



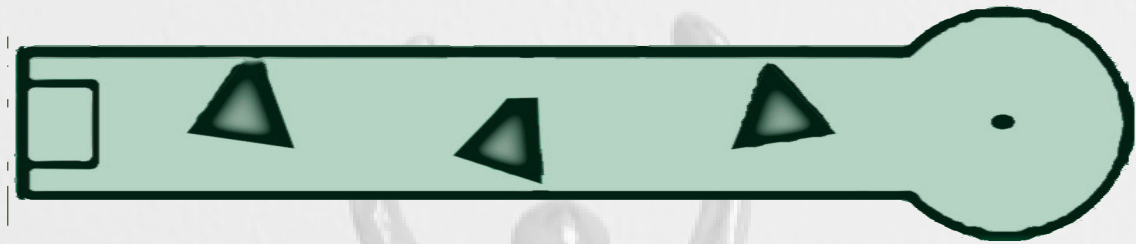
MGP Masters

Pistenplan

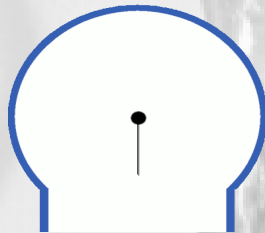
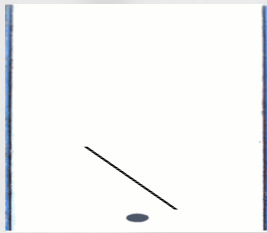
CRAZY miniGOLF- Hammer Park

by
MGP-Masters

Pyramiden (DE)



No. 1
Balls: Blau (genoppt),



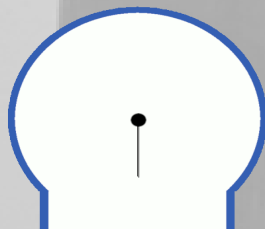
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	8
AVG	AVG+	Games
2.2	2.7	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
200 mm	-60 °	4

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 (DE)



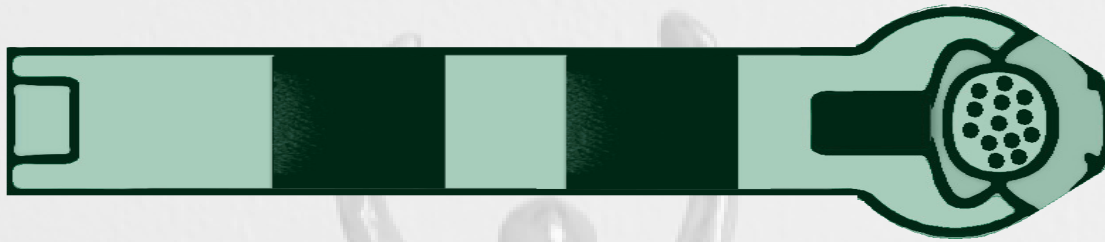
No. 2
Balls: Weiss (schwer),



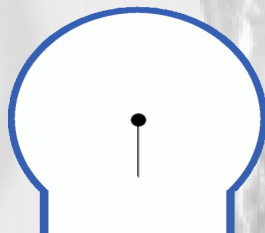
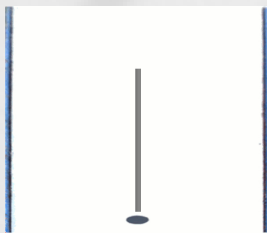
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	5
AVG	AVG+	Games
2.3	2.8	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	-5 °	6

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 (DE)



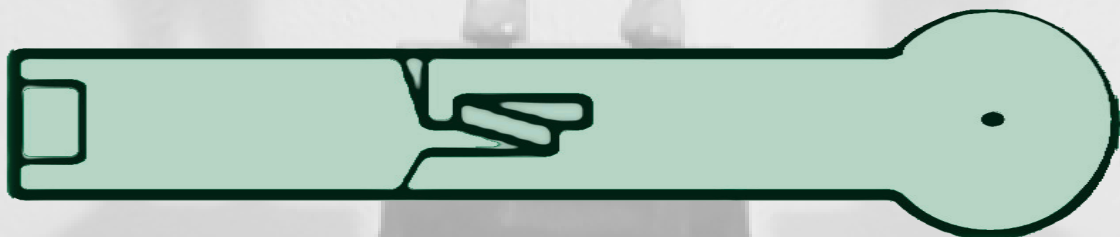
No. 3
Balls: Blau (genoppt),



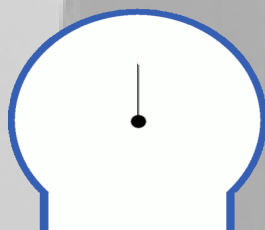
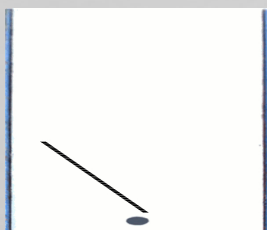
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	6
AVG	AVG+	Games
2.1	2.8	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	7

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 (DE)



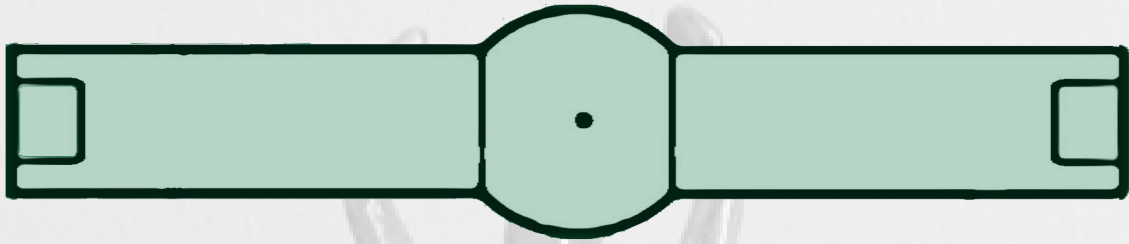
No. 4
Balls: Blau (genoppt),



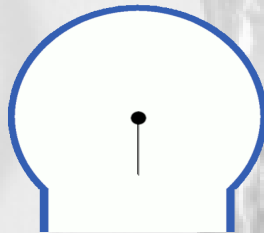
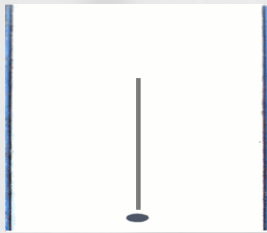
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	4
AVG	AVG+	Games
2.8	3.5	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
40 mm	-60 °	7

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 (DE)



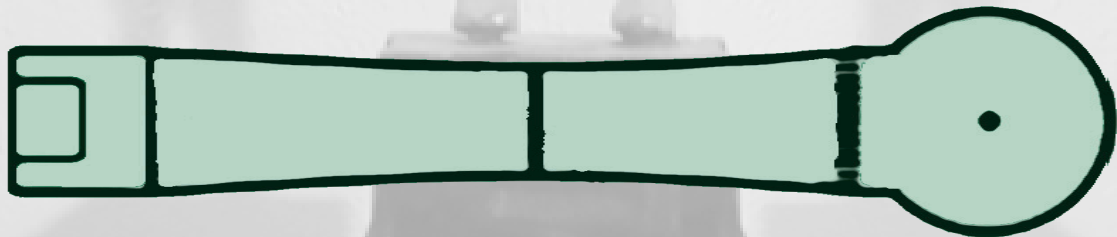
No. 5
Balls: Weiss (schwer),



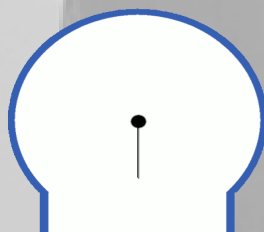
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	4	5
AVG	AVG+	Games
2.5	3.7	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	5

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 (DE)



No. 6
Balls: Blau (genoppt),



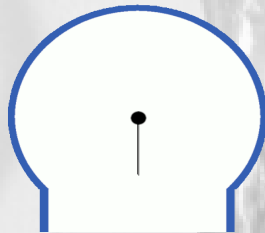
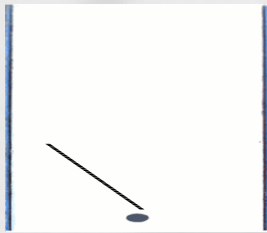
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	5
AVG	AVG+	Games
2.2	2.7	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
-40 mm	-10 °	6

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 (DE)



No. 7
Balls: Blau (genoppt),



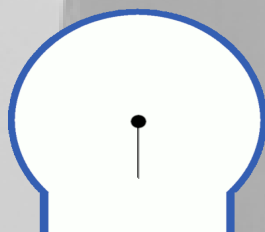
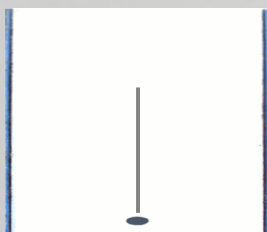
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
5	5	4
AVG	AVG+	Games
3.8	4.6	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	-60 °	5

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 (DE)



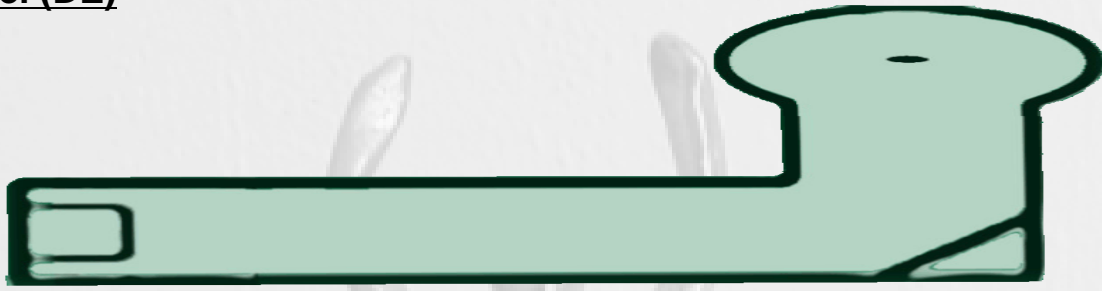
No. 8
Balls: Blau (genoppt),



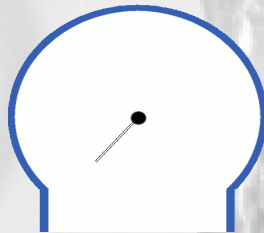
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	4
AVG	AVG+	Games
2.2	2.6	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	4

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

Winkel (DE)



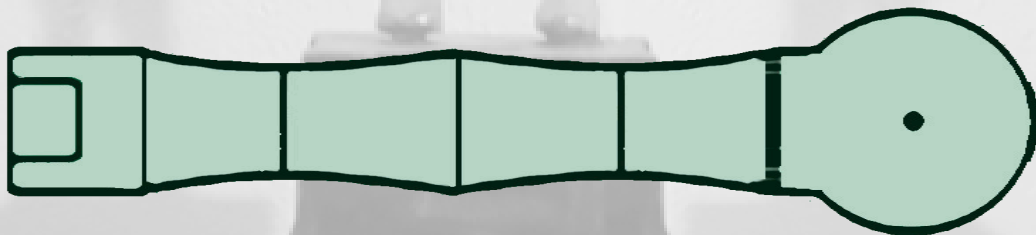
No. 9
Balls: Blau (genoppt),



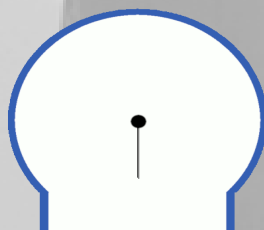
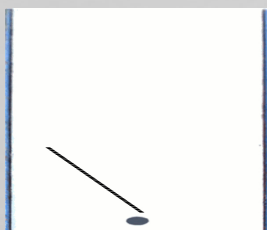
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	3	4
AVG	AVG+	Games
2	2.5	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	-20 °	4

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 (DE)



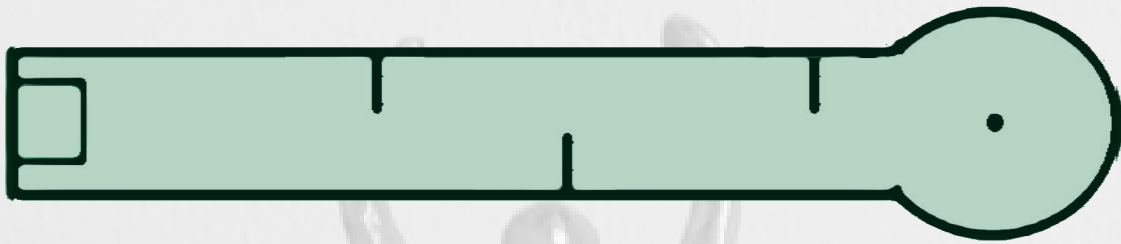
No. 10
Balls: Blau (genoppt),



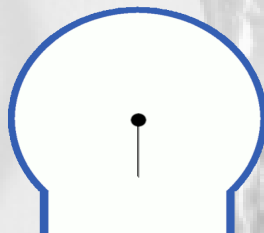
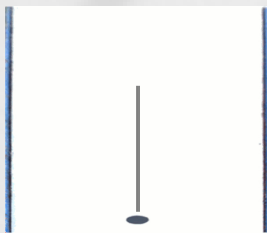
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	4
AVG	AVG+	Games
2	2.2	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	-60 °	5

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

Stäbe (DE)



No. 11
Balls: Blau (genoppt),



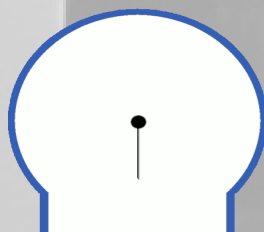
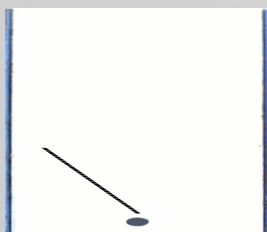
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	3	4
AVG	AVG+	Games
2.3	3	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	4

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

Liegende Schleife (DE)



No. 12
Balls: Orange (glatt),



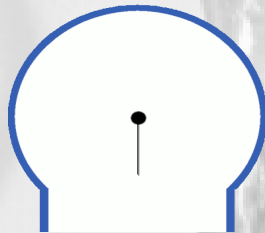
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
5	5	4
AVG	AVG+	Games
3.5	4.3	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	-60 °	5

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 (DE)



No. 13
Balls: Orange (glatt),



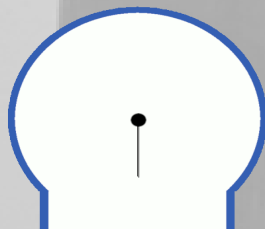
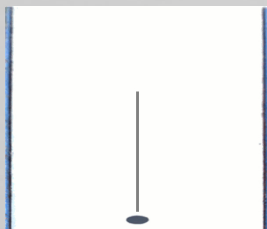
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	4	4
AVG	AVG+	Games
2.9	4.3	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	6

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 (DE)



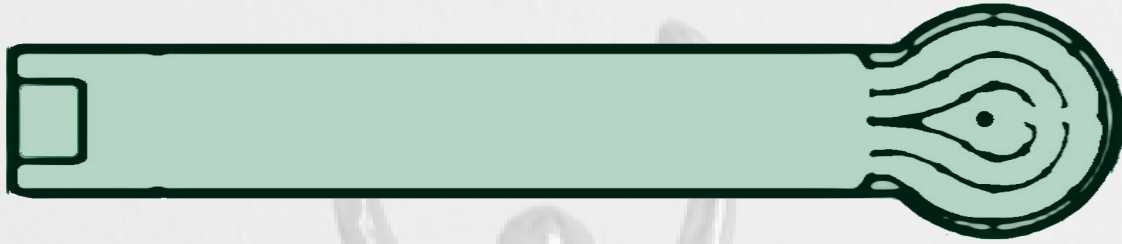
No. 14
Balls: Weiss (schwer),



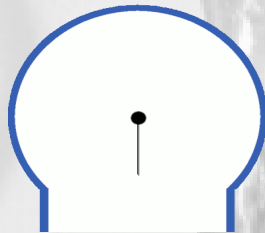
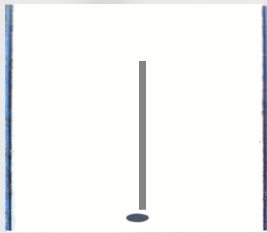
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
3	4	4
AVG	AVG+	Games
2.7	3.2	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	3

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 (DE)



No. 15
Balls: Orange (glatt),



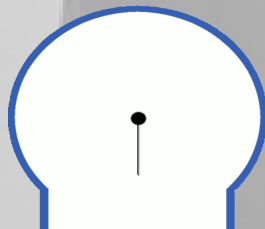
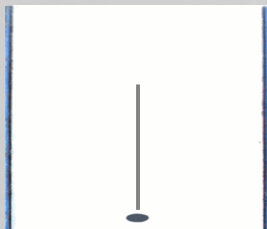
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	3
AVG	AVG+	Games
1.6	1.8	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
20 mm	0 °	8

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

Passagen (DE)



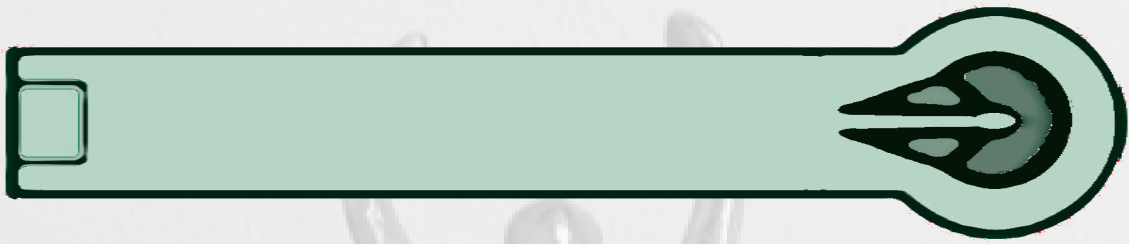
No. 16
Balls: Blau (genoppt),



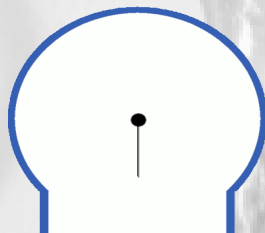
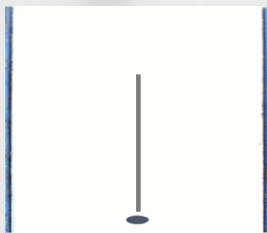
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
2	2	4
AVG	AVG+	Games
2.1	2.4	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	4

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

Vulkan (DE)



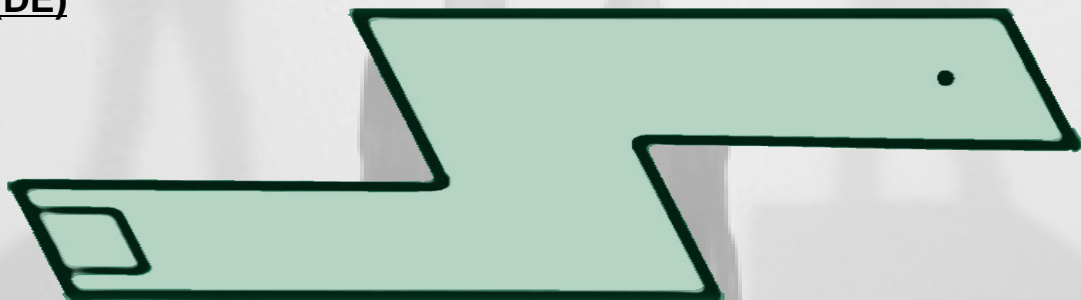
No. 17
Balls: Weiss (schwer),



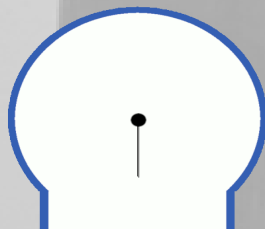
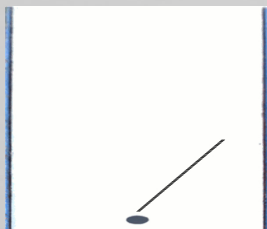
Track-Info		
Severity	PAR+	Recom.
4	3	5
AVG	AVG+	Games
2.4	3.3	> 500
Tee point		
Offset	Angle	Power
0 mm	0 °	6

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 (DE)



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 $a' = a$.

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.