**Basic system i racerkørsel:**  
-I forhold til om banen er A-niveua, B-niveua, C-niveua, så vil hvert sekun der går trække fra en bestemt max score.

-Kun én runde.

-At slå kegler ned trækker points fra. At ramme ind i en kant trækker points ned.

-At hoppe på flyvehop giver ekstra points.

-Hvis man kører gennem målet den forkerte vej, så bliver de points man ville have fået i stedet trukket fra.

**S**  
BRUG KOEFFICIENTER TIL MANGE AF DE HER TING!  
  
**Boldkastning system**  
-Points = længde \* koefficient.

-Hvis bolden bliver kastet ude for den gule streg (for meget horisontalt altså) så bliver den mængde points man ellers ville have fået modsat (trækket fra).

-Hvis man kaster baglæns, så bliver den mængde points man ellers ville have fået modsat (trækket fra).

-Hvis du rammer ind i en bunker, så tæller det for en bestemt, konstant mængde negative points.   
  
**Racerkørsel opgaver:**  
-Simpel en hvor man kan se og lære spillets regler  
  
-Mere kompliceret en. En med O.K. markant forskel på hvor hurtigt han kører i de to runder.

-To hvor man ender med at få et negativt resultat: én hvor tiden er positiv nok, men man kører ind i en helt masse lort. Én hvor tiden er dårlig, fordi man bruger alt for lang tid på seje hop.

-En hvor man exploiter systemmet og tager banen den forkerte vej, meget langsomt. Så bliver en negativt score jo trukket fra.   
  
-Til sidst så hvor man skal lægge alle ens resultater sammen.  
  
**Boldkast opgaver:**  
-Først en hurtig normal en  
  
-Så en hvor man rammer ned i bunkeren. Net-negativ.  
  
-En hvor man kaster ud til siden.  
  
-En hvor man kaster bagud, men lander i en bunker (som faktisk gør man for net-positiv lige og lige)

-En hvor man kaster bagud og uden for linjen.

**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S  
  
**S**  
S