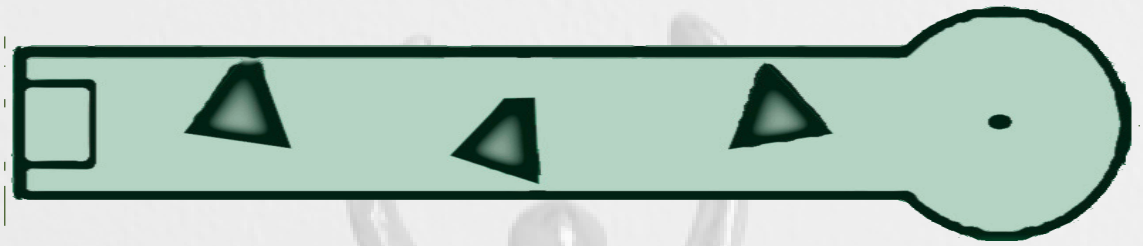
MGP Masters

Pistenplan

miniGOLF Hamburg Horn

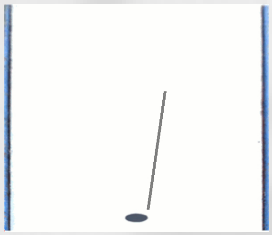
Pyramiden

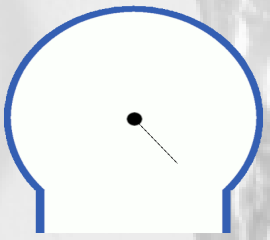


No. 1

Balls: Standard, Bunt (Rot/Gelb/Blau), Doda01, Fun for Kids lila, Unknown, ...

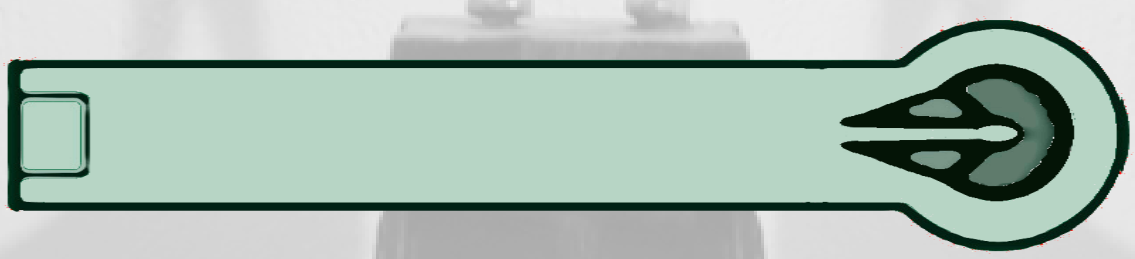
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	5
AVG	AVG+	Games
2.3	2.5	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
60 mm	10 °	3





Recommendation (Recreational): Nehmen Sie einen der weicheren Bälle aus Ihrem Sortiment und spielen Sie ihn von der oberen Ecke des Abschlagfeldes gegen das zweite Dreieck. Der Ball prallt dann rechts und läuft in Richtung Loch, kann dabei auch noch das dritte Hindernis touchieren.

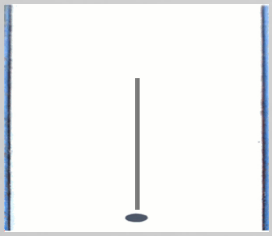
Vulkan

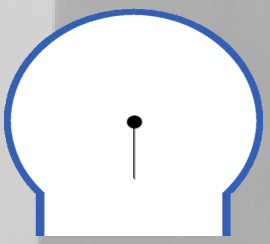


No. 2

Balls: Orange (glatt), Classic 2, Fun for Kids beige, Unknown, ...

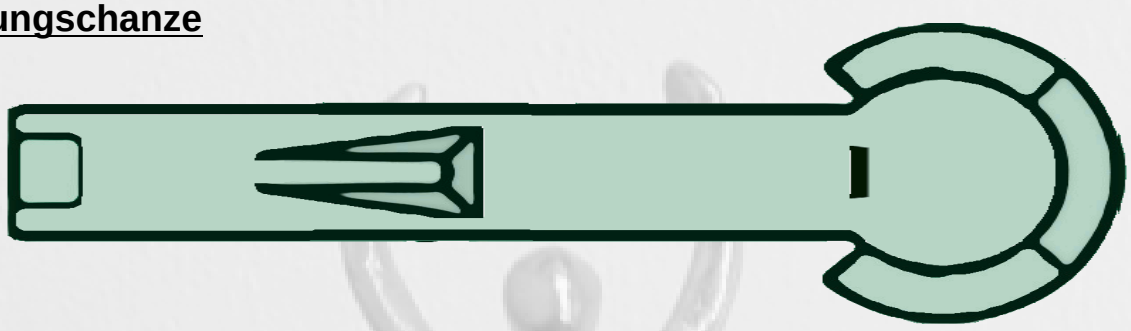
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	4
AVG	AVG+	Games
2.4	3.3	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
0 mm	0 °	5





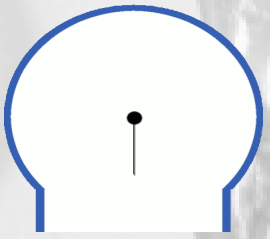
Recommendation (Recreational): Hier ist der härterer Ball besser geeignet, da er leichter geradeaus den Vulkan hinauf zu spielen ist. Erreicht der Ball nicht den Gipfel oder springt er darüber hinweg, ist er erneut vom Abschlag zu spielen.

Sprungschanze



No. 3

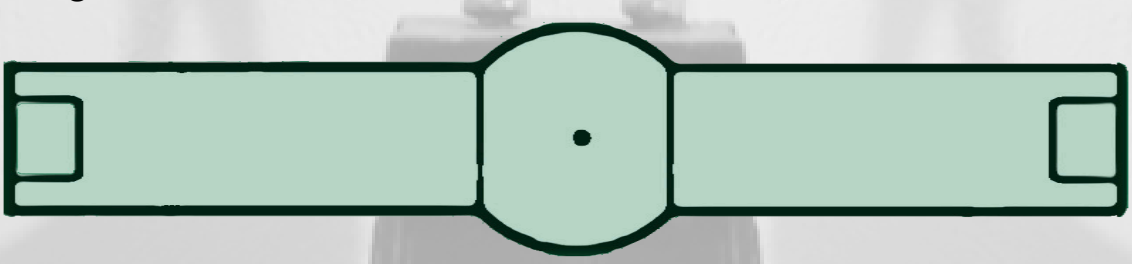
Balls: Standard, Orange (glatt), Schwarz(hart), Unknown, ...



Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	5	4
AVG	AVG+	Games
2.8	4.2	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
0 mm	0 °	7

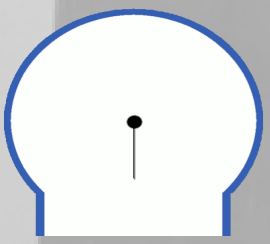
Recommendation (Recreational): Profis nehmen auf keinen Fall einen Springer (Weißer Ball mit Markierung), sofern Sie nicht unter Schlagkraft leiden, sondern legen Sie einen harten Ball in eines der Löcher auf dem Abschlag. Ein kurzer kräftiger Schlag lässt den Ball über die Schanze springen. Hier ist also Technik und Kraft gefragt.

Mittelhügel



No. 4

Balls: Rot (genoppt), Bunt (Rot/Gelb/Blau), Fun for Kids rot, ...



Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	3
AVG	AVG+	Games
2.4	3.4	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
-20 mm	1 °	4

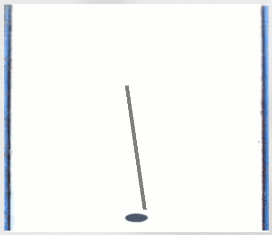
Recommendation (Recreational): Am besten eins der Hütchen auf dem Hügel in 45 Grad zum Loch anspielen, dadurch wird der Schwung des Balles gut reduziert und fliegt nicht über das Loch hinweg.

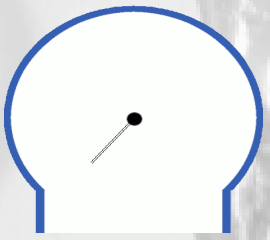
Winkel

No. 5

Balls: Orange (glatt), Bunt (Rot/Gelb/Blau), Unknown,

Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	3
AVG	AVG+	Games
1.9	2.2	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
40 mm	-10 °	4





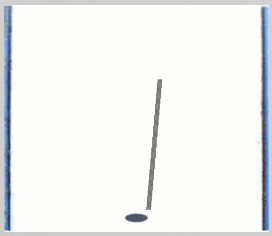
Recommendation (Recreational): Einer der weicheren Bälle ist jetzt gefragt, denn es wird über Bande gespielt, um den Endkreis zu erreichen. Einfach den Ball an den Winkel spielen, damit er schließlich in Richtung Loch rollt.

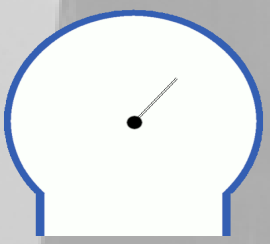
Schräger Kreis m. V

No. 6

Balls: Standard, Rot (genoppt), Fun for Kids bordoux,

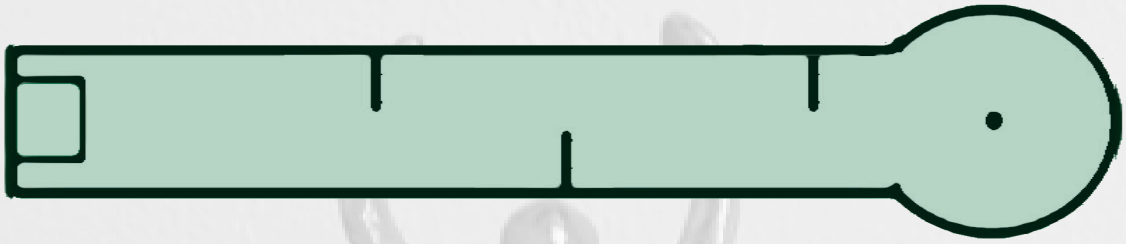
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	3
AVG	AVG+	Games
3.1	3.5	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
60 mm	6 °	5





Recommendation (Recreational): Am besten geht es mittig links oder Rechts am V vorbei. Dann prallt der Ball von der Bande ab und landet direkt im Loch.

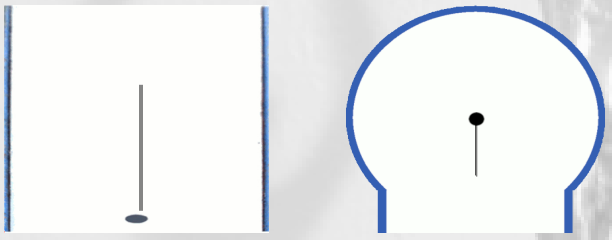
Stäbe



No. 7

Balls: Orange (glatt), Fun for Kids blau,

Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	3
AVG	AVG+	Games
2.5	3.3	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
20 mm	0 °	4



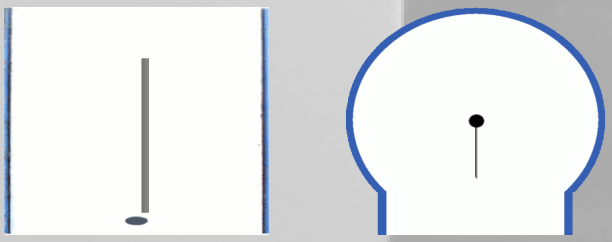
Recommendation (Recreational): Der direkt Weg ist der Beste,also direkt durch die Mitte ins Loch spielen.

Labyrinth

No. 8

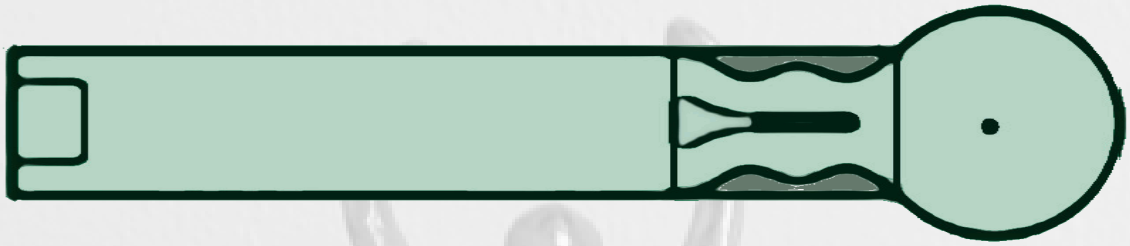
Balls: Standard, Orange (glatt), Unknown,

Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	3
AVG	AVG+	Games
2.2	2.7	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
40 mm	0 °	9



Recommendation (Recreational): Alle Wege führen zum Loch. Am besten ganz leicht versetzt zur Mitte Ziel mit einem kräftigen Schlag ins Loch.

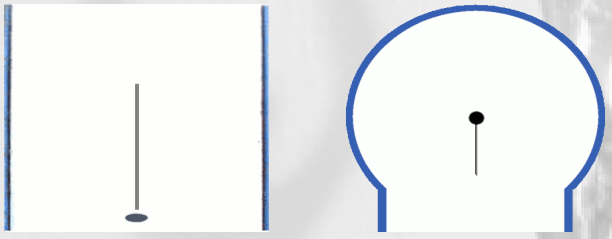
Rohr



No. 9

Balls: Orange (glatt), Weiss (schwer), la Bomba 2007,

Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	3
AVG	AVG+	Games
2.4	2.6	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
0 mm	0 °	4



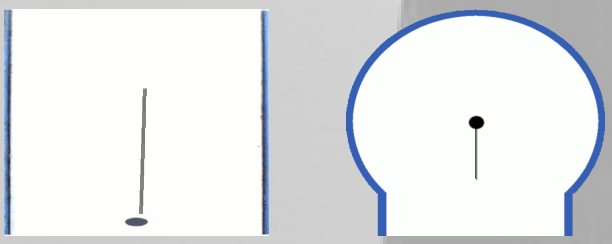
Recommendation (Recreational): Nimm ein härteren Ball, spiele den durch das Rohr in das Loch, Du kannst auch an den Seiten vorbei Spielen, benötigst dann in der Regel einen Schlag mehr.

Stumpfe Kegel

No. 10

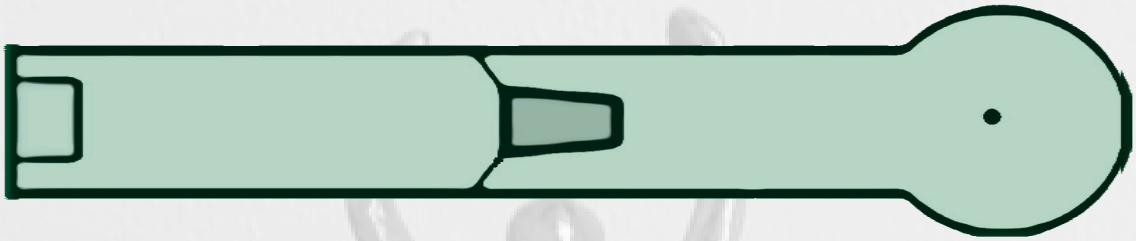
Balls: Orange (glatt), Bunt (Rot/Gelb/Blau), Fun for Kids rot, ...

Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	3
AVG	AVG+	Games
2.4	2.5	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
20 mm	2 °	4



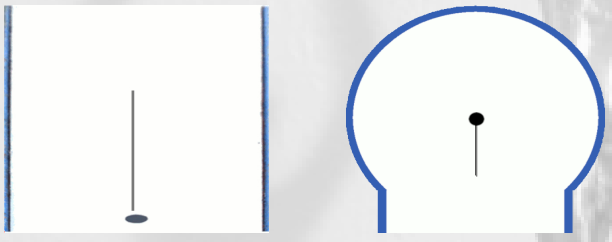
Recommendation (Recreational): Am besten geht es fast gerade, etwas mehr Links, direkt ins Loch.

Wippe



No. 11

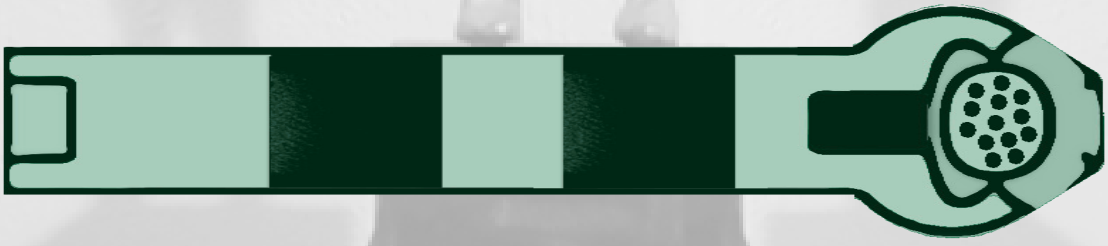
Balls: Weiss (schwer), Unknown,



Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	3	3
AVG	AVG+	Games
2.7	3	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
-20 mm	0 °	3

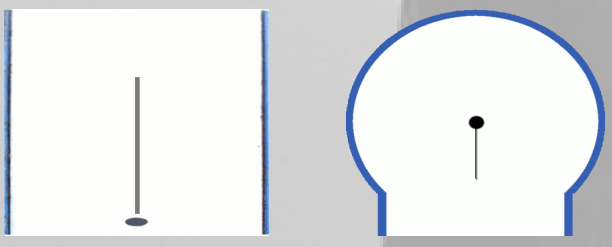
Recommendation (Recreational): Nimm den schwersten Ball, meist der Springer, jedoch mit Vorsicht zu spielen. Spiel den Ball möglichst mittig langsam, so das er gerade eben bis zum Ende der Wippe kommt, dann rollt er bis ins Loch.

Doppelkeil



No. 12

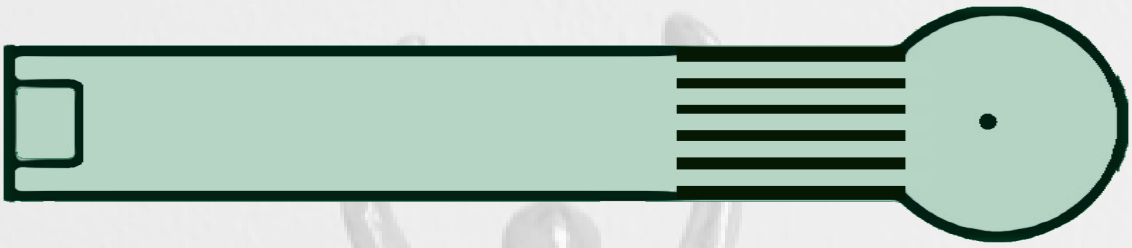
Balls: Orange (glatt), Weiss (schwer), 3,



Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	3
AVG	AVG+	Games
2.3	2.9	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
0 mm	0 °	6

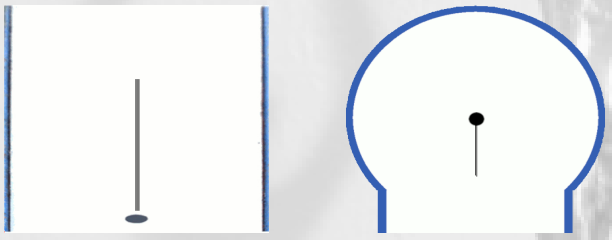
Recommendation (Recreational): Von der Mitte gerade spielen, vorsicht wenn er zu doll gespielt wird fliegt er wieder raus, dann ist er erneut von vorne zu spielen!

Passagen



No. 13

Balls: Weiss (schwer), Bunt (Rot/Gelb/Blau), Fun for Kids rot, ...



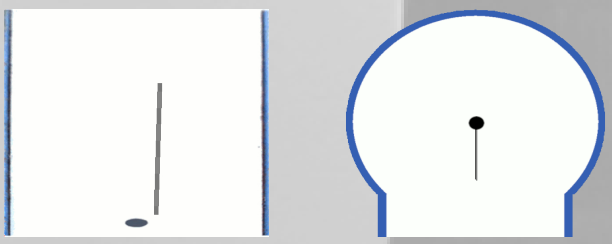
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	3
AVG	AVG+	Games
2.5	2.8	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
0 mm	0 °	5

Recommendation (Recreational): Am besten durch die mittige Passage spielen, dann wird nicht so viel Kraft benötigt.

Liegende Schleife

No. 14

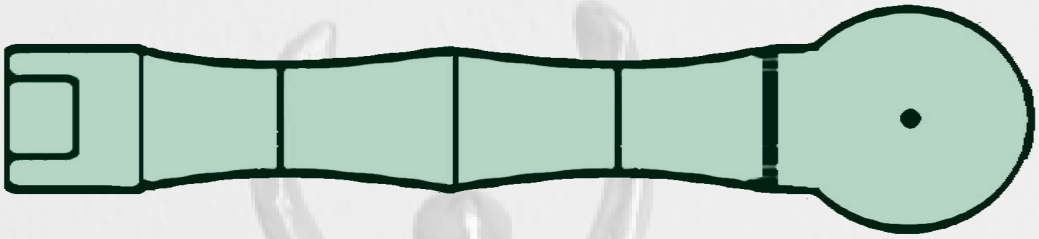
Balls: Rot (genoppt), Orange (glatt), 3D 012,



Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	4	3
AVG	AVG+	Games
3.6	3.9	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
100 mm	2 °	5

Recommendation (Recreational): Ball möglichst weit Rechts im Abschlagspunkt legen und rechts einspielen, Ball kommt im Vorlauf oder vorbei im Rücklauf ins Loch.

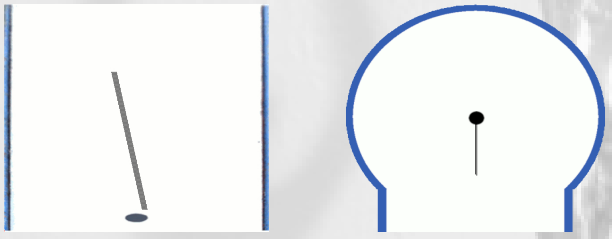
Doppelwellen



No. 15

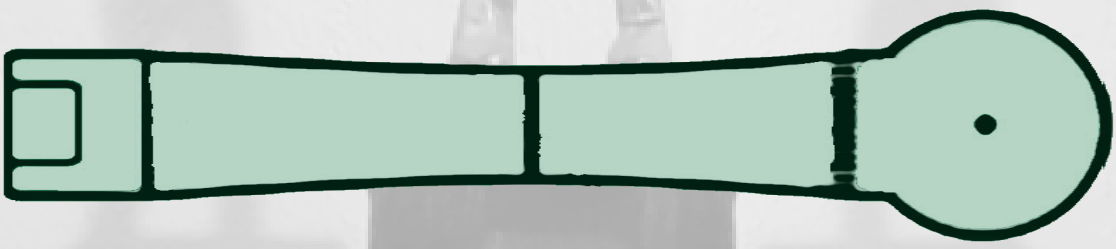
Balls: Orange (glatt), Weiss (schwer), 254,

Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	3
AVG	AVG+	Games
2.7	3	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
40 mm	-15 °	7



Recommendation (Recreational): Den Ball Richtung linke Bande auf den Scheitelpunkt der ersten Welle spielen.

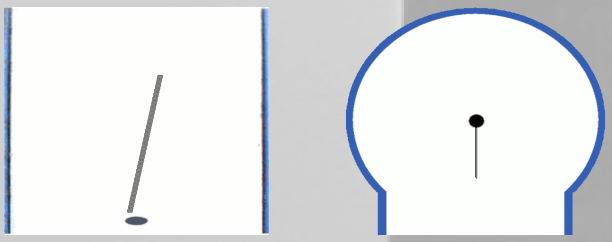
Brücke



No. 16

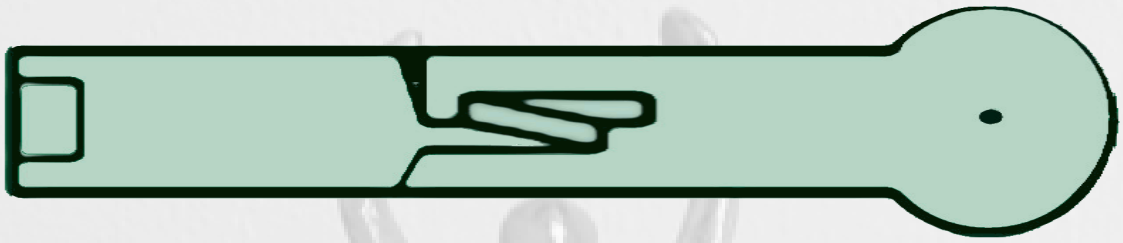
Balls: Rot (genoppt), Orange (glatt), Kuh-Ko-Koe-Cow "DE", ...

Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	3
AVG	AVG+	Games
2.4	2.5	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
-40 mm	15 °	7



Recommendation (Recreational): Analog zur vorrigen Bahn, den Ball Richtung linke Bande auf den Scheitelpunkt der ersten Welle spielen.

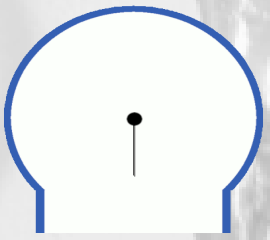
Salto



No. 17

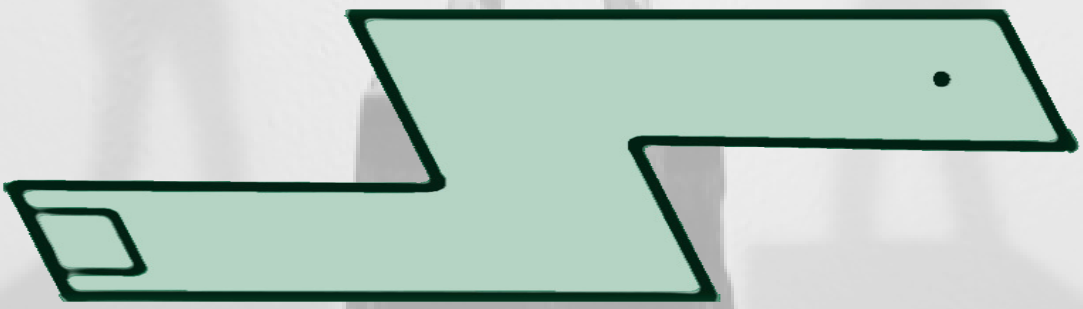
Balls: Standard, Bunt (Rot/Gelb/Blau), 2,

Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	4
AVG	AVG+	Games
3.1	3.5	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
20 mm	5 °	6



Recommendation (Recreational): Leicht nach links versetzten und halb rechts in den Hochlauf spielen, Ball sollte über das Loch laufen und kommt im Rücklauf ins Loch.

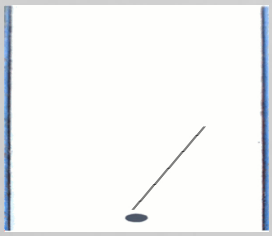
Blitz

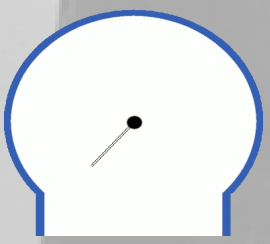


No. 18

Balls: Standard, Springer (mit Streifen), 873, Springer (mit Streifen), ...

Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
5	4	4
AVG	AVG+	Games
3.2	3.9	< 100
Tee point		
Offset	**Angle**	**Power**
-20 mm	46 °	3





Recommendation (Recreational): Kurz an die rechter Bande spielen, dann kommt der Ball bis zum Loch durch. Der Satz des Pythagoras bringt fundamentalen Vorteile.

Agenda

MGP	Mini-Golf-Masters, eine internationale App für Minigolfer
DACH	Deutschland, Österreich, Schweiz (D-A-CH)
EU	Europa
Typ	Spielertyp (Freizeit-/Vereins-/Profi- Spieler)
Balls	Bälle die oft auf dieser Bahn gespielt werden
Recom.	Anzahl von Empfehlung für diese Minigolfbahn
Severity	Schweregrad dieser Minigolfbahn
Stroke(s)	Schläge/Punkte, jeder Minigolfschlag ist ein Punkt
PAR	Das Par ist das Ergebnis, das ein geübter Profi-Minigolfer im Durchschnitt erzielt
PAR+	Das Par+ ist das Ergebnis, das ein geübter "Freizeit"-Minigolfer im Durchschnitt erzielt
AVG	Durchschnitt (alle Spieler)
AVG+	Durchschnitt (aller Freizeitspieler)
Offset	Distanz (Abstand) von der Mitte, Abschlagspunkt. Positive Werte befinden sich rechts vom Punkt und negative Werte links vom Punkt.
Angle	Startwinkel. 0 bedeutet geradeaus. Positive Werte befinden sich rechts, negative Werte links vom Abschlagspunkt.
Power	Schlagstärke, mit der der Ball getroffen werden muss. Durchschnitt ist 3-4.