



## Verhalten bei Gewitter / Spielunterbrechung

Grundsätzlich ist jeder Spieler für sich und seine Sicherheit selbst verantwortlich (Regel 6. 8).  
Nachfolgend jedoch einige Informationen für Sie, wie Sie sich in einem Turnier bei Gewitter verhalten sollten.

### Während eines offiziellen Turniers gilt:

Beim Turnier sollten Sie sich bei Blitzgefahr grundsätzlich nach eigenem Ermessen verhalten. Sollte die Spielleitung eine potentielle Gefahr für die Turnierteilnehmer sehen, wird sie das Spiel unterbrechen. Die Spielleitung sendet dazu ein Signal für eine sofortige Unterbrechung des Spiels oder für eine Spielunterbrechung (Bahn zu Ende spielen und warten):

**sofortige Spielunterbrechung: 1 langer Signalton**  
**Spielunterbrechung / Bahn zu Ende spielen und warten: 3 kurze Signaltöne**

### Bitte beachten Sie bei einer sofortigen Spielunterbrechung folgende Maßnahmen:

- Ball liegen lassen oder markieren Sie die Lage des Balles
- Suchen Sie die Schutzhütten auf – bitte ohne Ihre Schläger und Bags
- nicht unter dem Schirm oder unter Bäumen Schutz suchen

Bei einer Spielunterbrechung wg. Gewitters bleiben Sie bitte so lange in den Schutzhütten, bis Sie das Signal zur Spielwiederaufnahme hören oder von der Spielleitung aufgefordert werden weiterzuspielen.

**Wiederaufnahme des Spiels: 2 kurze Signaltöne**

**Sollten Sie vor der offiziellen Spielwiederaufnahme selbstständig losspielen, führt dies nach Regel 6.8 zur Disqualifikation!**

Bitte beachten Sie: die Spielleitung hat einen besseren Überblick über die Wetterlage als Sie auf dem Platz. Im eigenen Interesse und im Interesse ihrer Mitspieler ist Geduld, insbesondere vor der Wiederaufnahme des Spieles, notwendig und dient der Sicherheit!

**Wird das Turnier endgültig abgebrochen wird dies die Spielleitung persönlich oder per Signalton mitteilen. Hören Sie frühestens 15 Minuten nach dem ersten langen Signalton einen zweiten langen Signalton, ist das Spiel damit abgebrochen. Bitte beachten Sie: frühestens 15 Minuten nach der Unterbrechung erfolgt dieser zweite Signalton!**

