

Aufgabenpaket 1

1. Beginnt die Runde indem sich alle im Flight als Scorer anmelden. An Bahn 5 simuliert ihr bei einer Person einen leeren Akku. Löst das Problem.
2. Tragt an jeder Bahn für mindestens einen Spieler*in OB ein. Nehmt bei allen geraden Bahnen die OBs zurück.
3. Am Ende der Runde unterschreibt eine Person für sich und die Person, die nicht mehr scoren konnte. Die dritte Person unterschreibt für sich selbst.

Aufgabenpaket 2

1. Alle bis auf eine Person scoren. Die nicht scorende Person lässt zu Beginn offen ob sie scort.
2. An Bahn 4 ist das Handy von einer Person leer..
3. Die bisher nicht scorende Person entschließt sich jetzt doch zu scoren. Findet raus wie sie jetzt als Scorer angemeldet wird. Geht das?
4. Können alle einzeln unterschreiben?

Aufgabenpaket 3

1. Alle Personen scoren.
2. An Bahn 5 ist das Handy von einer Person leer. Meldet die Person als Scorer ab. Findet raus wie das geht.
3. Können die anderen Personen weiter scoren?
4. Können alle unterschreiben (Die abgemeldete Person hat plötzlich wieder Akku).

Aufgabenpaket 4

1. Alle Personen scoren.
2. Eine Person überspringt permanent eine Bahn, oder gibt falschen Score ein. Korrigiert die Scores bis die Bahn als „abgehakt“ angezeigt wird.
3. Nach Beendigung der Runde unterschreibt zunächst nur eine Person die Ergebnisse.
4. Eine andere Person stellt dann fest, dass sie an Bahn 3 einen falschen Score eingetragen hat. Versucht das zu korrigieren. Unterschreibt die Ergebnisse.

Aufgabenpaket 5

1. Eine Person erscheint zur Runde erst an Bahn 2 . Diese Person will dann ab dieser Bahn scoren.
2. Nach der dritten Bahn stellt der Flight fest, dass er Bahn 1 für die dort nicht anwesende Person falsch gescored hat. Korrigiert den Score.
3. Einer klickt ausversehen zu frueh auf Runde „Unterschreiben. Geht das?
4. Ihr stellt fest, dass das Bahnpar an Bahn 9 nicht mit der Bahntafel übereinstimmt. Die Bahn ist eine Par 5 lt. Bahntafel.