SLICK CITY
ACTION PARK
WIEN

PARK- UND SICHERHEITS-REGELN

Damit Dein Tag bei uns richtig gut wird: Hier steht, wie jede Attraktion funktioniert, was nicht erlaubt ist und warum. Bitte lies das, bevor Du startest.

10/2026

Was Du wissen musst

Das bleibt immer ein Sport.

Die Nutzung unserer Attraktionen ist eine sportliche Betätigung. Auch bei ordnungsgemäßem Betrieb und regelkonformem Verhalten bleibt ein Verletzungsrisiko, das sich nicht vollständig ausschließen lässt.

WAS PASSIEREN KANN

Möglich sind insbesondere Prellungen, Zerrungen, Verstauchungen, Bänderverletzungen und Knochenbrüche – vor allem an Hand-, Ellbogen-, Schulter-, Knie- und Sprunggelenken –, Reibungsverletzungen und Hautverbrennungen, Verletzungen der Wirbelsäule sowie Kopf- und Nackenverletzungen.

In schwersten Ausnahmefällen sind schwere, dauerhafte Verletzungen (bis hin zum Tode) nicht auszuschließen.

Warum wir so genau werden

- Die meisten Unfälle entstehen dadurch, dass eine Regel nicht eingehalten wird.
- Deshalb steht bei jeder Attraktion genau, was zu tun ist, was nicht erlaubt ist und was passieren kann.
- Unser Team weist Dich vor Ort zusätzlich ein. Wenn Du etwas nicht verstehst oder unsicher bist: frag uns – dafür sind wir da.

Was wir dafür tun

- Unsere Attraktionen werden **regelmäßig vom TÜV geprüft**. Dazu kommen die täglichen Sichtkontrollen und die planmäßige Wartung durch unser eigenes Team.
- Wir richten uns dabei nach dem **höchsten verfügbaren Standard** – bei den Anlagen selbst ebenso wie bei ihrer Prüfung und Instandhaltung.

Regeln für alle Bereiche

Kleidung und Ausrüstung

- Eng anliegende Sportkleidung, ohne Reißverschlüsse, Nieten, Schnallen, Gürtel oder Kordeln.
- Im gesamten Park sind unsere Slick City Socken Pflicht. Du bekommst sie am Eingang.
- Schmuck, Uhren, Ketten, Ringe, herausnehmbare Piercings, Schlüssel, Mobiltelefone und alles aus den Hosentaschen vorher ablegen. Dafür stehen Schließfächer bereit.
- Lange Haare zusammenbinden. Deine Brille legst Du am besten ab – auch dafür sind die Schließfächer da.

Im Park

- Speisen, Getränke, Kaugummi und Glas sind auf den Attraktionen nicht erlaubt.
- Rauchen ist im gesamten Park untersagt.
- Wer unter dem Einfluss von Alkohol, Drogen oder Medikamenten steht, die die Reaktionsfähigkeit beeinträchtigen, darf die Attraktionen nicht nutzen.
- Den Anweisungen unseres Teams und der Beschilderung ist zu folgen. Bei Verstößen können wir Dich von einzelnen Attraktionen oder vom gesamten Park ausschließen.
- Sag uns sofort Bescheid, wenn Dir schlecht wird, Du Schmerzen hast, ein Unfall passiert ist oder Dir etwas an einer Anlage, einer Matte, einem Netz oder der Ausrüstung defekt vorkommt.

Gesundheit – schätz Dich selbst ein

- Nutze die Attraktionen nur, soweit es Dein Gesundheitszustand, Deine körperliche Verfassung und Dein Können zulassen.
- Nicht nutzen dürfen Personen mit akuten Verletzungen.
- Nach ärztlicher Maßgabe ausgeschlossen: Personen mit Herz-Kreislauf-Erkrankungen, Epilepsie oder Rücken- und Gelenkbeschwerden.
- Die Anlage ist für Schwangere leider nicht geeignet, die Nutzung ist daher untersagt.

Regeln für alle Bereiche

Licht und Bildschirme

- Beim Valo Jump und bei den Pixel Games kommen blinkende oder pulsierende Lichter, schnelle Bildwechsel und wechselnde Lichtverhältnisse zum Einsatz.
- Wer photosensitive Epilepsie oder eine andere lichtempfindliche Erkrankung hat, darf diese Bereiche nicht nutzen.
- Bei Schwindel, Übelkeit, Desorientierung, Sehstörungen oder Muskelzuckungen: sofort aufhören und unser Team verständigen.

Kinder und Aufsicht

- **Kinder unter 6 Jahren haben ausschließlich Zutritt zum Softplay.** Die Slick Slides und der übrige Attraktionsbereich sind für sie nicht freigegeben. Kinder mit 4 oder 5 Jahren dürfen also in den Softplay, nicht aber auf die Attraktionen.
- Ab 6 Jahren dürfen Kinder die Attraktionen nutzen.
- Im **Softplay** wird jedes Kind von einer volljährigen Aufsichtsperson begleitet; eine Aufsichtsperson darf dort höchstens **3 Kinder** gleichzeitig beaufsichtigen. Diese Begleitregel gilt ausschließlich für den Softplay.
- **Die Aufsicht über Dein Kind liegt durchgehend bei Dir als Begleitperson.** Unser Team betreut die Anlagen, weist ein und greift bei Regelverstößen ein – es übernimmt aber zu keinem Zeitpunkt die Aufsicht über einzelne Kinder.

Alters- und Gewichtsgrenzen

- Soweit für eine Attraktion Grenzen für Alter, Gewicht oder die Zahl gleichzeitiger Nutzerinnen und Nutzer gelten, sind sie an der jeweiligen Attraktion ausgeschildert.
- Diese Grenzen dienen der Sicherheit und sind einzuhalten. Eine Übersicht findest Du unten auf dieser Seite; dieselben Angaben stehen auf den Regelschildern im Park.

Übersicht der Nutzungsgrenzen

Verbindlich sind die Angaben an der jeweiligen Attraktion.

ATTRAKTION	ALTER	HÖCHSTGEWICHT	MAX. GLEICHZEITIG
Slick Slides	ab 6 Jahren	120 kg	1 Person
Trapez	ab 6 Jahren	120 kg	1 Person
Soccer Court	ab 6 Jahren	120 kg	12 Personen
Basketball Court	ab 6 Jahren	120 kg	12 Personen
Valo Jump	ab 6 Jahren	120 kg	1 Person pro Sprungfläche
Pixel Games	ab 6 Jahren	120 kg	–
Softplay	4 – 8 Jahre	–	–

Kinder unter 6 Jahren ausschließlich im Softplay. „–" bedeutet: kein fester Wert festgelegt; es gilt die Beschilderung vor Ort.

Die Attraktionen im Einzelnen

Slick Slides – die Rutschen

✓ SO MACHST DU ES

- **Bauchlage** auf der bereitgestellten Rutschmatte, **immer Kopf voraus**!
- Die **Ellbogen auf der Matte** und eng am Körper.
- Den **Kopf nach vorne und oben** gerichtet.
- Mit **Körperspannung** rutschen, diese Spannung bis zum Ende halten.
- Start nur nach Freigabe durch unser Team oder die Ampel.
- Prüfe vor jedem Start, ob die Landezone frei ist.
- Eine Person pro Rutschvorgang, sofern nicht anders ausgeschildert.
- Verlasse die Landezone sofort.
- **Brille vorher ablegen** – wir empfehlen, ohne Brille zu rutschen.

✕ NICHT ERLAUBT

- Rückenlage, sitzende oder stehende Haltung.
- Saltos oder jede andere Landeposition als auf dem Bauch.
- Seitliches Verdrehen, Arme oder Beine abspreizen.
- Hinaufklettern entgegen der Rutschrichtung.
- Nicht mehr als eine Person pro Matte.
- Überklettern der Brüstungen und Abgrenzungen.

WAS PASSIEREN KANN

Wenn Du von der Position abweichst – Ellbogen anheben oder abspreizen, Körperspannung nachlassen, Dich verdrehen, in die Rückenlage drehen oder von der Matte rutschen –, kommt Deine Haut unmittelbar mit der Rutschoberfläche in Kontakt. Dabei kann es zu Hautabschürfungen und zu leichten Verbrennungen durch Reibungshitze kommen, vor allem an Unterarmen, Ellbogen, Händen, Knien und Unterschenkeln. Lässt die Körperspannung nach, kann der Kopf auf die Rutschfläche aufschlagen – Verletzungen an Nase, Mund und Zähnen sind dann möglich. Kleidung, Schmuck, Brillen und lange Haare können hängen bleiben.

Die Rutschposition – vier Punkte, mehr nicht

1
Bauchlage auf der Matte, Kopf voraus

2
Ellbogen auf der Matte, eng am Körper

3
Kopf nach vorne und oben

4
Körperspannung halten – bis zum Ende

Diese Position gilt auf allen Rutschen. Hinweise an einzelnen Rutschen konkretisieren sie, ersetzen sie aber nicht.

Die Attraktionen im Einzelnen

Trapez mit Airbag-Landung

✓ SO MACHST DU ES

- Absprung nur nach Freigabe durch unser Team und nur, wenn der Airbag vollständig frei ist.
- Landung ausschließlich sitzend.
- Verlasse den Airbag danach sofort über den gekennzeichneten Ausstieg.

✗ NICHT ERLAUBT

- **Saltos, Drehungen und Kopfsprünge.**
- Landen auf Füßen, Kopf, Nacken, Bauch oder Knien.
- Mehr als eine Person gleichzeitig auf dem Airbag.
- Gehen, Laufen oder Springen auf dem Airbag.

✗ KEINE SALTOS. KEINE DREHUNGEN. KEINE KOPFSPRÜNGE.
Immer sitzend landen.

WAS PASSIEREN KANN

Eine falsche Landeposition kann zu schwersten Verletzungen der Wirbelsäule (im äußersten Falle bis zum Tode) führen. Weiter möglich sind Stauchungen und Bänderverletzungen an Knien und Sprunggelenken, Prellungen sowie Zusammenstöße mit Personen, die den Airbag noch nicht verlassen haben.

Soccer Court und Basketball Court

✓ SO MACHST DU ES

- Nur ohne Schuhe – mit den Slick City Socken, die im gesamten Park Pflicht sind.
- Halte die ausgeschilderte Höchstzahl an Spielerinnen und Spielern ein.
- Gespielt wird nur mit den von uns bereitgestellten Bällen.

✗ NICHT ERLAUBT

- Körperliches Bedrängen, Grätschen, Festhalten und Schieben.
- Den Ball mit erhobenem Fuß in Kopfhöhe spielen.
- Klettern auf Banden, Tore, Netze und Korbanlagen.

WAS PASSIEREN KANN

Die federnde Oberfläche verändert Sprunghöhe und Landeverhalten. Typisch sind Umknicken und Bänderverletzungen an Sprunggelenk und Knie, Zusammenstöße zwischen Spielerinnen und Spielern, Treffer durch den Ball sowie Stürze am Übergang zwischen Luftmatte und festem Boden.

Die Attraktionen im Einzelnen

Valo Jump – Sprungspiel am Bildschirm

✓ SO MACHST DU ES

- **Eine Person pro Sprungfläche** – auch wenn nebenan gleichzeitig gespielt wird.
- Nur ohne Schuhe – mit den Slick City Socken, die im gesamten Park Pflicht sind.
- Springe aufrecht und lande auf beiden Füßen **in der Mitte der Sprungfläche**.
- Lege Handy, Schlüssel, Schmuck und Brille vorher ab.

✕ NICHT ERLAUBT

- Mehr als eine Person gleichzeitig auf einer Sprungfläche.
- Die Sprungfläche einer anderen Person betreten oder kreuzen.
- Auf den Rand der Sprungfläche oder über den Rand hinaus springen.
- Gegenstände mit auf die Sprungfläche nehmen.
- Kamera, Bildschirm und Halterungen berühren oder verstellen.

WAS PASSIEREN KANN

Weil Du Dich während des Spiels auf dem Bildschirm siehst, richtet sich Deine Aufmerksamkeit weg vom eigenen Körper und vom Untergrund. Typisch sind dadurch unkontrollierte Landungen, Umknicken sowie Bänderverletzungen an Sprunggelenk und Knie. Die federnde Oberfläche verändert Sprunghöhe und Landeverhalten gegenüber festem Boden. Möglich sind außerdem Stürze über den Rand der Luftmatte auf den festen Boden sowie Zusammenstöße mit Personen auf der benachbarten Sprungfläche. Bei schnellen Bildwechseln und wechselndem Licht sind Schwindel und Übelkeit möglich; es gilt zusätzlich der Hinweis zu Licht und Bildschirmen.

Pixel Games

✓ SO MACHST DU ES

- Nur ohne Schuhe – mit den Slick City Socken, die im gesamten Park Pflicht sind.
- Halte die ausgeschilderte Höchstzahl gleichzeitiger Nutzerinnen und Nutzer ein.

✕ NICHT ERLAUBT

- Mitgebrachte Gegenstände, Getränke sowie harte oder spitze Objekte auf der Fläche.
- Gezielt auf einzelne Elemente springen.
- Sich hinsetzen oder hinlegen, wenn dadurch andere behindert werden.

WAS PASSIEREN KANN

Die Oberfläche kann in Socken rutschig sein. Möglich sind Ausrutschen, Stürze und Zusammenstöße, vor allem bei schnellen Richtungswechseln. Es gilt zusätzlich der Hinweis zu Licht und Bildschirmen.

Softplay – für die Kleinsten, mit Kletternetz

✓ SO MACHST DU ES

- Ausschließlich Kinder von **4 bis 8 Jahren**.
- Ältere Kinder und Erwachsene nur als Begleit- und Aufsichtsperson – sie dürfen die Spielelemente und das Kletternetz nicht selbst nutzen.
- **Jedes Kind wird von einer volljährigen Aufsichtsperson begleitet. Die Aufsicht über das Kind liegt durchgehend bei ihr; sie hält sich während der gesamten Nutzung im Softplay-Bereich auf und behält das Kind in Sichtweite.**
- Schuhe vorher ausziehen – im Softplay und im Netz gelten die Slick City Socken.
- Geklettert wird nur innerhalb des Netzes, über den gekennzeichneten Ein- und Ausstieg.
- Halte die ausgeschilderte Höchstzahl gleichzeitiger Kinder ein.

✗ NICHT ERLAUBT

- Schnuller an Bändern, Halsketten, Kapuzenkordeln, Schals und alles andere, was sich verfangen kann.
- Auf das Netz von außen klettern oder sich von außen daran hochziehen.
- Sich kopfüber hängen lassen oder mit dem Kopf voraus durch die Maschen steigen.
- Gezielt auf einzelne Elemente springen.
- Speisen und Getränke im Bereich.

WAS PASSIEREN KANN

Möglich sind Stürze aus geringer Höhe, Zusammenstöße mit anderen Kindern, Prellungen und Quetschungen. Im Kletternetz können sich Finger, Arme und Beine in den Maschen verfangen. Bei Kordeln, Bändern, Ketten und Schnullerbändern besteht Strangulationsgefahr. Der Softplay-Bereich ist keine Kinderbetreuung – **die Aufsicht liegt durchgehend bei der Begleitperson.**

Wenn etwas passiert

- Sag sofort einem Teammitglied Bescheid – auch bei scheinbar kleinen Verletzungen.
- Melde uns Defekte an Anlagen, Matten, Netzen und Ausrüstung, auch wenn nichts passiert ist.
- Unser Team ist an der Kleidung erkennbar und in allen Bereichen ansprechbar.

Diese Regeln sind Bestandteil des Nutzungsvertrags. Sie werden Dir im Buchungsprozess vor Abgabe Deiner Vertragserklärung zur Kenntnis gebracht, mit der Buchungsbestätigung übermittelt und hängen zusätzlich im Park aus. Es gilt jeweils die Fassung, die bei Vertragsschluss einbezogen wurde. Ergänzend gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen (slickcity.at/agb) und unsere Hausordnung (slickcity.at/hausordnung).

SLICK CITY ACTION PARK WIEN