

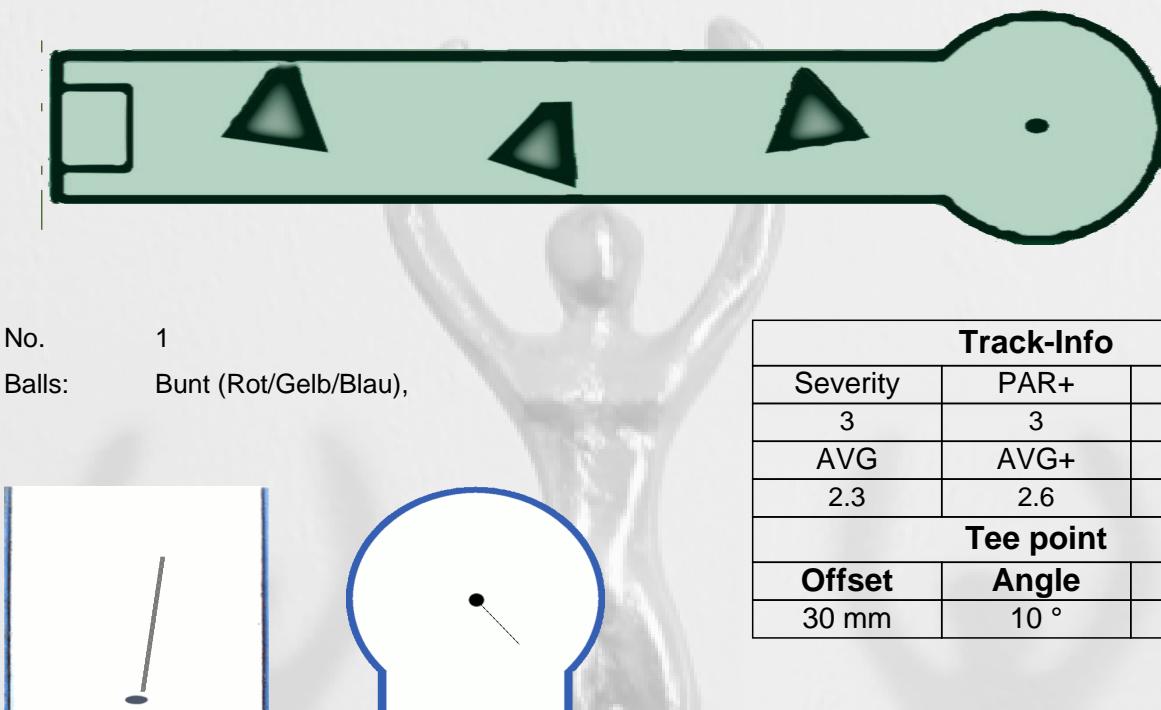
MGP Masters

Pistenplan

miniGOLF Hamburg Horn

by
MGP-Masters

Pyramiden



No.

1

Balls:

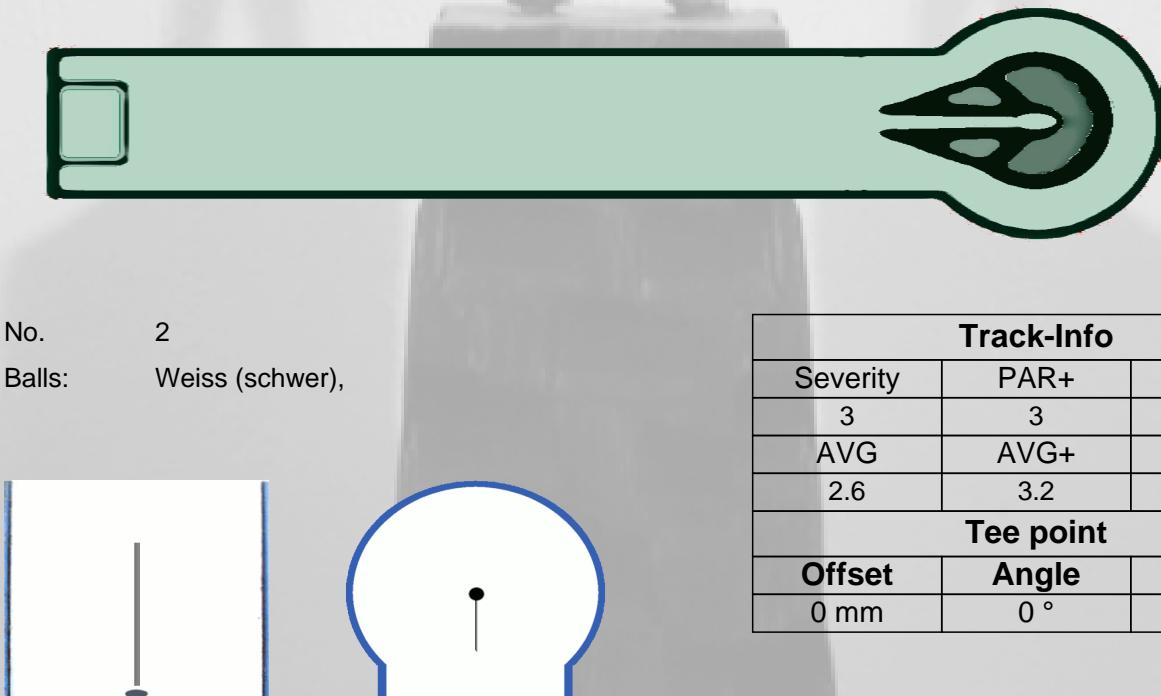
Bunt (Rot/Gelb/Blau),

| 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),

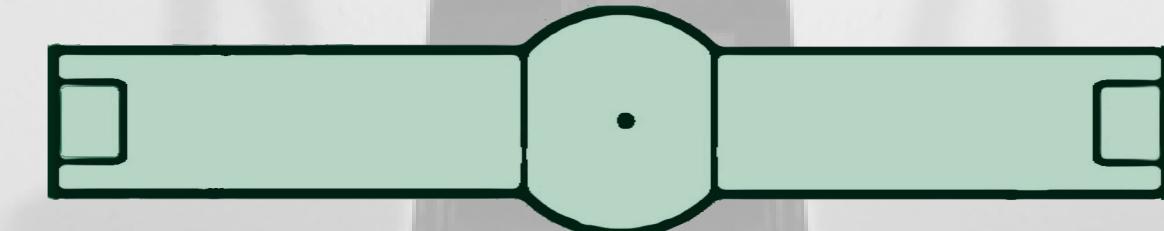
| Track-Info | | |
|------------|------|--------|
| Severity | PAR+ | Recom. |
| 4 | 4 | 5 |
| AVG | AVG+ | Games |
| 3.3 | 4.2 | < 100 |

| 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),

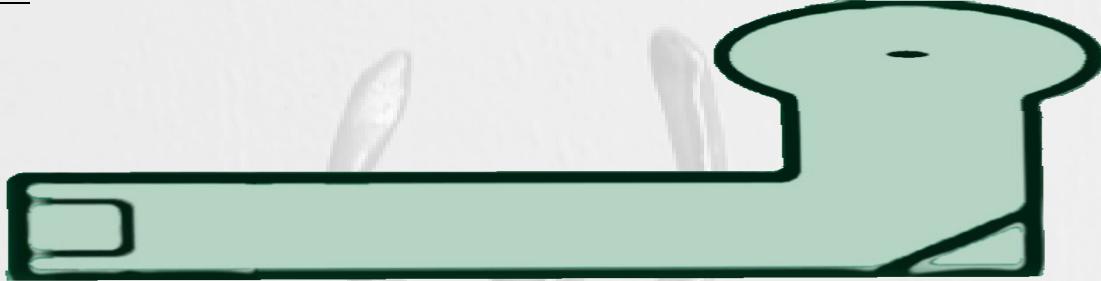
| Track-Info | | |
|------------|------|--------|
| Severity | PAR+ | Recom. |
| 3 | 3 | 4 |
| AVG | AVG+ | Games |
| 2.6 | 3.3 | < 100 |

| Tee point | | |
|-----------|-------|-------|
| Offset | Angle | Power |
| -20 mm | 0 ° | 5 |



Recommendation (Recreational): Es ist ratsam, eines der Hüttchen 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



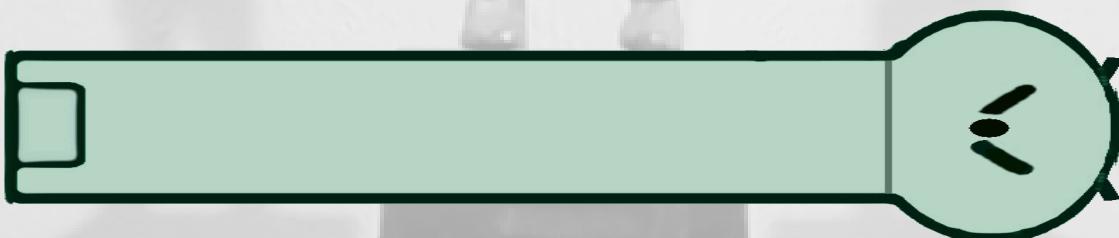
No. 5
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



| 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



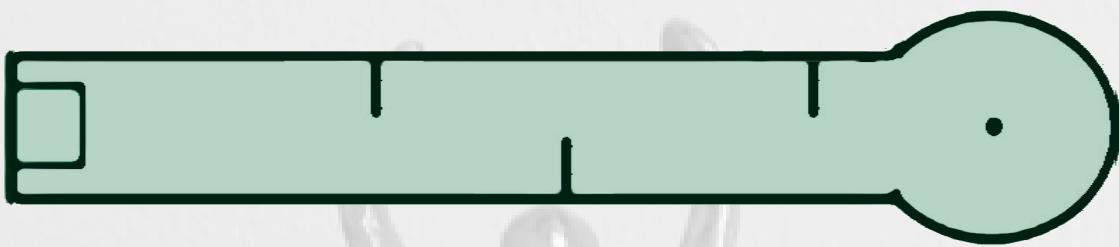
No. 6
Balls: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



| 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),

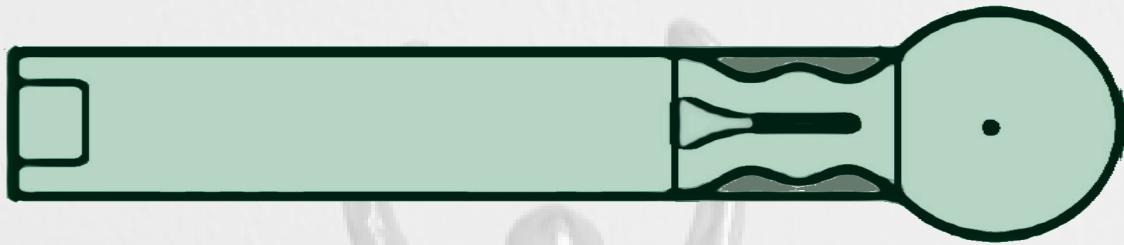


| Track-Info | | |
|------------|------|--------|
| Severity | PAR+ | Recom. |
| 2 | 3 | 4 |
| AVG | AVG+ | Games |
| 2.4 | 2.4 | < 100 |

| 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 vorbeispieln, benötigst dann normalerweise einen Schlag mehr.

Stumpfe Kegel



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

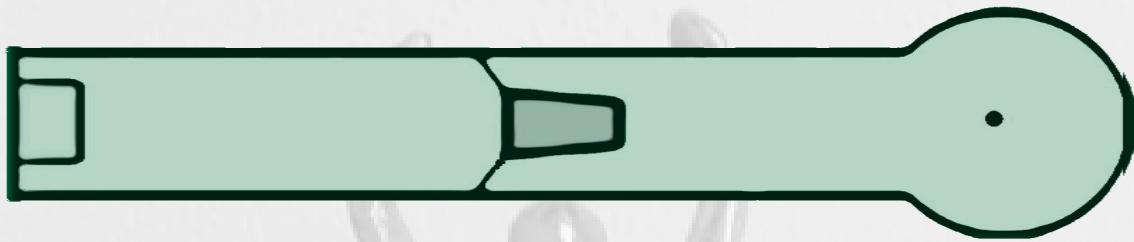


| Track-Info | | |
|------------|------|--------|
| Severity | PAR+ | Recom. |
| 2 | 2 | 4 |
| AVG | AVG+ | Games |
| 2.5 | 2.2 | < 100 |

| 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),

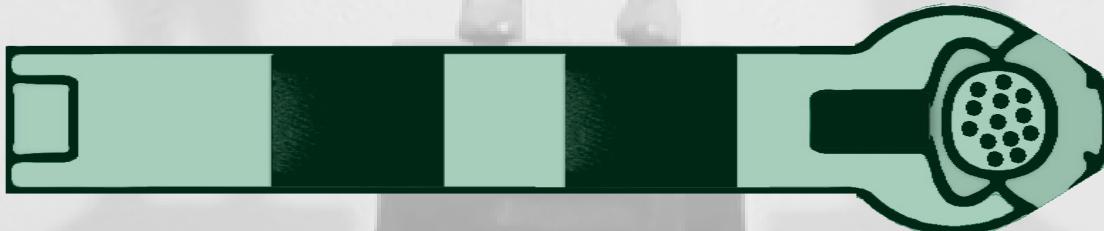


| Track-Info | | |
|------------|------|--------|
| Severity | PAR+ | Recom. |
| 4 | 3 | 4 |
| AVG | AVG+ | Games |
| 2.9 | 2.7 | < 100 |

| 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 |

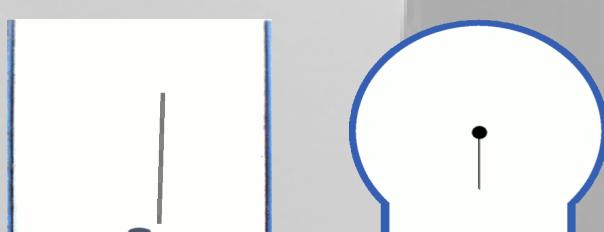
Recommendation (Recreational): Es ist am besten, durch die zentrale Passage zu spielen, da dafür weniger Kraftaufwand nötig ist.

Liegende Schleife



No. 14

Balls: Orange (glatt),

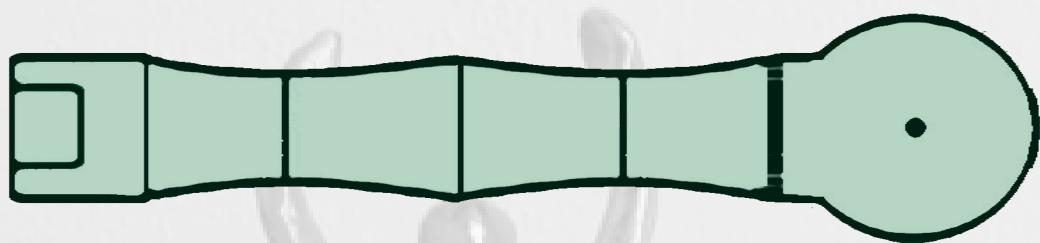


| Track-Info | | |
|------------|------|--------|
| Severity | PAR+ | Recom. |
| 4 | 4 | 4 |
| AVG | AVG+ | Games |
| 3.7 | 3.8 | < 100 |

| 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),

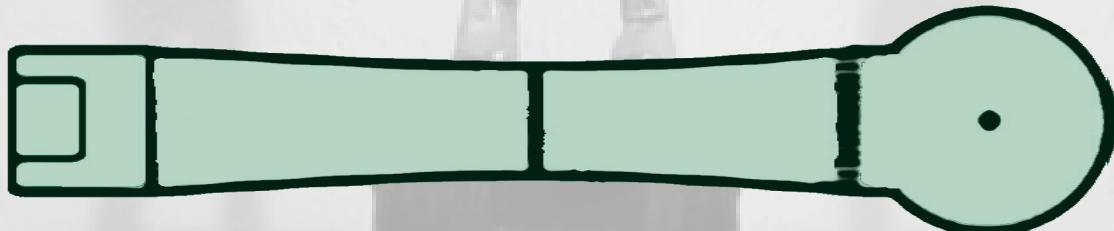


| Track-Info | | |
|------------|------|--------|
| Severity | PAR+ | Recom. |
| 2 | 3 | 4 |
| AVG | AVG+ | Games |
| 2.8 | 2.7 | < 100 |

| 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),

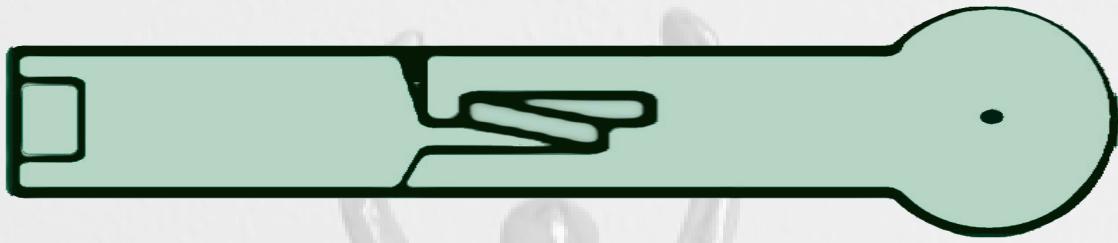


| Track-Info | | |
|------------|------|--------|
| Severity | PAR+ | Recom. |
| 2 | 3 | 4 |
| AVG | AVG+ | Games |
| 2.5 | 2.3 | < 100 |

| 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),

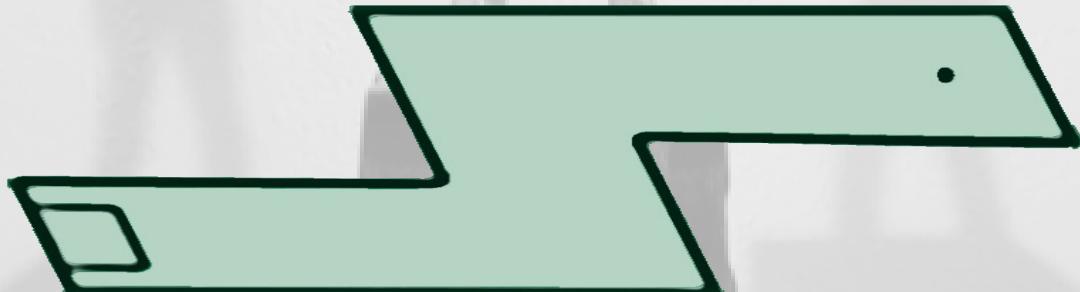


| Track-Info | | |
|------------|------|--------|
| Severity | PAR+ | Recom. |
| 3 | 3 | 5 |
| AVG | AVG+ | Games |
| 3.2 | 3.4 | < 100 |

| 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. | Recommendation, your recommendation 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. |