

Break 18 - mein Kurzspiel HCP

Name: _____

Datum: _____

Gestalte ein 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 Bunker-schlag gespielt werden soll. Die Bälle werden nach dem Annäherungsschlag eingelocht - PAR 2.

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

HCP Veränderungen:

- Für jeden Schlag den Du besser als Dein aktuelles HCP abschneidest - Reduzierung um 0,5
- 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								