

Verhalten bei Gewitter/Blitzgefahr

Verhalten bei einem herannahenden Gewitter während freiem Spiel

Bei einem herannahenden Gewitter müssen Golfer ihr Spiel frühzeitig unterbrechen und nach Eigenverantwortung handeln.

Verhalten bei einem herannahenden Gewitter während Turnieren

Während Turnieren gelten die unten festgehaltenen Signale. Auch unter Turnierbedingungen ist es jedem Spieler erlaubt, das Spiel jederzeit straflos zu unterbrechen, wenn er durch ein Gewitter die Gefahr eines Blitzschlages als gegeben ansieht, selbst dann, wenn die Spielleitung den Spielunterbruch nicht angeordnet hat (Regel 5.7a-5.7d).

Auf der Golfanlage Domat/Ems gelten folgende Signale:

1 Böllerschuss:	Sofortige Spielunterbrechung
1 Böllerschuss:	Wiederaufnahme des Spiels
2 Böllerschüsse:	Abbruch des Turniers
Notfallnummer:	Sekretariat 081 650 35 00 oder 144
WC Code:	E 091827

Allgemeines Verhalten während eines Gewitters

1. sich von der Golftasche, von Schlägern und Regenschirm, soweit dieser Metallbestandteile aufweist, trennen
2. falls ein Unterschlupf in erreichbarer Nähe ist, einzeln dorthin gehen und untereinander genügend Abstand (2-Meter-Regel) einhalten
3. das offene Fairway sowie exponierte und erhöhte Lagen meiden
4. nicht versuchen, unter einzelnen Bäumen oder Baumgruppen Schutz zu suchen
5. von Wasserzonen sowie von Gegenständen aus Metall (Golfwagen, Zäunen, Drainagen und elektrischen Installationen) fernhalten
6. ist kein sicherer Ort mehr erreichbar oder besetzt, hat man nur die Möglichkeit, sich in einer Geländemulde oder in einem Wald in mindestens 5 Meter Abstand zu Astspitzen in der Hocke auf den Boden, die Füße dicht nebeneinander, zu kauern und so lange zu warten, bis das Schlimmste vorbei ist
7. auf keinen Fall flach auf den Boden legen
8. nur Schutzhütten (Green 4 YELLOW / Abschlag 3/7 YELLOW / Abschlag 14 RED), Clubhaus und Werkhof (Green 11) sind wirklich sicher.
9. Turniere nicht erlaubt bei Gewittergefahr. Die Spielleitung kann bei Gewittergefahr ein Turnier jederzeit absagen oder abbrechen.

