado el mes, esta será una herramienta eficaz y práctica para la identificación de problemas u obstáculos en caso de una situación de evacuación real.



Se detalla procedimientos de evacuación de forma no negociable, se deberán estandarizar y seguir ante cualquier tipo de evacuación. Los promotores deben encontrarse preparados y en la capacidad de contar con comportamientos y habilidades para enfrentar situaciones de esta índole.

PROCEDIMIENTO DE EVACUACIÓN DE ATRACCIONES DURANTE UNA FALLA GENERAL.

- ▶ El promotor debe mantener la calma y actuar con serenidad demostrando a los fungles el manejo de la situación. De inmediato informará al líder a cargo.
- ▶ Explicar a los fungles que se procederá a evacuar, para ello se apoyarán de los megáfonos con un mensaje claro.

Ejemplo:

“Señores buenas tardes, evacuaremos la atracción, para esto necesitamos que puedan colaborar manteniendo la calma, tenemos todo bajo control”.

- ▶ Iniciamos la evacuación de cada uno de las atracciones de acuerdo a cada promotor responsable de su atracción, para una salida más segura guiamos a los fungles hacia las puertas de emergencia más cercanas. Dos promotores en apoyo con prevencionista o enfermero, deberán verificar en su totalidad la atracción, que ninguna persona se haya quedado dentro.
- ▶ Si encontramos menores, debemos colocarlos a buen recaudo y ubicar a sus tutores, para ello utilizamos los megáfonos.
- ▶ Conforme se va realizando la evacuación, recordar en todo momento a los fungles, no correr ni tirarse.
- ▶ Procedemos a ubicarlos en las zonas seguras.
- ▶ Si algún fungles solicita devolución, tomaremos datos para pasado el suceso procedamos a reembolso y extender las disculpas de la contingencia.
- ▶ De presentarse personas heridas, el prevencionista podrá asistir a los visitantes.



BRIGADA CONTRA INCENDIOS

- ▶ Los Funners encargados deberán tomar rápidamente el extintor más cercano que se encuentre en su tracción no área y trasladarlos a la zona de contingencia.
- ▶ Su posición será delantera, central y final del grupo de personas en evacuación.
- ▶ Recordar llevar los extintores con mucho cuidado, sin dejar caer o que sea golpeado con algún otro objeto.
- ▶ Asimismo en caso de necesidad de uso, se requiere mínimo 2 personas.

Recordar que cada funner lleva una capacitación previa donde se les brinda información sobre primeros auxilios y contra incendios. De existir el caso que se encuentre algún funner nuevo sin ser capacitado, éste no debe tomar ninguna de estas posiciones, sino que por lo contrario será guiado bajo una persona ya capacitada.

