

Sicherheitsunterweisung der Discgolf-Anlage am Sportturm (Stand 10/2013)

1. Bestimmungsgemäße Nutzung

Die Anlage darf nur bestimmungsgemäß und nur mit der richtigen Ausstattung genutzt werden. Dies bedeutet insbesondere,

- a) dass die Anlage nur nach den Vorgaben des Kursplans (siehe Seite 2) bespielt wird.
- b) dass mindestens zwei Personen vor Ort sind. Spotter-Positionen müssen immer besetzt sein!
- c) dass die Anlage nur mit Discgolf-Wurfscheiben benutzt wird.
- d) dass zweckmäßige Kleidung getragen wird.
- e) dass dem Spiel eine zweckmäßige Aufwärmphase vorangeht.

2. Regeln

Ziel beim Discgolfen ist es, die Discgolfscheibe von einem definierten Startpunkt mit möglichst wenigen Versuchen in den jeweiligen Ziel-Korb zu werfen. Hierbei gilt es folgende Sicherheitsregeln zu beachten:

- a) Es darf nur geworfen werden, wenn Personen oder Tiere durch den Wurf nicht gefährdet werden.
- b) Es wirft immer und nur die Person, dessen Wurfscheibe am weitesten vom Ziel-Korb entfernt liegt, alle anderen Personen bleiben solange hinter der werfenden Person.
- c) Bei Würfen, bei denen der mögliche Wurfbereich von der Wurfposition aus nicht komplett einzusehen ist, muss eine weitere Person die Aufgabe des Spotters übernehmen. Spotter sind für die Sicherheit der Verkehrswege verantwortlich und signalisieren dem Werfer, wann die jeweilige Bahn sicher bespielt werden kann.
 - Auf Bahn 3, 4, 5, 6 und 8 muss das jeweilige Hinweisschild (s. Seite 3, oben) immer besetzt sein.
- d) Sollten Wurfscheiben außerhalb des frei zugänglichen Bereiches zum Liegen kommen, wird einer der Gerätewarte im Sportturm benachrichtigt. Die Scheibe gilt hierbei zunächst als verloren.
- e) Pflanzen dürfen beim Spiel nicht zurückgehalten oder beschädigt werden.

3. Verhalten im Notfall

- a) Jede Person muss vor Benutzung der Anlage mit dem Verhalten im Notfall vertraut sein (s. Seite 4).
- b) Standorte der Telefone, sowie Notrufnummern müssen bekannt sein.
 - Foyer im Sportturm, sowie Geräteausgabe im Sportturm (Notrufnummer 9-1111)
 - Handy, Smartphone (allgemeine Notrufnummer 112)
- c) Der Flucht- und Rettungsplan im Foyer des Sportturms (insbesondere die Sammelstelle), sowie das Verhalten im Brandfall (s. Seite 5) müssen bekannt sein.
- d) Studentinnen und Studenten der Uni Bremen, sowie Kursteilnehmer und Teilnehmerinnen des Hochschulsports Bremen e.V. haben Verletzungen im Unfallheft der Geräteausgabe einzutragen.

Für den eingehenden Verkehr zur Discgolf-Anlage sind Warnschilder (s. Seite 3, unten) installiert (1. Foyer Sportturm/Boulevard, 2. Tiefgarage/Sportturm Treppenhausausgang, 3. Badgasteinter Straße, 4. Tennisplätze/Kunstrasenplatz), die auf die Gefahr von fliegenden Wurfscheiben hinweisen.

Vor- und Nachname

Datum

Unterschrift

Bitte ausgefüllt und unterschrieben im Büro des Vereins für Hochschulsport e.V. abgeben (Sportturm C 2215/2230).

HOSPO - PARK am Fallturm



Nutzungsbedingung der Discgolf-Anlage.



Die Benutzung der Discgolf-Anlage ist nur nach gelesener und dokumentierter Sicherheitsunterweisung gestattet. Formblätter gibt es im Büro des Vereins für Hochschulsport e.V. und online unter folgendem Link: www.hospo.uni-bremen.de/discgolf.pdf

Regeln:

Wie beim Golf ist es auch beim Discgolf das Ziel, die Wurfscheibe mit möglichst wenigen Würfen vom Startpunkt in den jeweiligen Discgolf-Korb zu werfen. Die wichtigsten Regeln findest du hier, das komplette Regelwerk steht auf den Seiten des Deutschen Frisbeesport Verbandes e.V. unter www.discgolf.de zum Download bereit.

Spielablauf:

Es darf immer nur dann geworfen werden, wenn Personen, Tiere und Pflanzen durch den Wurf nicht gefährdet werden.

1. Bei jeder Bahn wirft immer die Person als erstes, die bei der vorangegangenen Bahn am wenigsten Versuche benötigt hat, usw..
Haben zwei oder mehr Personen gleich viele Würfe benötigt, ist die letzte Bahn entscheidend, bei der eine Person weniger Würfe benötigt hat.

2. Nach dem Abwurf wirft immer diejenige Person als nächstes, dessen Wurfscheibe am weitesten vom Zielkorb entfernt liegt.
Der neue Abwurfpunkt wird hierbei durch die vordere Kante der Wurfscheibe des vorherigen Wurfs in Richtung Ziel festgelegt und wird mit einer Markerscheibe gekennzeichnet. In dem Moment des Abwurfes muss sich ein Abstützpunkt der werfenden Person mittig und maximal 30cm hinter dem Marker auf der Spielfläche (Boden) befinden, Kein Körperteil darf den Boden näher zum Korb berühren. Nach dem Wurf darf die Abwurflinie übertreten werden. Bei einer Entfernung von 10m und weniger muss sich die werfende Person auch nach dem Wurf noch hinter der Wurflinie befinden. Hindernisse dürfen beim Werfen nicht beiseite gehalten werden.

3. Eine Bahn wird beendet, indem die Scheibe in die Ketten oder in den darunter befindlichen Auffangkorb geworfen oder gelegt wird und zur Ruhe kommt. *Danach geht man zur nächsten Bahn und die benötigten Würfe werden auf der Scorecard eingetragen.*

Pflichthindernisse (Mandatorys):

Auf Bahn 3 ist der nördliche der beiden größten Bäume links zu umspielen (M3) und auf Bahn 6 gibt es ein Tor (M6), durch das geworfen werden muss. Wird ein „Mando“ verpasst, erfolgt der nächste Wurf aus der jeweiligen Dropzone (D3, bzw. D6) und es wird ein Strafwurf berechnet.

OB (out of bounds):

Kommt eine Wurfscheibe mit vollem Umfang außerhalb der „roten“ OB-Linie zum Liegen, ist die nächste Abwurfposition maximal 1m entfernt und senkrecht zur OB-Linie zu wählen und zwar an der Stelle, an der die Scheibe diese überquert hat. Die Person bekommt hierfür einen Strafwurf angerechnet.

Bleibt die Scheibe oberhalb des Spielfeldes (z.B. in einem Baum) liegen, wird der Punkt lotrecht unterhalb der Scheibe als neue Abwurfposition gewählt.

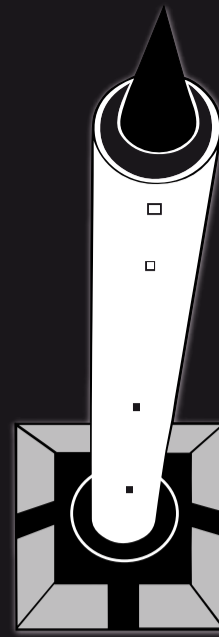


Bei Würfungen, bei denen der mögliche Wurfbereich von der Wurfposition aus nicht komplett einzusehen ist, muss eine weitere Person die Aufgabe des Spotters übernehmen. Spotter sind für die Sicherheit der Verkehrswege verantwortlich und signalisieren dem Werfer, wann die jeweilige Bahn sicher bespielt werden kann. Auf Bahn 3, 4, 5, 6 und 8 muss die markierte Spotter-Position immer besetzt sein.

9 mal Par 3:

Vor euch stehen 9 abwechslungsreiche Bahnen, die jeweils so angelegt wurden, dass sie von erfahrenen Spieler/innen fehlerfrei mit 3 Würfungen bewältigt werden. Idealtypisch beinhaltet eine Wurfserie Abwurf (Drive), Annäherungswurf (Approach) und Putt ($\leq 10m$).

Bahn	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Länge (m)	62	79	101	55	106	61	61	88	64





SPOTTER-POSITION

- Einweisung erforderlich
- Discgolfanlage nur bei besetztem Spot nutzen
- Für die Sicherheit der Verkehrswege sind die Spotter verantwortlich

disc-golf-station



DISCGOLF-ANLAGE

**VORSICHT
WURFSCHEIBEN**

disc-golf-station

Notruf: 9-1111

Wie meldet man einen Notfall?

1. Wo geschah es?

Unfallort, möglichst genaue Angaben

2. Was geschah?

Kurze Beschreibung des Notfalls / Unfalls

3. Wieviele?

Wieviele Verletzte / Erkrankte brauchen Hilfe?

4. Welche Art der Verletzung, Erkrankung?

z. B.: Bewußtlosigkeit, Knochenbruch, Verbrennung, Vergiftung, Luftnot, Brustschmerzen

5. Warten auf Rückfragen!

Nicht selbst das Gespräch beenden!

6. Zusätzliche Meldung an die Zentrale Leitwarte über Tel.: 07

→ Anrückenden Rettungskräften den Weg weisen!

Erste - Hilfe Raum mit Verbandskasten:

Sportturm A 1510

(Zugang durch Umkleidekabinen, Geräteausgabe SpT A 1440 aufsuchen)

Betriebshelfer (Laien – Ersthelfer):

Mitarbeiter der Geräteausgabe - Sportturm A 1440

(Zugang durch Umkleidekabinen)

BG-Unfallambulanz/Rehazentrum am Airport Bremen:

Industriestraße 3

Öffnungszeiten: Mo.-Fr.: 7:30-18:00 Uhr

Tel.: 01 - 59 86 06 - 0

Nächste Krankenhäuser:

Klinikum Bremen-Mitte, St. -Jürgen- Straße 1

St. - Joseph Stift, Schwachhauser Heerstraße 54

Eingang Schubertstraße

Nächster Allgemeinarzt:

Dr. Wilfried Oetjen, Emmastraße 187

Tel.: 01 - 21 10 19

Nächste Augenärztin:

Dr. Katrin Böhm, Horner Heerstraße 33

Tel.: 01 - 23 72 01

In Sonderfällen:

Giftinformationszentrum Göttingen

Tel : 01 - (0551) 1 92 40

Fax: 01 - (0551) 3 83 18-81

Brände verhüten



Verhalten im Brandfall

1. Ruhe bewahren

2. Brand melden

- Feuermelder betätigen
- Notruf



9-1111 oder **01-112**

und **07**

3. In Sicherheit bringen



- gefährdete Personen warnen
- Hilflöse mitnehmen
- Türen schließen (**nicht verschließen**)
- gekennzeichneten Fluchtwegen folgen
- keinen Aufzug benutzen
- auf Anweisungen achten

4. Löschversuch unternehmen



- Feuerlöscher benutzen