

Par 18 (mit Kurzspiel Handicap)

Gestalte einen Parcours mit 3 leichten, 3 mittleren und 3 schweren Aufgaben. Berücksichtige dabei, dass innerhalb einer Anforderungsklasse (leicht, mittel, schwer) ein Chip, ein kurzer Pitch/Lob und ein Bunkerschlag gespielt werden soll. Die Bälle werden nach dem Annäherungsschlag eingelocht – Par 2.

Dein erstes Kurzspiel HCP ergibt sich aus der Anzahl der Schläge die Du über oder unter Par (18) benötigt hast.

Hast Du nach dem ersten Durchgang Dein HCP gefunden, wird dieses bei weiteren Durchgängen nach folgender Vorgehensweise angepasst:

HCP Veränderung:

- Für jeden Schlag den Du besser als Dein aktuelles HCP abschneidest – Reduzierung um 0,5
- Liegt Dein Ergebnis um 1 Schlag höher als Dein aktuelles HCP, keine Veränderung
- Liegt Dein Ergebnis um 2 Schläge höher als Dein aktuelles HCP, +0,2
- Liegt Dein Ergebnis um 3 Schläge höher als Dein aktuelles HCP, +0,3
- Liegt Dein Ergebnis um 4 Schläge höher als Dein aktuelles HCP, +0,4
- Liegt Dein Ergebnis um 5 oder mehr Schläge höher als Dein aktuelles HCP, +0,5

Datum									
Ergebnis									
HCP									
Neues HCP									

Datum									
Ergebnis									
HCP									
Neues HCP									