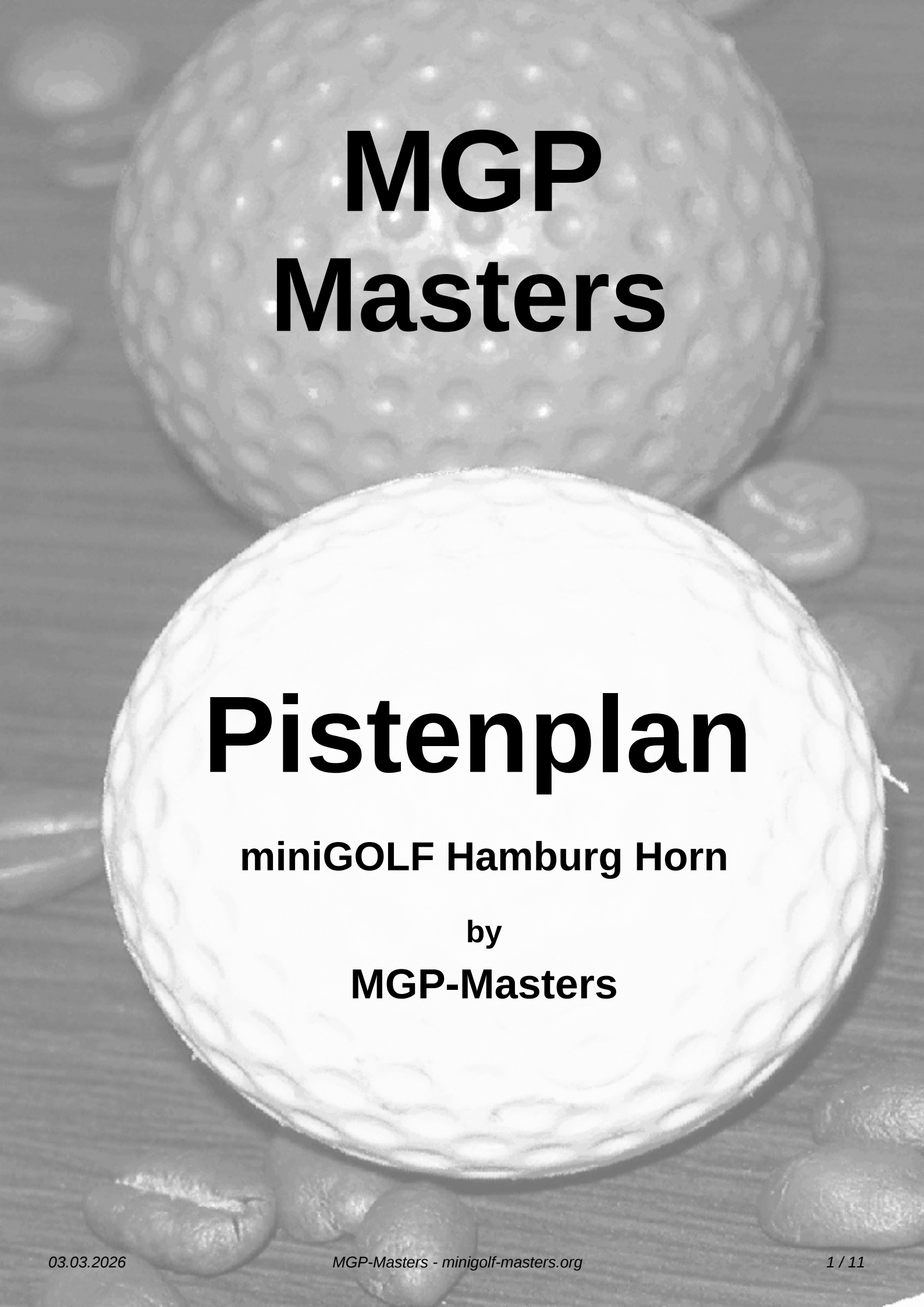




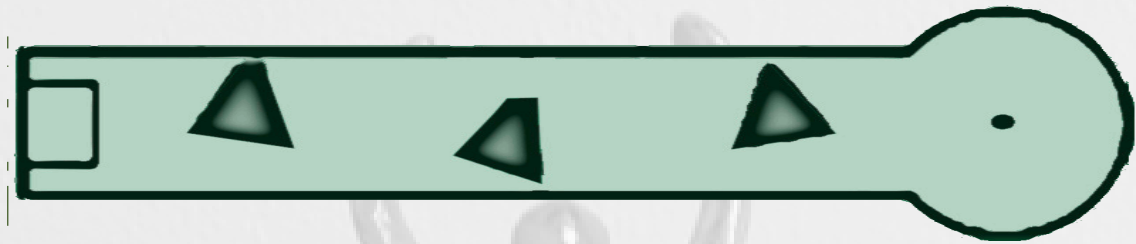
MGP Masters

Pistenplan

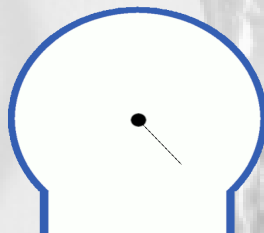
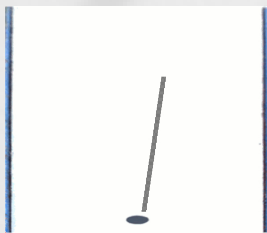
miniGOLF Hamburg Horn

by
MGP-Masters

Pyramiden



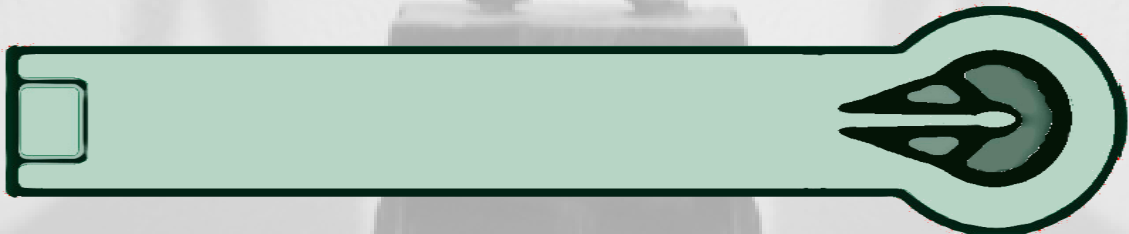
No. 1
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



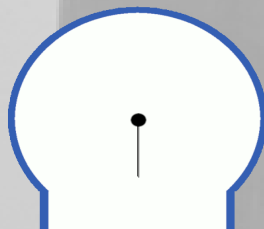
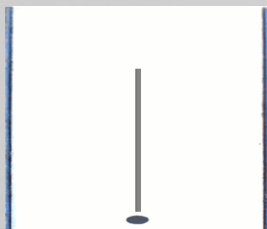
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	5
AVG	AVG+	Games
2.3	2.6	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
30 mm	10 °	6

Recommendation (Recreational): Greifen Sie zu einem der weicheren Bälle (Bunt). Spielen Sie ihn von der oberen Ecke des Abschlagfeldes zur rechten Bande in der Mitte. Der Ball prallt rechts ab und rollt in Richtung Loch, vorbei an den Hindernissen.

Vulkan



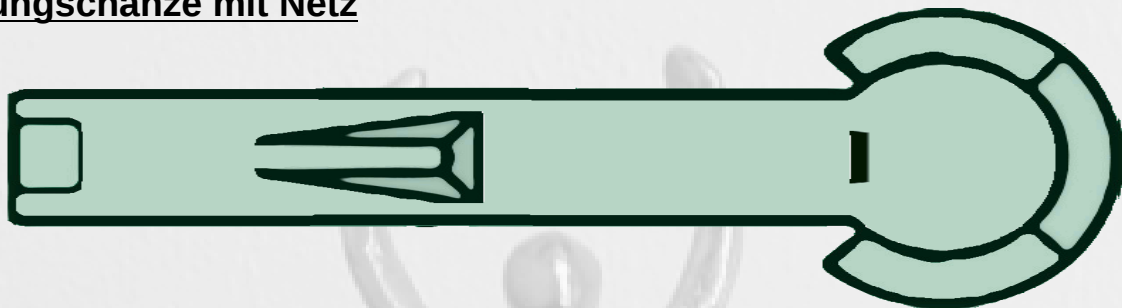
No. 2
Balls: Weiss (schwer),



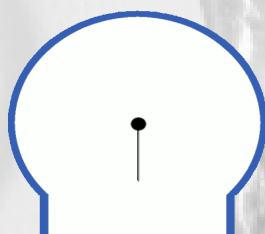
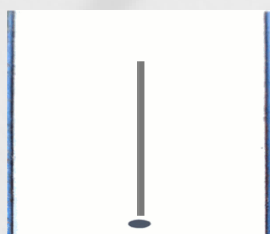
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	5
AVG	AVG+	Games
2.6	3.2	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	7

Recommendation (Recreational): Für diese Situation ist der schwerere Ball besser geeignet, da man ihn leichter geradeaus den Vulkan hinauf spielen kann. Wenn der Ball den Gipfel nicht erreicht oder darüber springt, solltest du vom Abschlag spielen.

Sprungschanze mit Netz



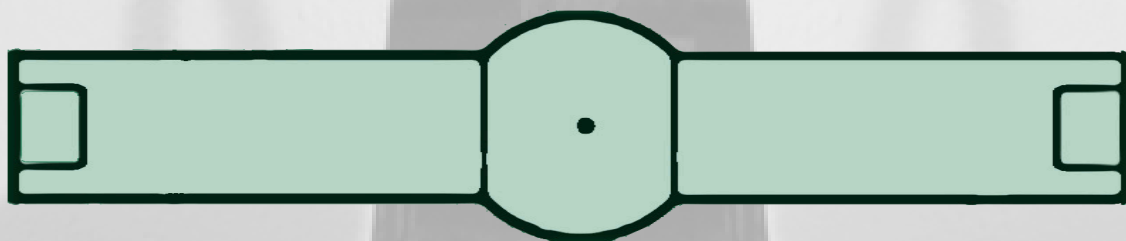
No. 3
Balls: Orange (glatt),



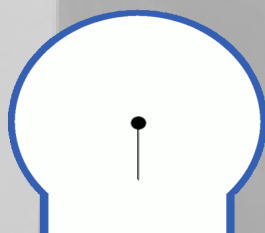
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	4	5
AVG	AVG+	Games
3.3	4.2	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	9

Recommendation (Recreational): Profis verwenden auf keinen Fall einen Springer (Weißer Ball mit Markierung), es sei denn, sie haben Probleme mit der Schlagkraft. Stattdessen legen sie einen harten Ball in eines der kleinen Löcher auf dem Abschlag. Mit einem kurzen, kräftigen Schlag springt der Ball über die Schanze. Es sind also Technik und Kraft gefragt.

Mittelhügel



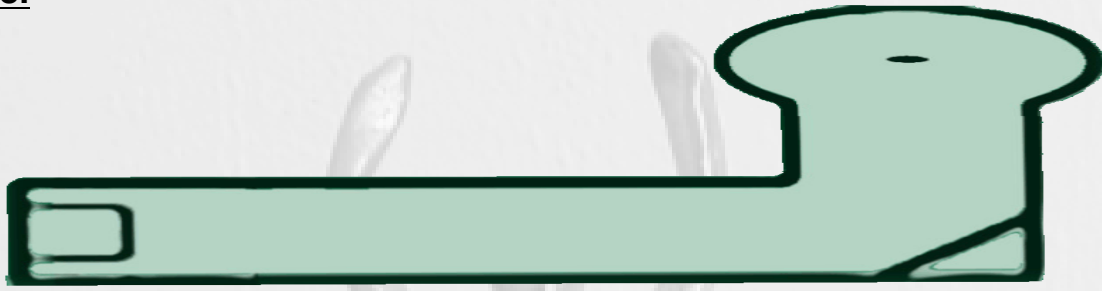
No. 4
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



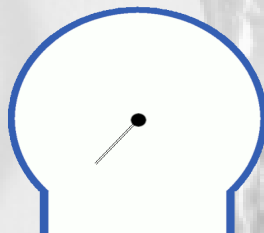
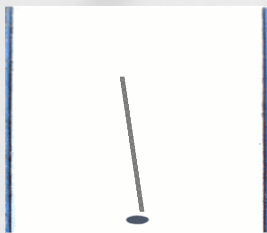
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	4
AVG	AVG+	Games
2.6	3.3	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
-20 mm	0 °	5

Recommendation (Recreational): Es ist ratsam, eines der Hütchen auf dem Hügel in einem 45-Grad-Winkel zum Loch anzuspielen. Dadurch wird der Ballschwung gut reduziert und der Ball fliegt nicht über das Loch hinaus.

Winkel



No. 5
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



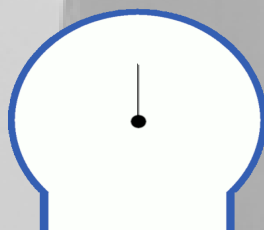
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	4
AVG	AVG+	Games
2.1	2.1	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	-10 °	6

Recommendation (Recreational): Das Spiel verlagert sich über die linke Bande, etwa 20 cm vor dem Winkel. Der Ball prallt dann ungefähr in der Mitte gegen die Querbande und bewegt sich direkt auf das Loch zu.

Schräger Kreis m. V-Hindernis



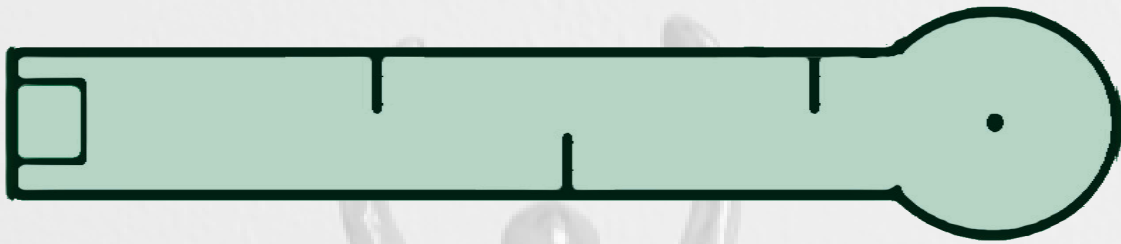
No. 6
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



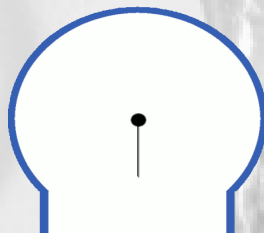
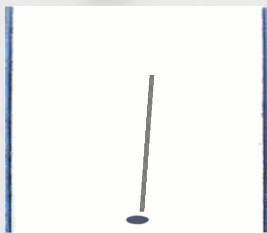
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	4	4
AVG	AVG+	Games
3.2	3.2	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
-20 mm	-5 °	5

Recommendation (Recreational): Am besten geht es in der Mitte, entweder links oder rechts am V vorbei. Der Ball wird von der Bande abgewiesen und trifft unmittelbar auf das Loch. Der korrekte Schwung ist maßgeblich.

Stäbe



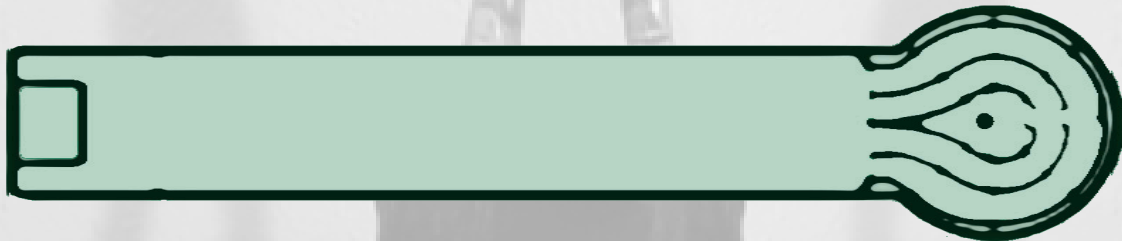
No. 7
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



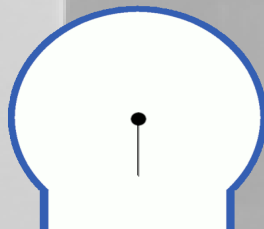
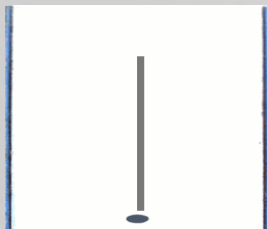
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	4
AVG	AVG+	Games
2.8	3.2	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	5 °	6

Recommendation (Recreational): Der direkte Weg ist der beste, also spielt direkt durch die Mitte ins Loch.

Labyrinth



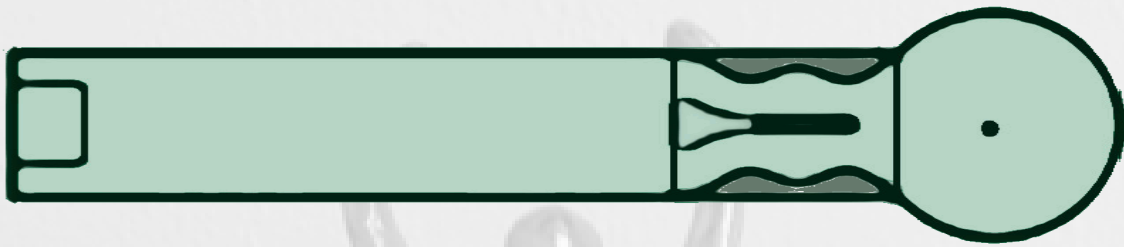
No. 8
Balls: Orange (glatt),



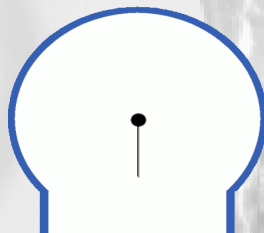
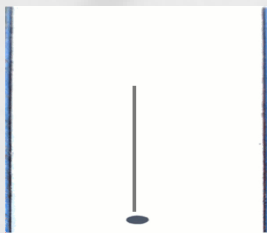
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	4
AVG	AVG+	Games
2.4	2.4	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
10 mm	0 °	9

Recommendation (Recreational): Jeder Weg führt zum Loch. Am besten, mit einem energischen Schlag ins Loch, ganz leicht zur Mitte versetzt zielen.

Rohr



No. 9
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



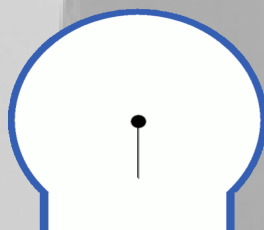
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	4
AVG	AVG+	Games
2.5	2.3	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
-20 mm	0 °	4

Recommendation (Recreational): Nimm einen härteren Ball, spiele ihn durch das Rohr in das Loch. Du kannst auch an den Seiten vorbeispielen, benötigst dann normalerweise einen Schlag mehr.

Stumpfe Kegel



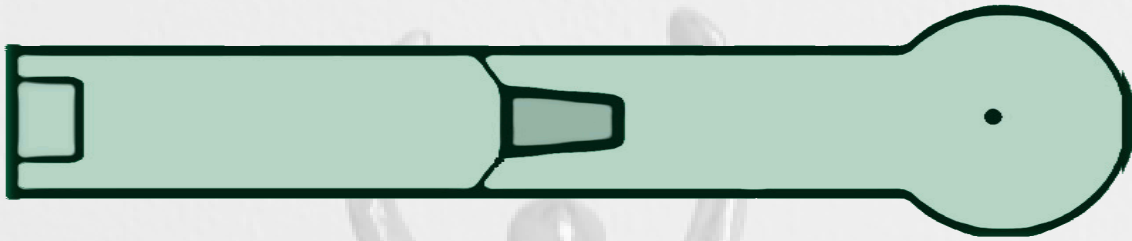
No. 10
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



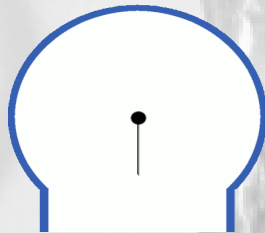
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	4
AVG	AVG+	Games
2.5	2.2	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	-5 °	7

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

Wippe



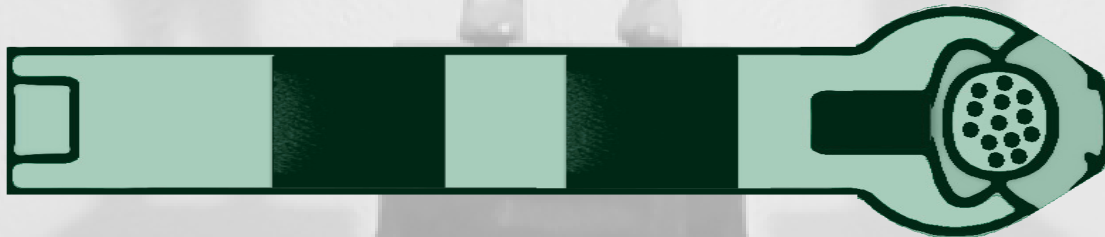
No. 11
Balls: Weiss (schwer),



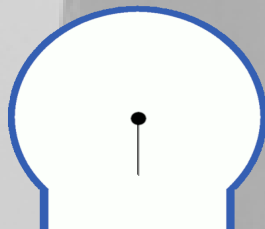
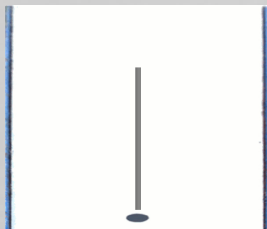
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	3	4
AVG	AVG+	Games
2.9	2.7	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	0 °	5

Recommendation (Recreational): Nimm den schwersten Ball, aber spiele ihn vorsichtig. Spiele den Ball so langsam wie möglich in die Mitte, sodass er gerade bis zum Ende der Wippe kommt. Dann rollt er ins Loch.

Doppelkeil



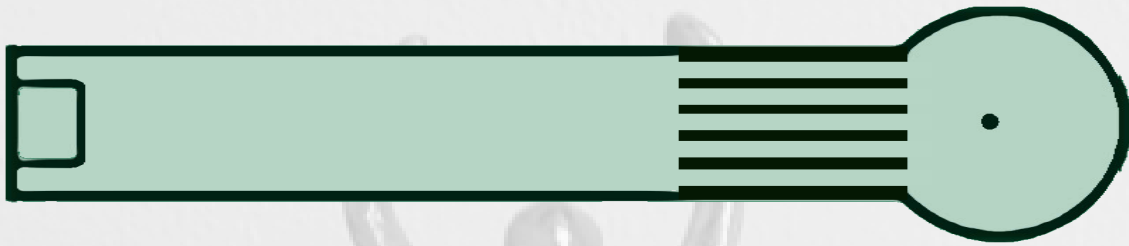
No. 12
Balls: Orange (glatt),



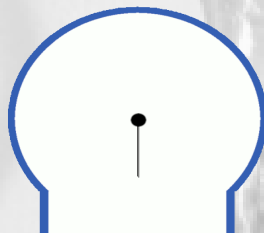
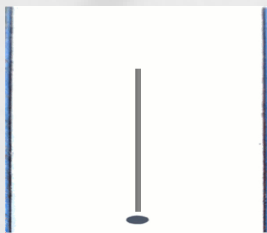
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	4
AVG	AVG+	Games
2.4	2.6	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	7

Recommendation (Recreational): Spiele ihn von der Mitte aus gerade. Sei vorsichtig, wenn du zu doll spielst, fliegt er wieder raus und muss dann erneut von vorne gespielt werden!

Passagen



No. 13
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



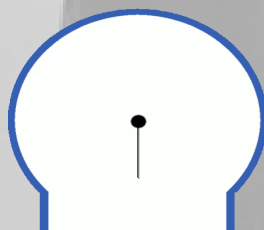
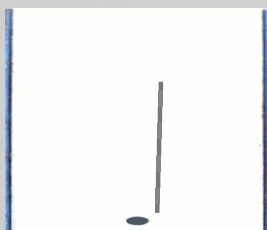
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	4
AVG	AVG+	Games
2.6	2.5	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	7

Recommendation (Recreational): Es ist am besten, durch die zentrale Passage zu spielen, da dafür weniger Kraftaufwand nötig ist.

Liegende Schleife



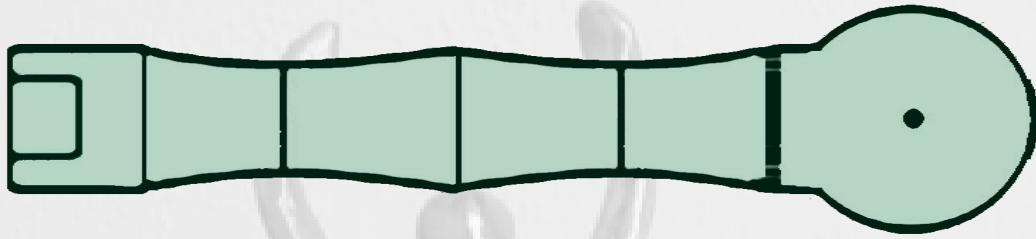
No. 14
Balls: Orange (glatt),



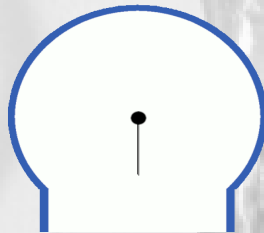
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	4	4
AVG	AVG+	Games
3.7	3.8	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
100 mm	2 °	5

Recommendation (Recreational): Beim Abschlag solltest du den Ball so weit rechts wie möglich platzieren und ihn rechts einspielen; er wird im Vorlauf oder Rücklauf ins Loch kommen.

Doppelwellen



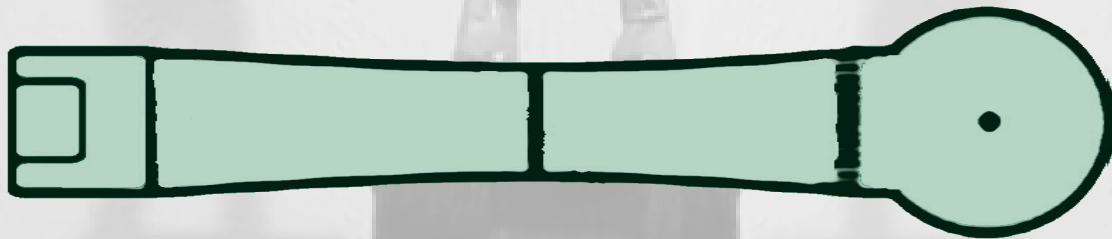
No. 15
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



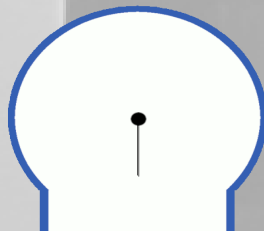
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	4
AVG	AVG+	Games
2.8	2.7	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
40 mm	-15 °	7

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

Brücke



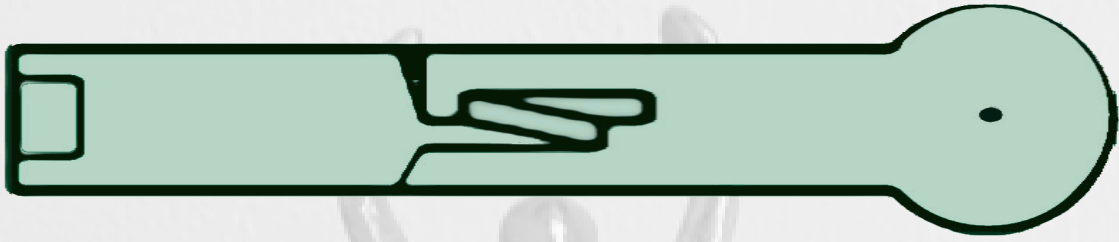
No. 16
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



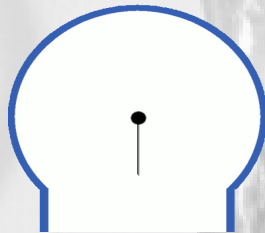
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	4
AVG	AVG+	Games
2.5	2.3	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
-40 mm	15 °	7

Recommendation (Recreational): Den Ball auf den Scheitelpunkt der ersten Welle in Richtung linker Bande zuspielen.

Salto



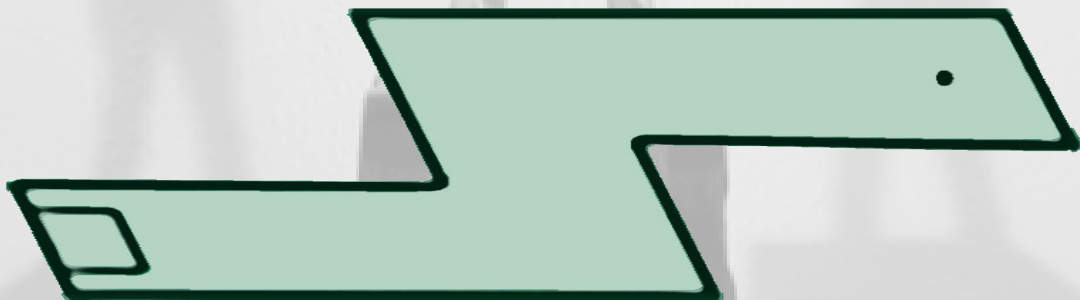
No. 17
Balls: Orange (glatt),



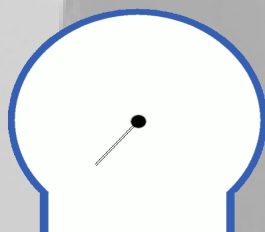
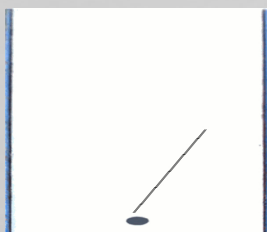
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	5
AVG	AVG+	Games
3.2	3.4	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
-20 mm	5 °	6

Recommendation (Recreational): Leicht nach links versetzen und halb rechts in den Hochlauf spielen, der Ball sollte über das Loch laufen und im Rücklauf darin landen.

Blitz



No. 18
Balls: Springer (mit Streifen),



Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
5	4	5
AVG	AVG+	Games
3.3	3.7	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
-20 mm	46 °	3

Recommendation (Recreational): Spiele kurz an die rechte Bande, dann kommt der Ball bis zum Loch. Der Satz des Pythagoras bietet grundlegende Vorteile.

Agenda

MGP	Mini-Golf-Masters, an international app for mini golfers
DACH	Germany, Austria, Switzerland (D-A-CH)
EU	Europe
Typ	Player type (Recreational-/Club-/Professional- Player)
Balls	Balls which are often played on this track
Recom.	Recommandation, your recommandation how to play a mini golf track
Severity	Severity of this mini golf track
Stroke(s)	Stroke is a mini golf stroke or point (pts.)
PAR	The par is the result that a good club / professional mini golfer achieves on average
PAR+	The Par + is the result that a good "recreational" mini-golfer achieves on average
AVG	Average (All Player)
AVG+	Average (Recreational player)
Offset	Distance (Offset) to the center, teeing point. Positive values are to the right of the point, and negative values are to the left of the point.
Angle	Launch angle. 0 means straight ahead. Positive values are to the right, negative values are to the left of the tee point.
Power	Impact strength (1-10) with which the ball must be hit. Mean is 4-5.