



• 1 Ball



UP & DOWN SERIES

Aufbau

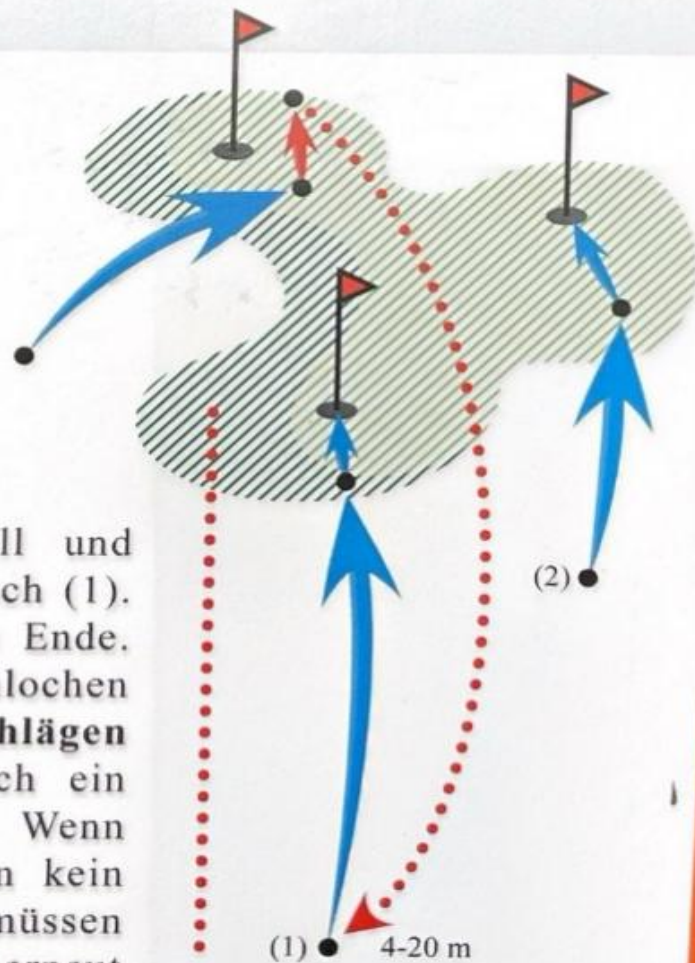
Wählen Sie einen oder mehrere Schläger für das Chippen aus (E8 bis SW). Suchen Sie sich ein Ziel für den ersten Chip. Die Entfernung sollte zwischen 4 und 20 Meter zum Loch betragen. Variieren Sie dabei die Entfernungen und den Schwierigkeitsgrad, aber behalten Sie den Verlauf »Ihres« Parcours bei.

Ziel

Versuchen Sie möglichst viele Up & Downs in Serie zu schaffen.

Ablauf

Dropfen Sie den Ball und chippen Sie auf das Loch (1). Putten Sie den Ball zu Ende. Nur wenn Ihnen das Einlochen mit **maximal zwei Schlägen** gelingt, dürfen Sie sich ein neues Ziel suchen (2). Wenn Ihnen an einer Position kein Up & Down gelingt, müssen Sie die Spielsituation erneut bestreiten (1). Achtung: Falls Sie einen Ball einchippen, haben Sie einen Schlag gewonnen – Sie dürfen in der aktuellen Serie ein Mal zwei Putts benötigen.





• 1 Ball



2

BEAT 21

Aufbau

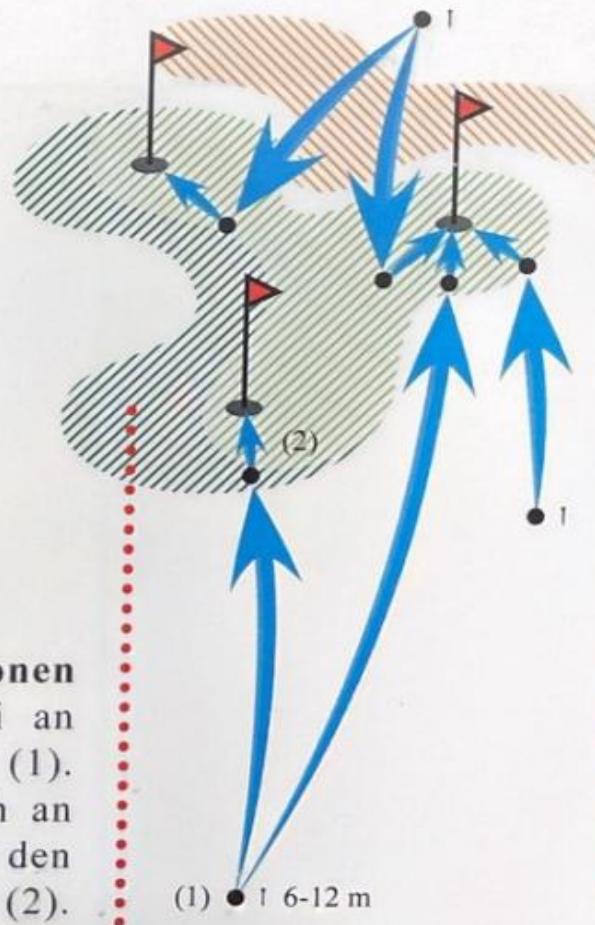
Suchen Sie sich elf verschiedene Positionen, von denen Sie mindestens drei Löcher auf dem Chipping-Grün anspielen können. Die Entfernung sollte zwischen sechs und zwölf Meter betragen. Bei Bedarf markieren Sie die Startpositionen mit einem Tee.

Ziel

Versuchen Sie, möglichst oft das Up & Down zu schaffen: mit einem Chip und einem Putt einlochen.

Ablauf

Spielen Sie alle **elf Situationen** durch. Drophen Sie dabei an jeder Position den Ball (1). Chippen Sie möglichst nah an die Fahne und putten Sie den Ball anschließend zu Ende (2). Notieren Sie das Ergebnis oder addieren Sie Ihren Score im Kopf.





• 2 Bälle

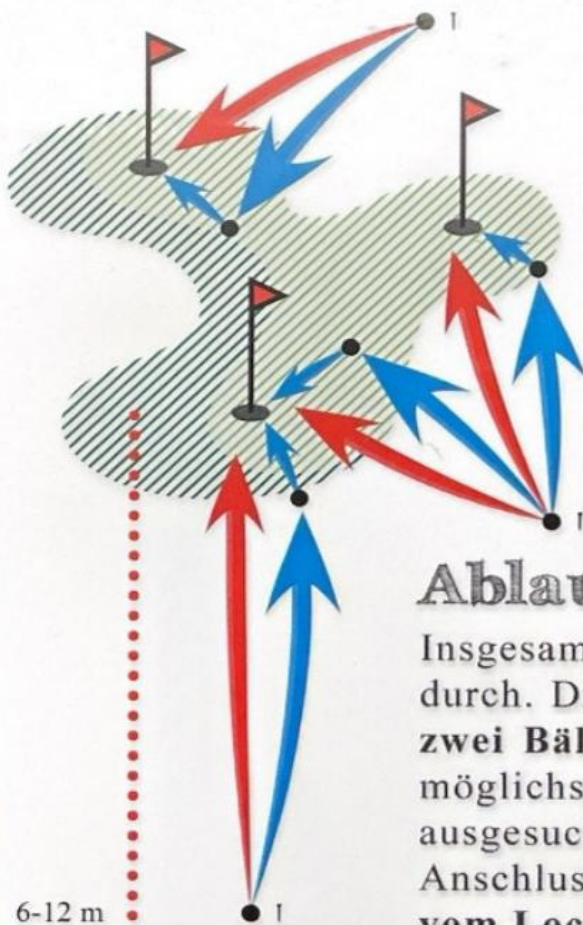


3

WORSTBALL CHIPPING

Aufbau

Suchen Sie mehrere Positionen, von denen Sie mindestens drei Löcher auf dem Chipping-Grün anspielen können. Die Entfernung sollte zwischen sechs und zwölf Meter betragen. Versuchen Sie unterschiedliche Spielmöglichkeiten zu finden. Markieren Sie die Startpositionen mit einem Tee.



Ziel

Versuchen Sie, mit möglichst wenig Schlägen einzulochen und das Up & Down auch mit dem schlechteren Versuch zu schaffen.

Ablauf

Insgesamt spielen Sie neun Situationen durch. Drophen Sie an jeder Position **zwei Bälle**. Chippen Sie beide Bälle möglichst nah an die von Ihnen ausgesuchte Fahne und wählen Sie im Anschluss den Ball aus, der **weiter vom Loch** entfernt ist. Putten Sie nur diesen Ball zu Ende. Notieren Sie das Ergebnis oder addieren Sie Ihren Score im Kopf.



- 4 Bälle
- Stoppuhr
- Schlägertuch

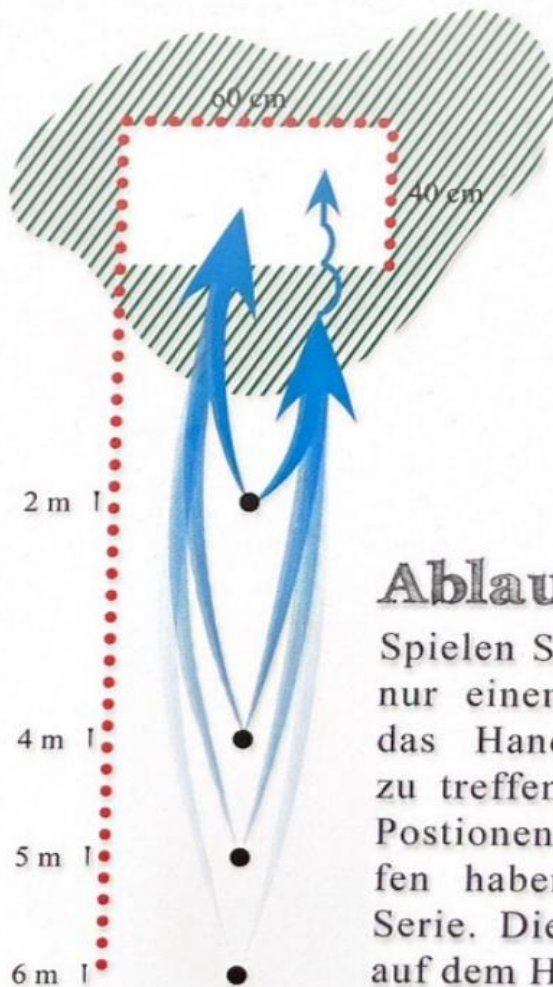


CHIP

4 CHIP TO A TOWEL

Aufbau

Legen Sie ein Schlägertuch (circa 60 x 40 cm) auf das Grün. Suchen Sie sich vier Positionen, die 2, 4, 5 und 6 Meter entfernt sind. Alternativ können Sie auch ein Rechteck (60 x 40 cm) mit vier Tees abstecken.



Ziel

Landen Sie möglichst schnell die beschriebenen acht Treffer.

Wenn Sie es nach 15 Minuten nicht geschafft haben, beenden Sie die Übung.

Ablauf

Spielen Sie aus jeder Position immer nur einen Ball und versuchen Sie, das Handtuch **im Flug** («carry») zu treffen. Wenn Sie aus allen vier Positionen mindestens einmal getroffen haben, spielen Sie eine neue Serie. Diesmal müssen Sie den Ball auf dem Handtuch **zum Liegen** bringen. Führen Sie die Serie auch hier so lange durch, bis Sie aus allen vier Positionen einen Treffer gelandet haben.



- 15 Bälle
- 4 Schläger



5

HIT THE SPOT

GESEHEN BEI TIGER WOODS

Aufbau

Legen Sie vier Schläger oder Alignment Sticks in einem Abstand von zwei Meter quer zur Spiellinie. Die Entfernung vom Startpunkt zu den Schlägern beträgt 4, 6, 8 und 10 Meter. Dadurch erhalten Sie drei Landezonen. Alternativ können Sie auch Landezonen mit Tees abstecken.

Ziel

Der Ball muss in der Landezone aufkommen, wohin er danach rollt, ist nicht entscheidend. Jeder Treffer in der Landezone ergibt einen Punkt.

Ablauf

Chippen Sie nacheinander **immer nur einen** Ball in eine Landezone. Starten Sie mit der kürzesten Distanz (1) und arbeiten Sie sich nach oben weiter. Nach der dritten Station geht es zurück zur ersten Landezone. Insgesamt chippen Sie 15 Bälle - Sie spielen also alle drei Stationen fünf Mal hintereinander durch.

