



Benutzungsordnung Sportanlagen

Die Anlagen werden von Schülerinnen und Schülern, von Vereinen, Trainings- und Spielgruppen sowie von der Bevölkerung zur Spiel- und Sportausübung benutzt. Wegen dieser intensiven Nutzung kommt der Pflege und dem Unterhalt der Anlagen besondere Bedeutung zu. Damit diese sichergestellt werden kann, müssen Betrieb und Unterhalt im Interesse aller geregelt werden.

Allgemeines

- Die Plätze dürfen nur für Sportarten, die auf Plätzen ihrer Art ausgeführt werden können, verwendet werden.
- Auf den Plätzen besteht generelles Rauch- und Alkoholverbot.
- Picknicken auf den Sportanlagen ist nicht erlaubt.
- Musikanlagen (live und ab Tonträger) sind untersagt, ausser bei bewilligten Übungen.
- Die Sportanlagen dürfen nicht mit Fahrzeugen befahren werden.
- Hunde sind auf den Plätzen unerwünscht.

Rücksichtnahme auf die Anwohnerinnen und Anwohner

- Dem Anspruch auf Ruhe der Anwohnerinnen und Anwohner – insbesondere auf Einhaltung der Nachtruhe im Winter ab 22.00 Uhr und im Sommer ab 23.00 Uhr – ist grösste Aufmerksamkeit zu schenken.
- Die Scheinwerfer müssen um 22.00 Uhr gelöscht werden.
- Auch die Mittagsruhe: 12.00 Uhr – 13.00 Uhr soll eingehalten werden.
- Beim Wegfahren soll Rücksicht geübt werden

Sicherheit

- Wer die Anlage betritt, tut dies auf eigenes Risiko. Jede Haftung bei Unfällen wird seitens der Gemeinde, als Eigentümerin, abgelehnt. Eltern haften für ihre Kinder.
- Die Fahrzeuge sollen wenn möglich auf den dafür vorgesehenen markierten Plätzen abgestellt werden.

Schlussbestimmungen

- Wer gegen die Bestimmungen dieser Benutzungsordnung verstösst oder fahrlässige Beschädigungen irgendwelcher Art verursacht, kann vom Gemeinderat von der weiteren Benutzung der Anlagen zeitweise oder ganz ausgeschlossen werden.
- Den Weisungen des Hauswartes und der Gemeindearbeiter ist Folge zu leisten.
- Allfällige Streitigkeiten regelt der Gemeinderat endgültig.
- Inkraftsetzung: 22. August 2018

Besten für Ihr Verständnis und die Einhaltung dieser Benutzungsordnung.

Gemeinderat Ormalingen