



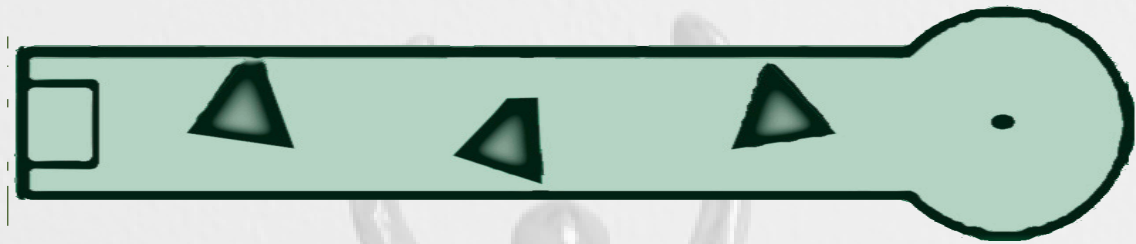
MGP Masters

Pistenplan

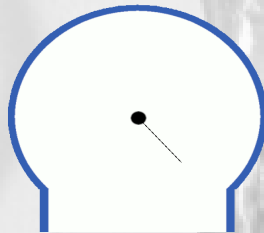
miniGOLF Hamburg Horn

**by
MGP-Masters**

Pyramiden (DE)



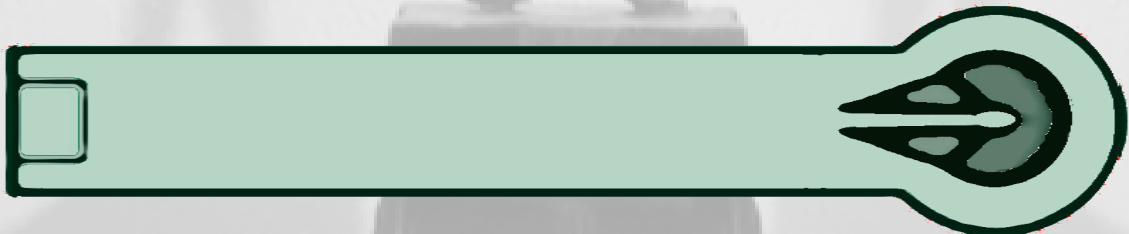
No. 1
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



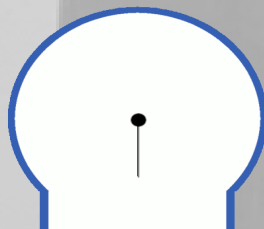
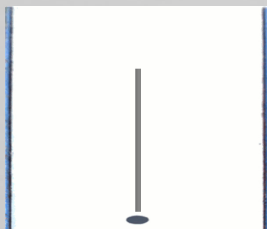
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	5
AVG	AVG+	Games
2.3	2.6	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
30 mm	10 °	6

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 (DE)



No. 2
Balls: Weiss (schwer),



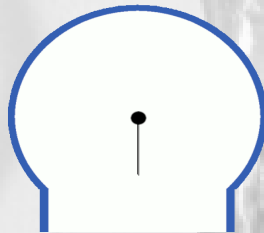
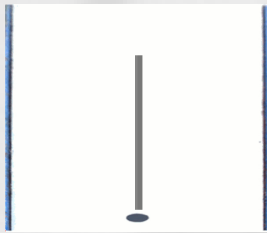
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	5
AVG	AVG+	Games
2.6	3.2	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	7

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 (DE)



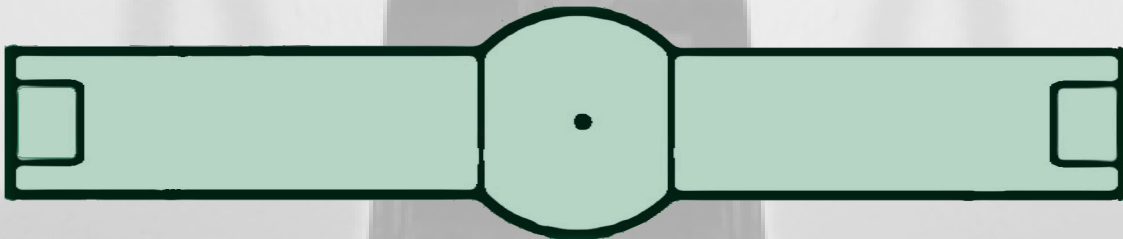
No. 3
Balls: Orange (glatt),



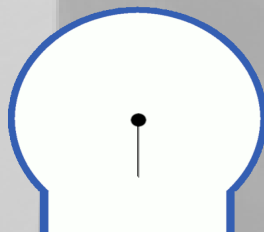
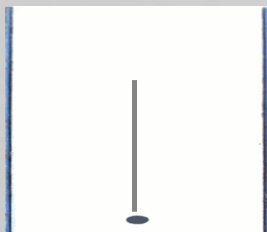
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	4	5
AVG	AVG+	Games
3.3	4.2	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	9

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 (DE)



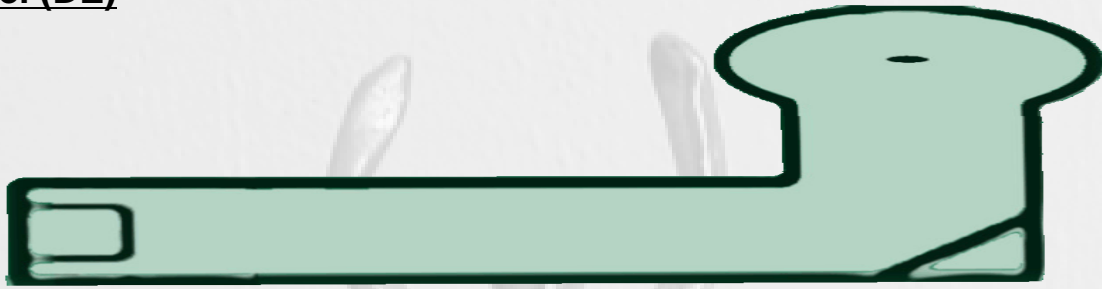
No. 4
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



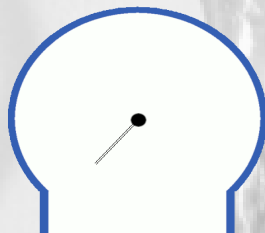
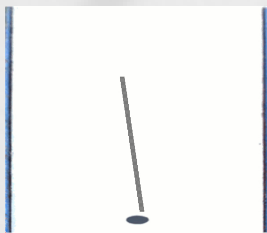
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	4
AVG	AVG+	Games
2.6	3.3	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
-20 mm	0 °	5

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 (DE)



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



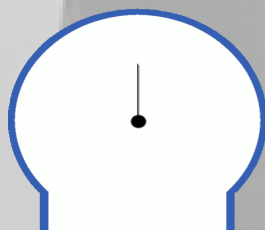
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	4
AVG	AVG+	Games
2.1	2.1	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	-10 °	6

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 (DE)



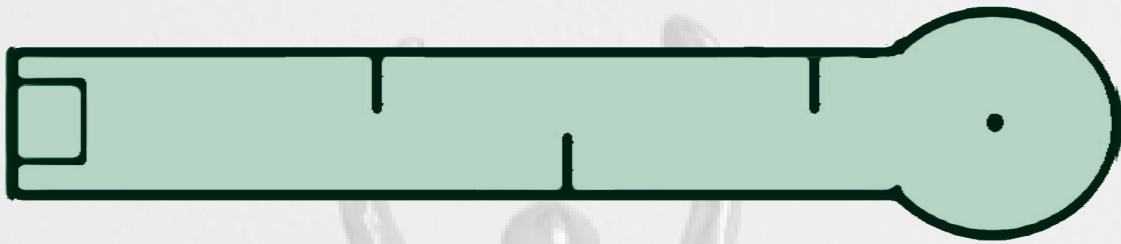
No. 6
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



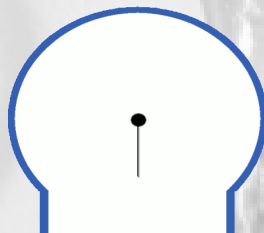
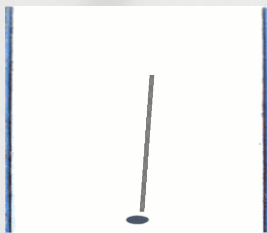
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	4	4
AVG	AVG+	Games
3.2	3.2	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
-20 mm	-5 °	5

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 (DE)



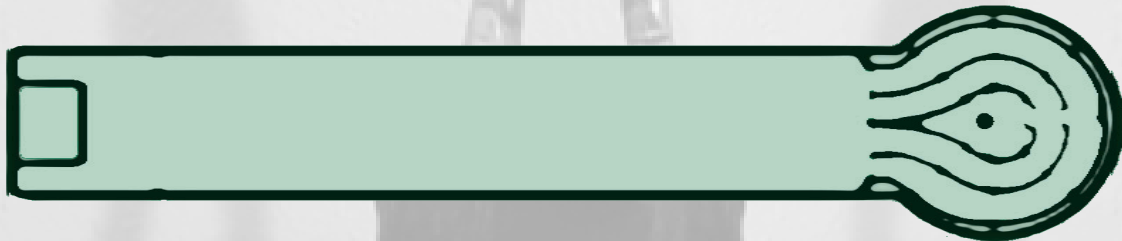
No. 7
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



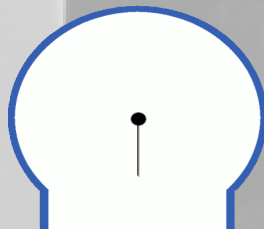
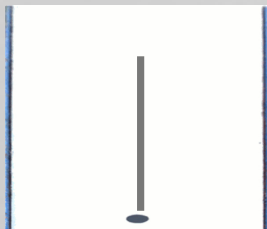
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	4
AVG	AVG+	Games
2.8	3.2	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	5 °	6

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

Labyrinth (DE)



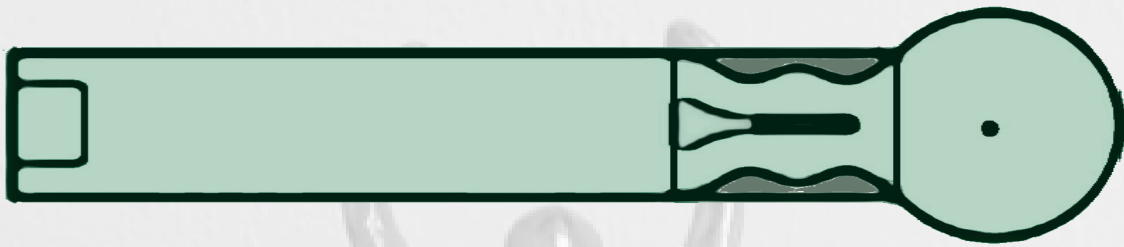
No. 8
Balls: Orange (glatt),



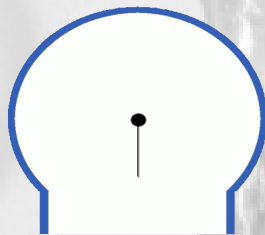
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	4
AVG	AVG+	Games
2.4	2.4	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
10 mm	0 °	9

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

Rohr (DE)



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



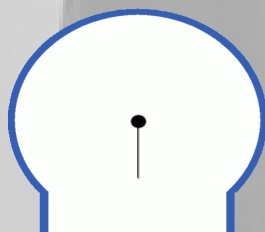
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	4
AVG	AVG+	Games
2.5	2.3	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
-20 mm	0 °	4

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 (DE)



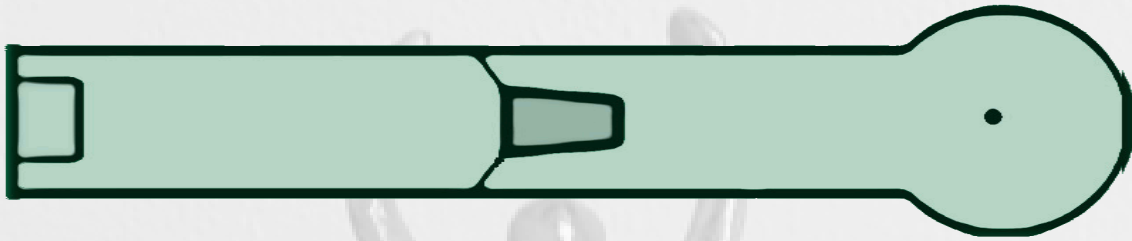
No. 10
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



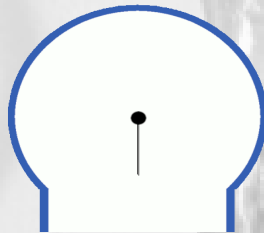
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	4
AVG	AVG+	Games
2.5	2.2	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	-5 °	7

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

Wippe (DE)



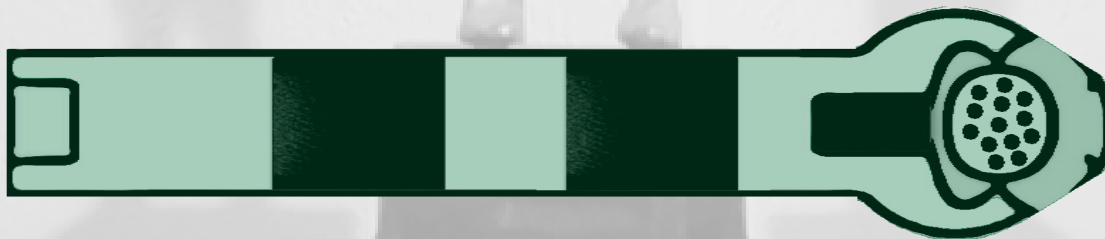
No. 11
Balls: Weiss (schwer),



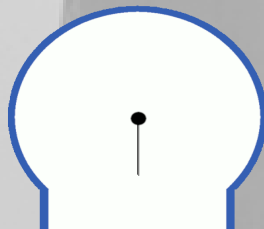
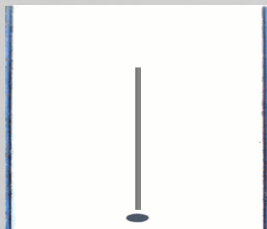
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	3	4
AVG	AVG+	Games
2.9	2.7	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	0 °	5

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 (DE)



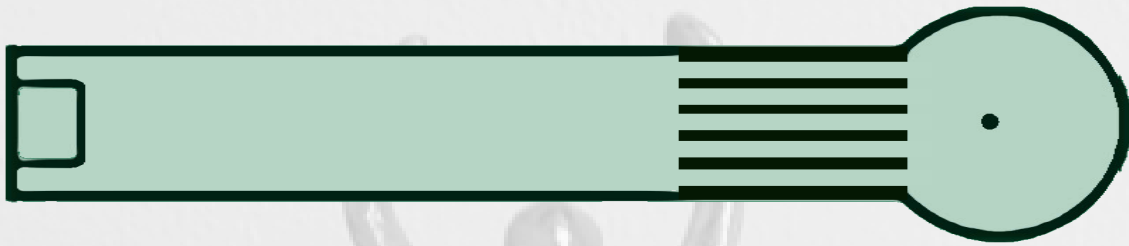
No. 12
Balls: Orange (glatt),



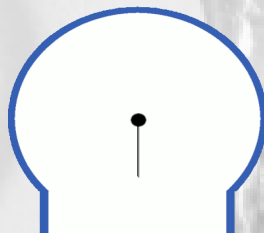
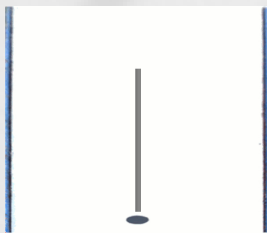
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	4
AVG	AVG+	Games
2.4	2.6	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	7

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 (DE)



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



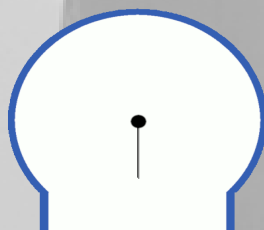
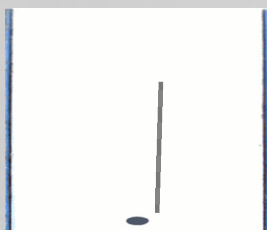
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	4
AVG	AVG+	Games
2.6	2.5	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	7

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

Liegende Schleife (DE)



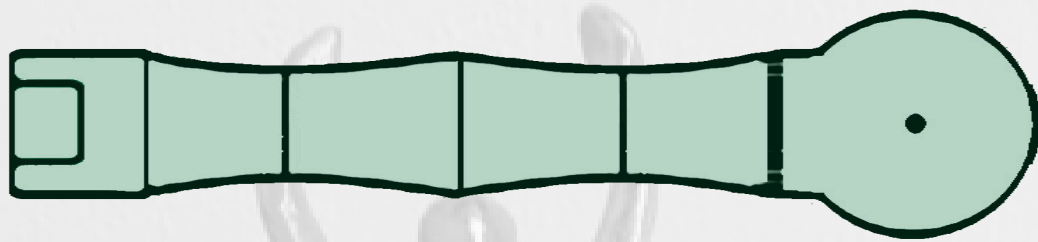
No. 14
Balls: Orange (glatt),



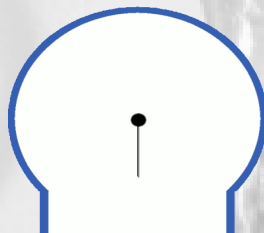
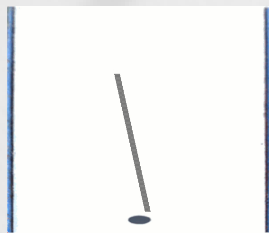
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	4	4
AVG	AVG+	Games
3.7	3.8	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
100 mm	2 °	5

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 (DE)



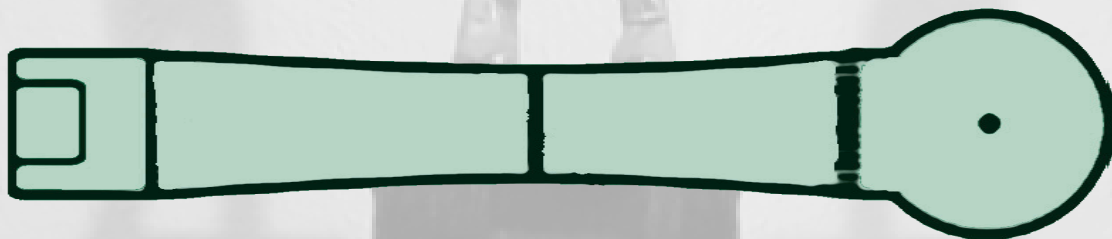
No. 15
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



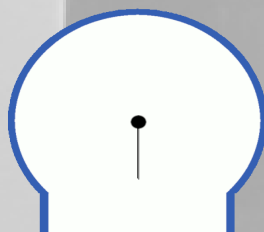
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	4
AVG	AVG+	Games
2.8	2.7	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
40 mm	-15 °	7

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

Brücke (DE)



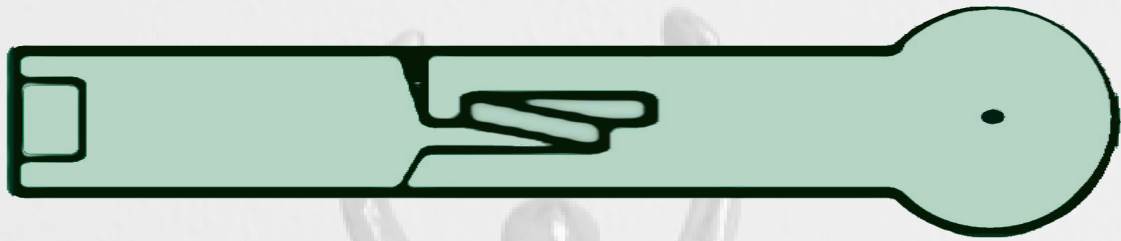
No. 16
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



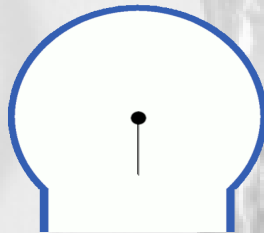
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	4
AVG	AVG+	Games
2.5	2.3	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
-40 mm	15 °	7

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

Salto (DE)



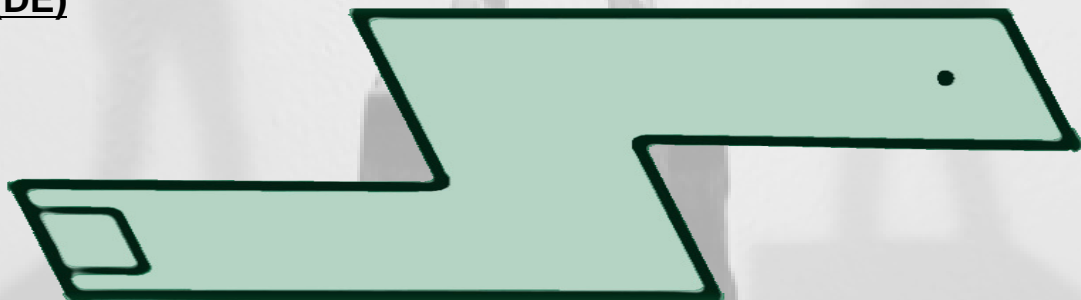
No. 17
Balls: Orange (glatt),



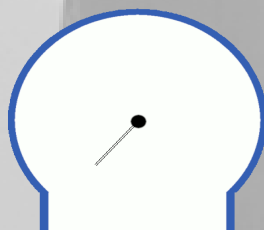
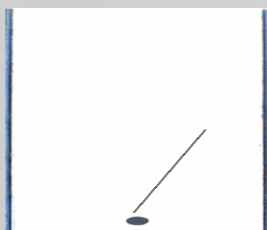
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	5
AVG	AVG+	Games
3.2	3.4	< 100
Tee point		
Offset	Angle	Power
-20 mm	5 °	6

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 (DE)



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, une application internationale pour les mini golfeurs
DACH	Allemagne, Autriche, Suisse (D-A-CH)
EU	Europe
Typ	Type de joueur (loisir/club/professionnel)
Balls	Balls qui sont souvent joués sur cette piste
Recom.	Nombre de recommandations pour ce mini-golf piste
Severity	Schweregrad dieser Minigolfbahn
Stroke(s)	Coups/points, chaque coup de minigolf vaut un point
PAR	Le par est le résultat obtenu en moyenne par un minigolfeur professionnel expérimenté
PAR+	Le Par+ est le résultat qu'un minigolfeur "loisir" pratiqué obtient en moyenne
AVG	Moyenne (tous les joueurs)
AVG+	Moyenne (tous joueurs loisirs)
Offset	Distance (distance) du centre, point de départ. Les valeurs positives sont à droite du point et les valeurs négatives sont à gauche du point.
Angle	Angle de départ. 0 signifie tout droit. Les valeurs positives sont à droite, les valeurs négatives sont à gauche du point de départ.
Power	Puissance (1-10) avec laquelle la balle doit être frappée. La moyenne est de 4-5.