

**Anschreiben des Deutschen Golf Verbandes e.V.**  
**Regeln & Regularien**

**Die Ausstattung der Schutzhütten auf dem Platz mit Blitzschutzeinrichtungen ist ein erster Schritt, die Gefährdung der Spieler zu reduzieren.**

Es hat sich jedoch dieses Jahr gezeigt, dass der Umgang mit Gewittern oft zu leicht genommen wurde und dass man verschiedentlich nicht ausreichend auf die Organisation einer Unterbrechung vorbereitet war.

Bitte gleichen Sie (bei Bedarf) Ihr Verfahren zur Unterbrechung eines Wettspiels zur Sicherheit mit folgenden Punkten ab:

1) Signale

a) Das Signal zur sofortigen Unterbrechung eines Wettspiels ist ein langer Signaltön. Dieser wird auch bei den Wettspielen des DGV und der Landesgolfverbände angewandt und sollte keinesfalls abgeändert werden.

b) Es gibt kein Signal für den sofortigen Abbruch eines Wettspiels. Drei kurze Töne, wie sie manchmal dafür benutzt werden, sind das Zeichen für eine Spielunterbrechung wegen Unbespielbarkeit des Platzes, d. h., im Gegensatz zu einer Unterbrechung wegen Gewitter dürfen die Spieler bei drei Signaltönen selbst entscheiden, ob sie das Loch noch zu Ende spielen.

Die Wiederaufnahme des Wettspiels wird mit wiederholt zwei kurzen aufeinanderfolgenden Signaltönen gegeben. Alle abweichenden Signale oder abgewandelte Bedeutungen führen unter den Spielern zu Verwirrung und sind schlimmstenfalls lebensgefährlich.

2) Hörbarkeit der Signale

Will man den Spielern auf dem Platz ein Signal geben, reicht es nicht aus, pro forma von der Clubhausterrasse aus einmal zu hupen. Je nach Topographie des Platzes und Windrichtung muss das Signal an einer anderen Stelle des Platzes gegeben werden, ggf. über Funk oder Telefon angestimmt gleichzeitig von mehreren Personen.

Dies bedeutet zwar Aufwand, aber es geht hierbei um die Sicherheit der Spieler. Zur Unterstützung bei der Unterbrechung kann jede andere Person gebeten werden, diese muss dazu nicht in der Spielleitung sein. Sind nicht ausreichend Gasdrucksirenen verfügbar, aber auf dem Golfplatz sind mit PKWs befahrbare Wege vorhanden, kann das Signal auch mit einer Autohupe gegeben werden.

Ist eine akustische Signalgebung aus bestimmten Gründen nicht ausreichend hörbar, so kann den Spielern über die Clubverwaltungssoftware zusätzliche eine SMS geschrieben werden, dass das Wettspiel sofort zu unterbrechen ist. Entgegen anderer Meinungen ist die Benutzung eines Mobiltelefons während der Runde erlaubt. Auch wenn nur ein Teil der Spieler die SMS rechtzeitig empfangen, wird sich die Unterbrechung unter den Gruppen zügig verbreiten.

3) Zeitpunkt der Signale

Ist ein Gewitter bereits direkt über dem Platz, so wirkt eine erst dann angekündigte Unterbrechung wenig geplant und nur als Reaktion auf eine bereits vorhandene Gefahr. Eine Spielunterbrechung muss so rechtzeitig erfolgen, dass sich alle Spieler vor dem Einsetzen der gefährlichen Situation in Sicherheit bringen können. In Abhängigkeit von verfügbaren sicheren Unterstellmöglichkeiten kann dies bis zu einer halben Stunde vor dem Eintreffen des Gewitters sein.

Seit dem Erscheinen des Merkblatts gibt es verschiedene sehr gute und preiswerte Apps für Mobiltelefone, in denen Gewitter und deren voraussichtliche Zugrichtung zuverlässig vorhergesagt werden. Diese helfen entscheidend bei der Wahl des Zeitpunkts für eine Spielunterbrechung mit.

#### 4) Folgen einer nicht oder zu spät organisierten Unterbrechung

Kommt das Signal zur Unterbrechung den Spielern nicht zur Kenntnis, oder wartet die Spielleitung mit dem Signal zu lange, so werden die Spieler entweder weiter spielen oder selbst entscheiden, wegen gefährlicher Situation aufzuhören. Dies führt bei einer anschließenden Wiederaufnahme des Spiels zu unnötigen Staus, da die Spielergruppen dann nicht mehr gleichmäßig auf dem Platz verteilt sind.

Es ist nicht ausreichend, sondern eher verwirrend, wenn nur eine Person der Spielleitung um den Platz fährt und das Signal an verschiedenen Stellen des Platzes zu verschiedenen Zeiten gibt. Das zweite Signal wird dann im Zweifel als Zeichen zur Spielfortsetzung angesehen.

Keinesfalls ausreichend ist es, einen Marshal persönlich zu allen Spielergruppen zu schicken, da die hierfür benötigte Zeit dazu führt, dass man entweder viel zu früh mit der Unterbrechung beginnen muss oder erst bei den letzten Gruppen ankommt, wenn es bereits zu gefährlich zum Spielen ist.

#### 5) Konsequenzen für die Spieler

Ignoriert eine Spielergruppe das Signal für eine Unterbrechung, so ist sie disqualifiziert. Bei einer gefährlichen Situation kann es dabei keinen Ermessensspielraum geben, jedoch muss die Spielleitung der Überzeugung sein, dass die fragliche Spielergruppe das Signal hätte hören müssen. Ein Indiz dafür ist, dass andere Spielergruppen das Signal gehört haben und ihr Spiel unterbrochen haben.

Konnte ein Signal nicht gehört werden, liegt auch kein Regelverstoß von Seiten der Spieler vor. Gleiches gilt für eine verfrühte Wiederaufnahme des Spiels