

重新开放室外游乐场的规定

洛杉矶县公共卫生局正在采取分阶段的方法，并在科学和公共卫生专业知识的支持下，允许某些特定场地重新安全开放。以下规定适用于加州卫生主管令中允许开放的室外游乐场。除了州长要求这些场地必须执行的规定外，这些场地亦必须符合本清单中所列出的所有条件。

本规定适用于位于公园，露营地和其他公众可进入地点的室外游乐场。室内游乐场和家庭娱乐中心目前不允许开放。

室外游乐场是指完全位于室外，公众可以进入，免费进入和使用，由市，州，县或联邦政府经营的游乐场。它主要为方圆半英里内的附近居民服务，并通常包括娱乐设备，如游乐设施，滑梯，秋千等，旨在丰富儿童的身心健康和发展。室外游乐场可为幼儿园提供加州规定的可以使用的室外区域，但其使用应提前安排，以避免与公众或与其他学校的使用时间重叠。

如果不能安全地遵守感染控制或保持身体距离的要求，市和县的机构保留关闭游乐场的权利。

请注意：本规定可能会随着更多信息和资源的提供而更新，因此请务必定期查看洛杉矶县网站：<http://www.ph.lacounty.gov/media/Coronavirus/>以获取本规定的任何更新后的信息。

该清单包括：

- (1) 为保障员工健康而制定的工作场所政策和措施
- (2) 保持身体距离的措施
- (3) 确保感染控制的措施
- (4) 与员工和公众沟通
- (5) 确保公平获得重要服务的措施

这五个关键领域必须包含在你所在设施制定重新开放的规定内。

本指南涵盖的所有室外游乐场必须实施以下列出的所有适用措施，并准备好解释为什么任何未实施的措施不适用于该室外游乐场。

设施名称： _____

设施地址： _____

A. 保持身体距离的措施

- 对于可容纳一个以上儿童的游戏场所或区域，可以考虑用胶带或其他视觉指示标志做标记，以帮助儿童评估他们之间是否相距6英尺。

- 提醒照顾者/成年人，他们必须让来自不同家庭的儿童相距至少6英尺的距离。
- 如果有预先安排的活动将在游乐场进行，游乐场必须在此期间对更大范围内的公众关闭。
- 照顾儿童项目，学校、校外时间团体项目，以及其他儿童和青少年必须留在群体里的项目，在对公众开放的时间内，不得使用游乐场。然而，如果游乐场运营者允许，托儿所、学校或其他项目可以为该项目预留一段专门使用游乐场的时段。在游乐场内，每个学生队伍必须保持分开，避免混在一起。

B. 确保感染控制的措施

- 游乐场已张贴告示，提醒到达游乐场的游客在游乐场期间，必须一直戴着面罩。这适用于所有成人和2岁及2岁以上的儿童。只有那些被医生告知不要戴面罩的个人，才可免于戴面罩，但他们在决定到室外游乐场前，应考虑到对自己和他人可能造成的风险。
- 游乐场亦应张贴[告示牌](#)，说明出现病征的游客不得进入游乐场内。
- 在可行的情况下，提供洗手台或消毒剂，以帮助个人保持手部卫生，尤其是在大量使用游乐场设施后。使用含（60%酒精或70%异丙醇）的擦手液。切勿使用含甲醇的擦手液，因为它对儿童和成人而言都有很高的毒性。
- 家长，照看人员和成人监督人员应做好准备，在使用游乐场设备前后为孩子提供擦手液。
- 在选择清洁化学品时，游乐场经营者应使用环境保护局 (EPA) 批准的N清单上对COVID-19有效的产品，并遵循产品的使用说明。使用标有对新出现的病毒病原体有效的消毒剂，稀释的家用漂白剂溶液（每加仑水中加5汤匙漂白剂），或者适合在表面上使用的酒精溶液（至少含有70%的酒精）。为员工提供有关制造商指南和CAL/OSHA安全使用要求的培训。使用清洁剂或消毒剂的员工应按产品要求佩戴手套和其他防护设备。
- 确保所有员工都接受过使用普通清洁剂和消毒剂的培训，并在需要时配备足够的普通清洁剂和消毒剂。

C. 与公众沟通的措施

- 游乐场的线上网点（网站，社交媒体等）提供了关于当前应遵循的规定，要求佩戴布面罩，感染控制措施和保持身体距离要求的明确信息。
- 设施经营者应在所有室外游乐场张贴标牌，提醒游客注意以下保持身体距离和感染控制的要求：
 - 所有2岁或2岁以上的个人在游乐场时应一直戴着面罩
 - 如果你出现发烧，咳嗽，呼吸急促或呼吸困难，请留在家里。
 - 严禁在游乐场内进食或喝东西，以确保个人在游乐场内时一直都戴着面罩。
 - 成年人或照顾人员必须监督他们负责的孩子，并确保他们的孩子与非家庭成员的人士保持至少6英尺的距离。
 - 在游乐场游玩前后，对双手进行消毒或清洗。
 - 当有其他人在游乐场内时，游玩时间应限制在30分钟内。
 - 当有其他人在游乐场内时，老年人及有潜在疾病的人士应避免在游乐场内活动。

上述未包括的任何额外措施应另在单独的页面上列出，
且设施运营方应将其附到本文件之后。

关于本规定的任何问题或意见，请联系以下人员：

设施运营方的
联系人姓名：

电话号码：

最后一次
修改的日期：
