



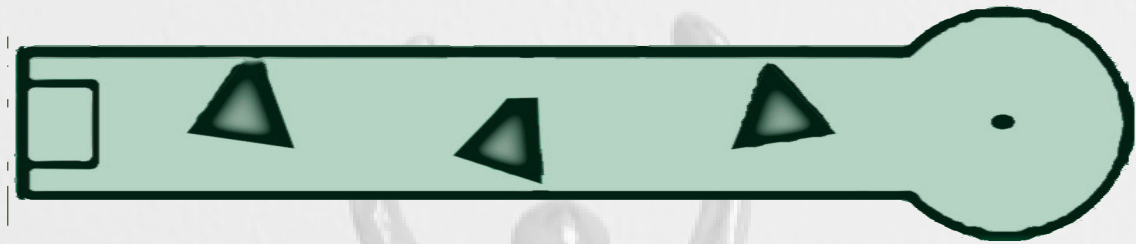
# **MGP Masters**

## **Pistenplan**

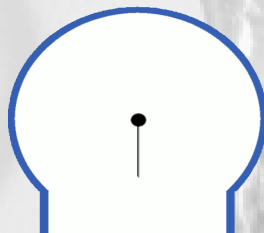
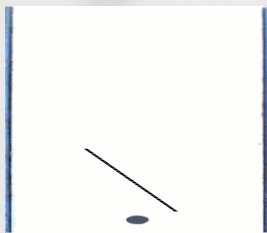
**CRAZY miniGOLF- Hammer Park**

by  
**MGP-Masters**

## Pyramiden



No. 1  
Balls: Blau (genoppt),



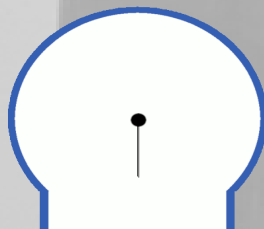
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	8
AVG	AVG+	Games
2.2	2.7	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
200 mm	-60 °	4

Recommendation (Recreational): (DE) Nehmen Sie einen der weicheren Bälle aus Ihrem Sortiment und spielen Sie ihn von der oberen Ecke des Anschlagfeldes gegen das zweite Dreieck. Der Ball prallt dann rechts und läuft in Richtung Loch.

## Wippe



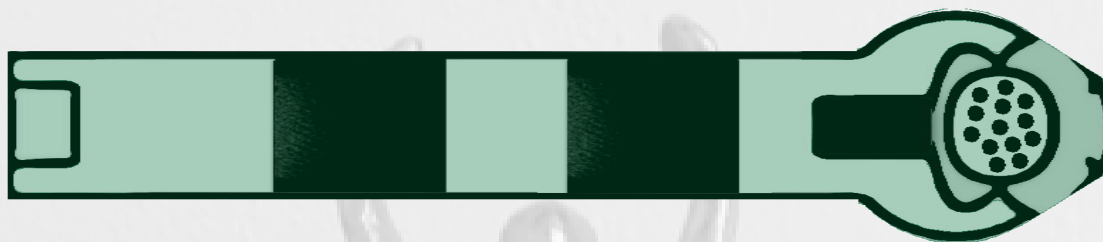
No. 2  
Balls: Weiss (schwer),



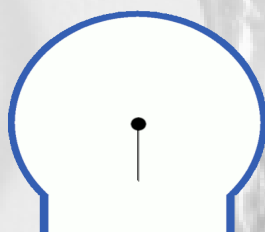
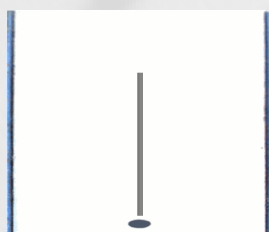
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	5
AVG	AVG+	Games
2.3	2.8	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	-5 °	6

Recommendation (Recreational): Nimm den schwersten Ball, siehe Ball-Empfehlung, 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. 3  
Balls: Blau (genoppt),



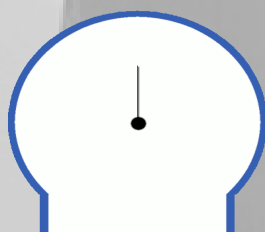
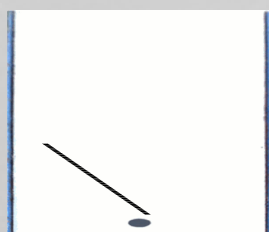
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	6
AVG	AVG+	Games
2.1	2.8	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	7

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

## Salto



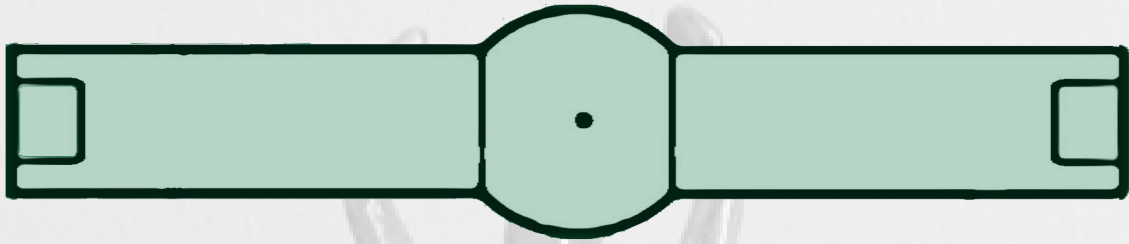
No. 4  
Balls: Blau (genoppt),



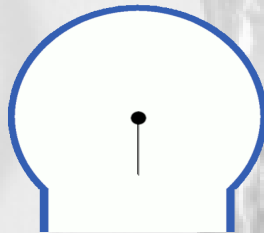
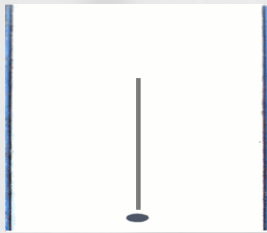
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	4
AVG	AVG+	Games
2.8	3.5	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
40 mm	-60 °	7

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

## Mittelhügel



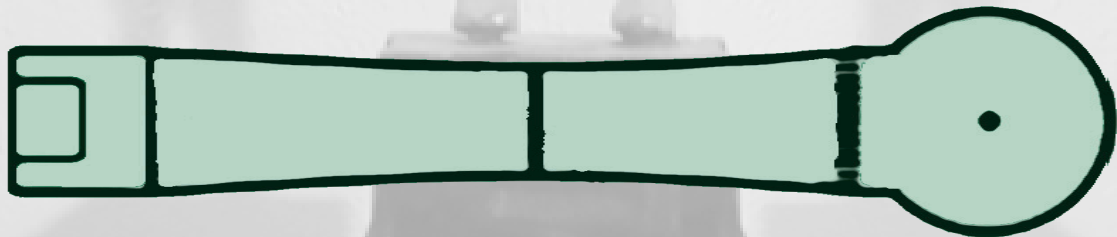
No. 5  
Balls: Weiss (schwer),



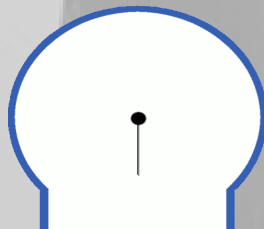
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	4	5
AVG	AVG+	Games
2.5	3.7	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	5

Recommendation (Recreational): (DE) 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.

## Brücke



No. 6  
Balls: Blau (genoppt),



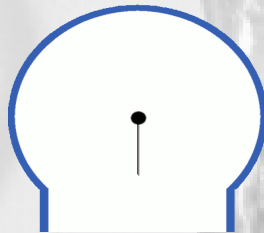
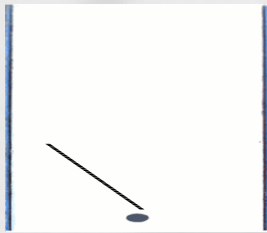
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	5
AVG	AVG+	Games
2.2	2.7	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
-40 mm	-10 °	6

Recommendation (Recreational): Den Ball so weit wie möglich nach links platzieren. Dann quer über die Brücke, ohne die rechte Bande zu treffen, in den rechten Teil des Endkreises spielen.

## Schräger Kreis mit Niere



No. 7  
Balls: Blau (genoppt),



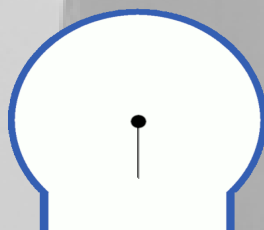
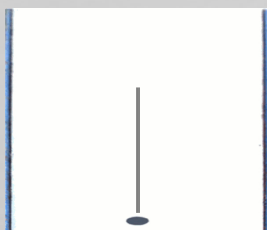
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
5	5	4
AVG	AVG+	Games
3.8	4.6	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	-60 °	5

Recommendation (Recreational): (DE) Am besten platziert man den Ball leicht rechts (ca. 3-5 cm von der Mitte) und spielt dann möglichst gerade durch das Loch in der Niere.

## Stumpfe Kegel



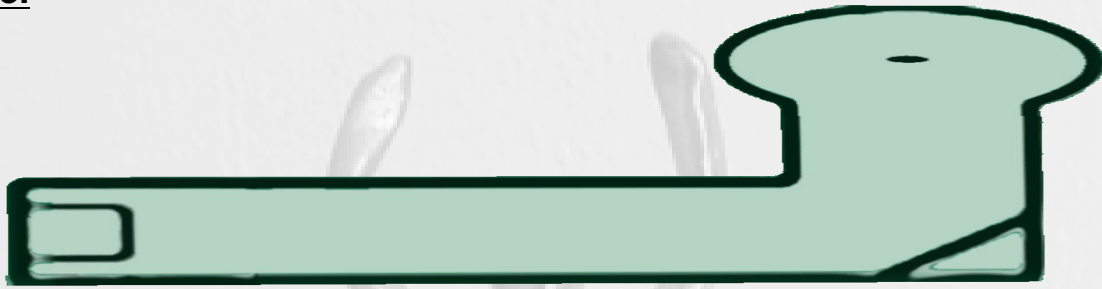
No. 8  
Balls: Blau (genoppt),



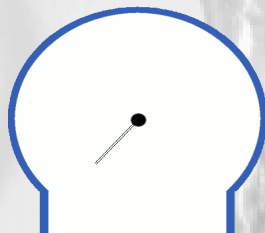
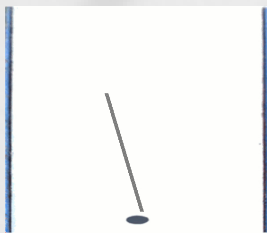
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	4
AVG	AVG+	Games
2.2	2.6	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	4

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

## Winkel



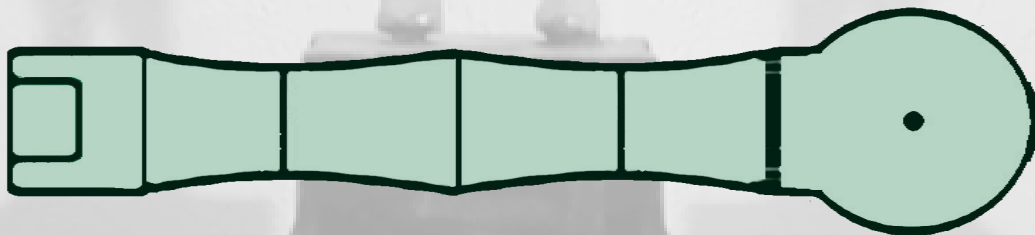
No. 9  
Balls: Blau (genoppt),



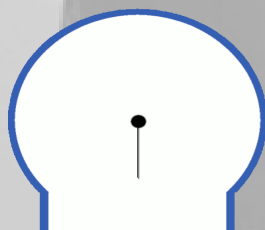
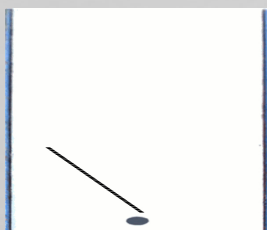
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	4
AVG	AVG+	Games
2	2.5	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	-20 °	4

Recommendation (Recreational): (DE) 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.

## Doppelwellen



No. 10  
Balls: Blau (genoppt),

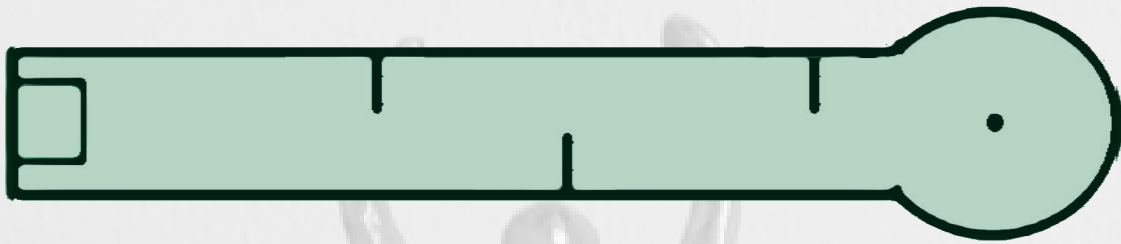


Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	4
AVG	AVG+	Games
2	2.2	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	-60 °	5

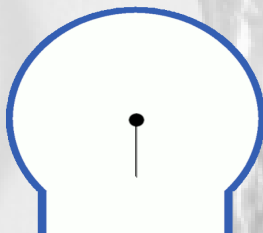
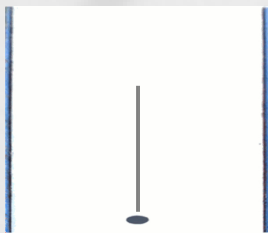
Recommendation (Recreational): (DE) Den Ball Richtung linke Bande auf den Scheitelpunkt der ersten Welle spielen.



## Stäbe



No. 11  
Balls: Blau (genoppt),



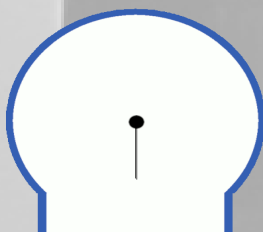
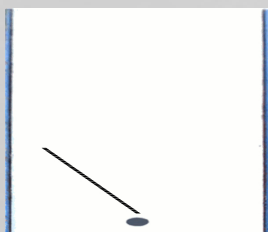
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	4
AVG	AVG+	Games
2.3	3	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	4

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

## Liegende Schleife



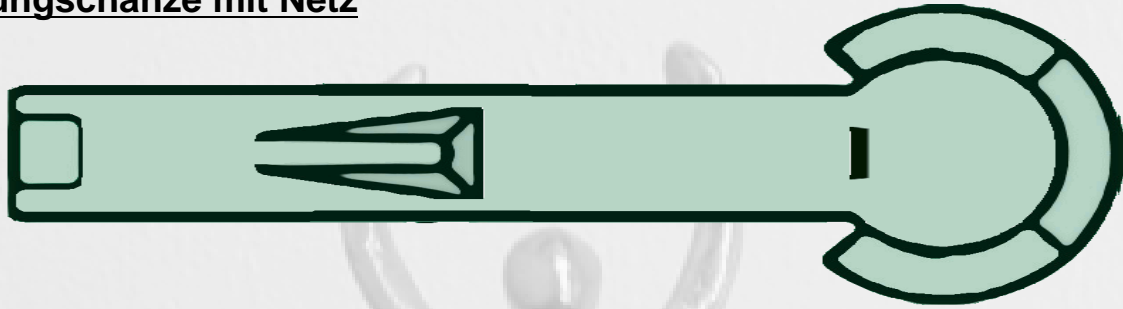
No. 12  
Balls: Orange (glatt),



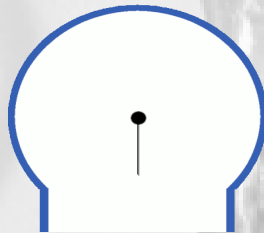
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
5	5	4
AVG	AVG+	Games
3.5	4.3	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	-60 °	5

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

## Sprungschanze mit Netz



No. 13  
Balls: Orange (glatt),



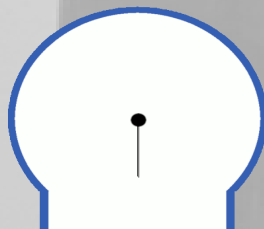
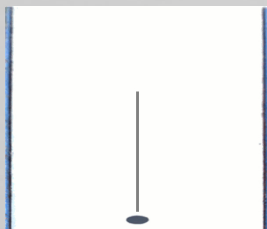
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	4	4
AVG	AVG+	Games
2.9	4.3	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	6

Recommendation (Recreational): (DE) 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.

## Rohr



No. 14  
Balls: Weiss (schwer),

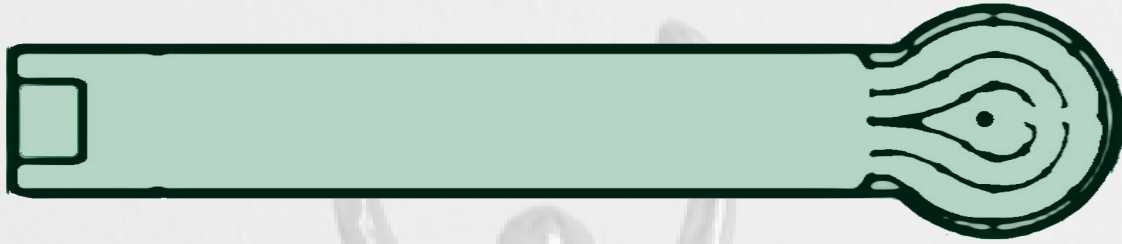


Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	4	4
AVG	AVG+	Games
2.7	3.2	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	3

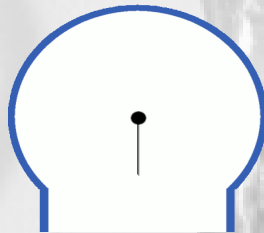
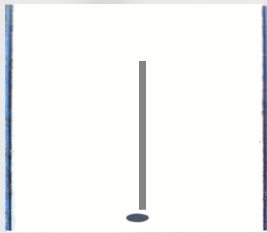
Recommendation (Recreational): (DE) Nimm ein härteren Ball, spiele den durch das Rohr in das Loch, Du kannst auch an den Seiten vorbei Spielen, benötigst dann in der Regel einen Schlag mehr.



## Labyrinth



No. 15  
Balls: Orange (glatt),



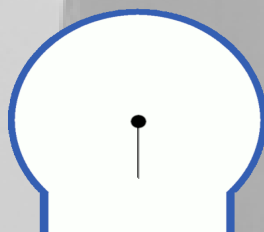
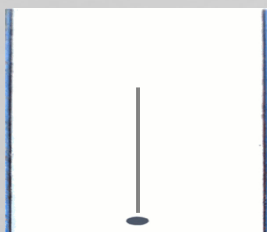
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	3
AVG	AVG+	Games
1.6	1.8	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	0 °	8

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

## Passagen



No. 16  
Balls: Blau (genoppt),



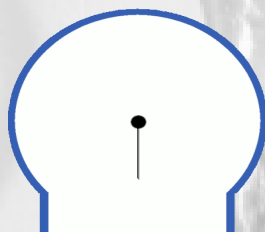
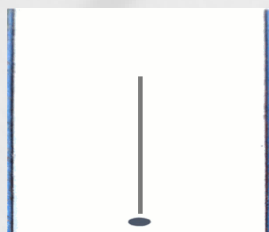
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	4
AVG	AVG+	Games
2.1	2.4	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	4

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

## Vulkan



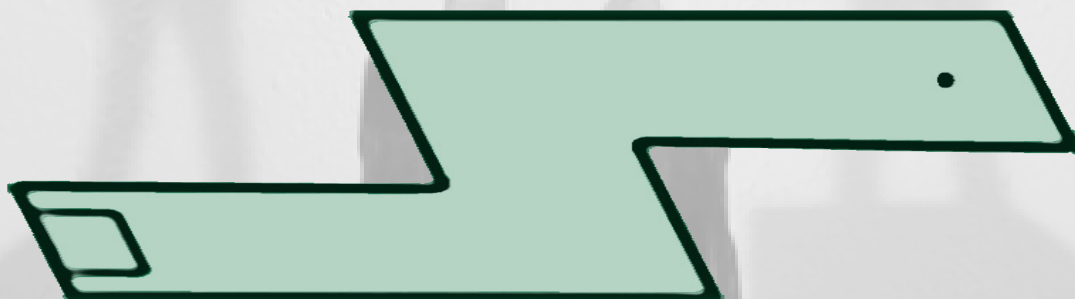
No. 17  
Balls: Weiss (schwer),



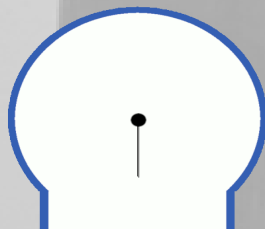
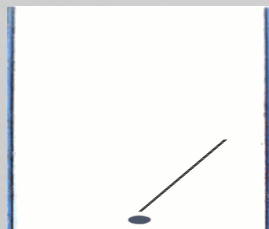
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	3	5
AVG	AVG+	Games
2.4	3.3	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	6

Recommendation (Recreational): (DE) Hier ist der härtere 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.

## Blitz



No. 18  
Balls: Springer (Gelb),



Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	4	4
AVG	AVG+	Games
2.5	3.3	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	55 °	4

Recommendation (Recreational): (DE) Kurz an die rechter Bande spielen, dann kommt der Ball bis zum Loch durch. Das Reflexionsgesetz bringt fundamentalen Vorteile: Der Einfallswinkel und der Ausfallswinkel sind gleich groß. Es gilt  $\alpha' = \alpha$ .

# Agenda

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