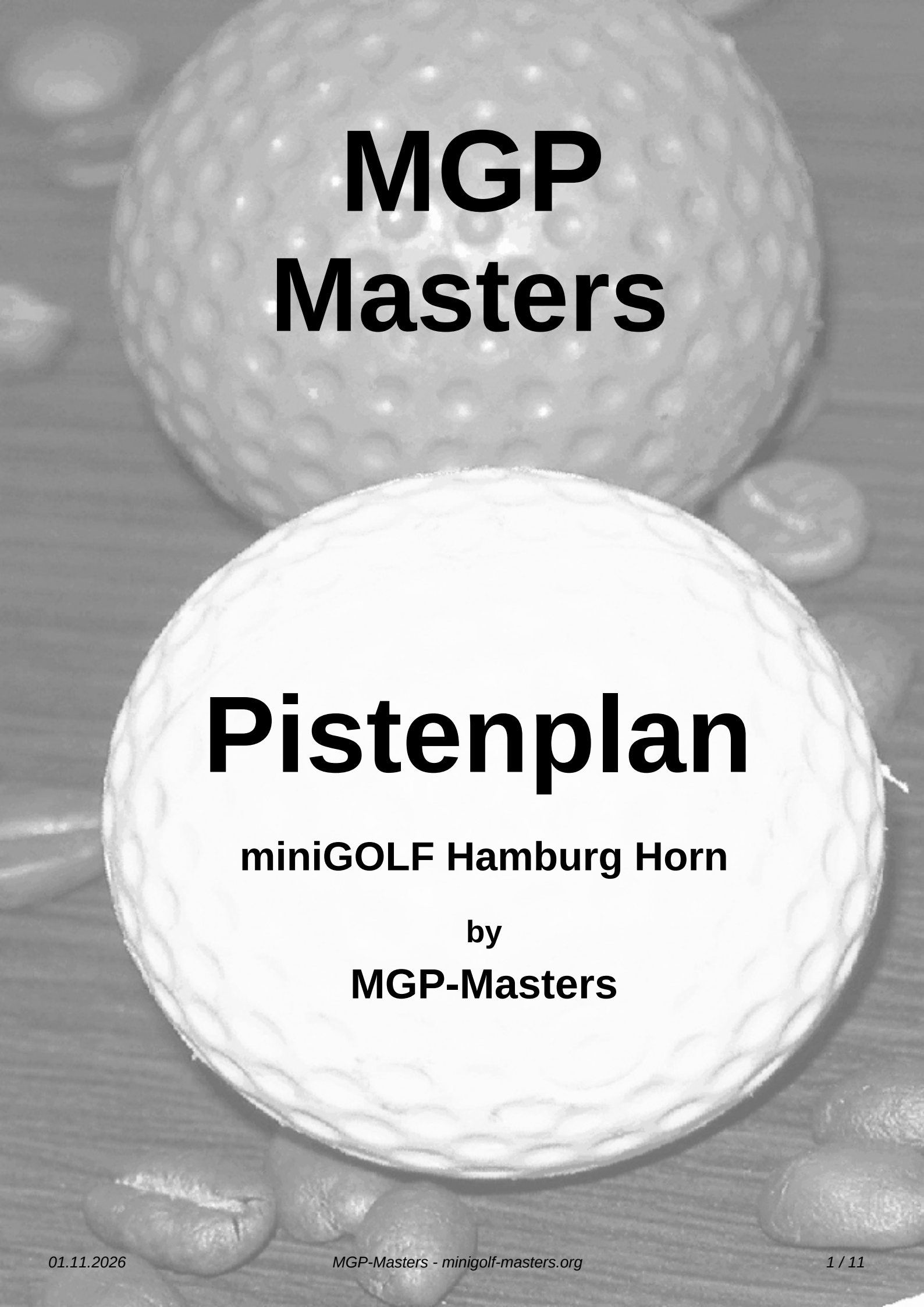


MGP Masters

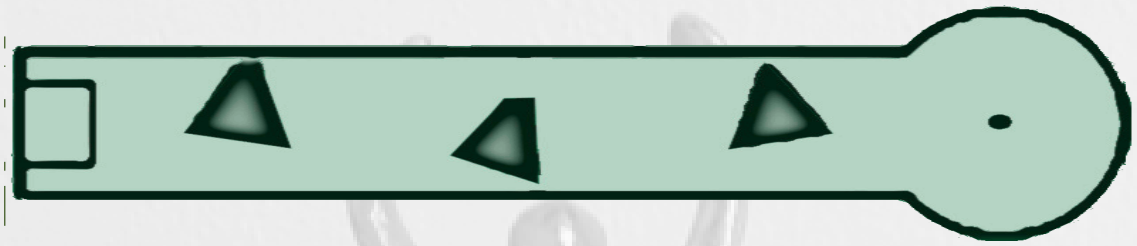
Pistenplan

miniGOLF Hamburg Horn

by

MGP-Masters

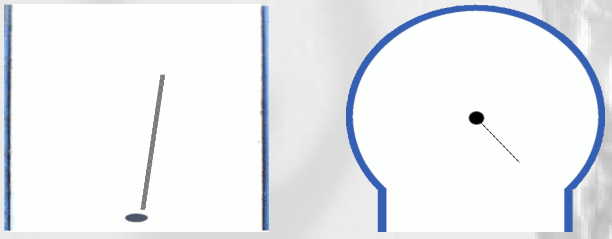
Pyramiden



Nr. 1

Bälle: Rot (genoppt), Bunt (Rot/Gelb/Blau),

Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	5
AVG	AVG+	Spiele
2.2	2.5	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
30 mm	10 °	6



Spielempfehlung (Freizeitsp.): Nimm einen weichen bunten Ball und spiel ihn von der oberen Ecke über die Mitte der rechten Bande. Der Abpraller steuert ihn perfekt an den Hindernissen vorbei ins Loch.

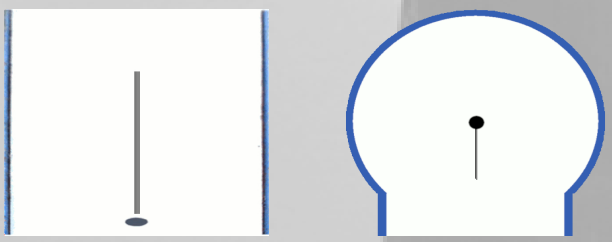
Vulkan



Nr. 2

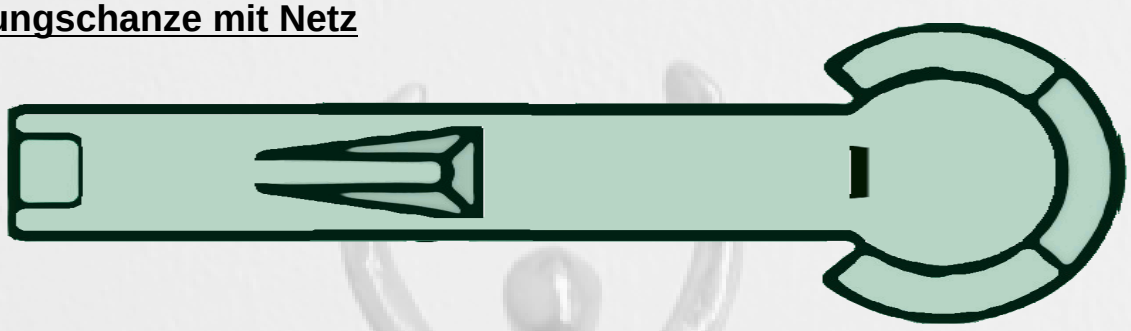
Bälle: Weiss/Grau (schwer),

Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.4	3.1	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
0 mm	0 °	7



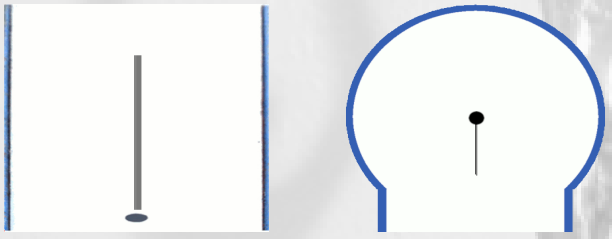
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Nimm den schweren Ball für mehr Stabilität beim Aufstieg. Falls er den Vulkan nicht schafft oder drüberhüpft: Zurück auf Start und nochmal vom Abschlag!

Sprungschanze mit Netz



Nr. 3

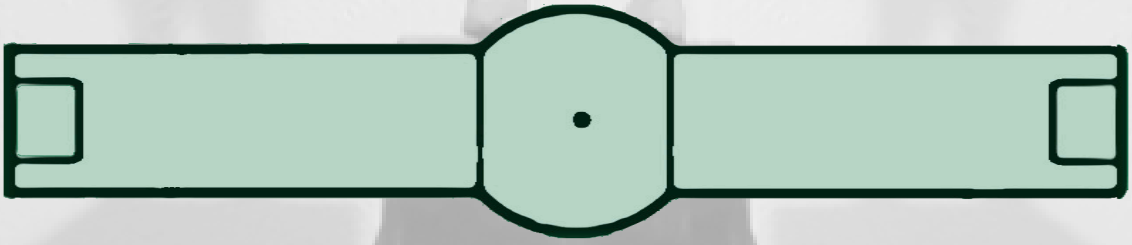
Bälle: Orange (glatt),



Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
4	4	4
AVG	AVG+	Spiele
3.4	4.1	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
0 mm	0 °	9

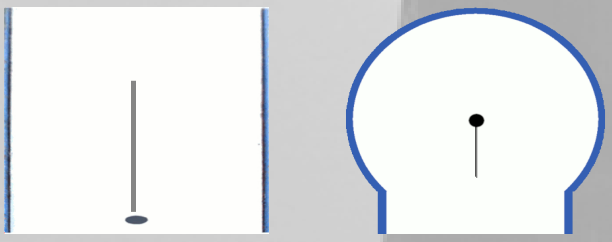
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Vergiss den Springer – Profis setzen auf einen harten Ball und die richtige Technik. Leg ihn in eine der Vertiefungen am Abschlag und befördere ihn mit einem kurzen, trockenen Schlag über die Schanze.

Mittelhügel



Nr. 4

Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.7	3.2	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
-20 mm	0 °	5

Spielempfehlung (Freizeitsp.): Peil eines der Hütchen im 45-Grad-Winkel an. Das bremst den Ball perfekt ab und sorgt dafür, dass er kontrolliert am Loch stoppt, statt darüber hinauszuschießen.

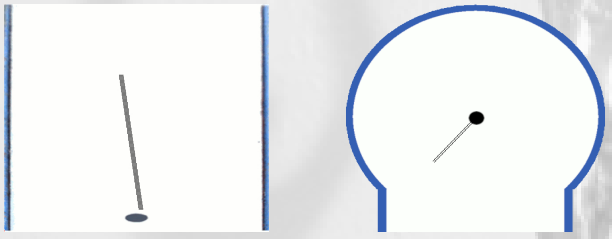
Winkel



Nr. 5

Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),

Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	2	4
AVG	AVG+	Spiele
2.1	2	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
20 mm	-10 °	6



Spielempfehlung (Freizeitsp.): Spiel über die linke Bande, etwa 20 cm vor dem Knick. Von dort prallt der Ball mittig gegen die Querbande und läuft direkt Kurs Loch.

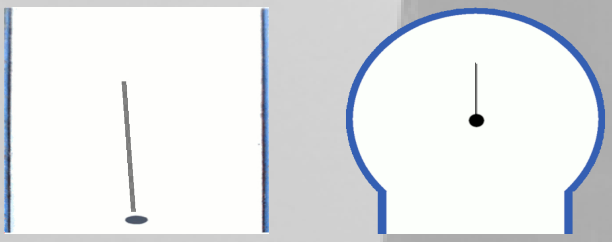
Schräger Kreis m. V-Hindernis



Nr. 6

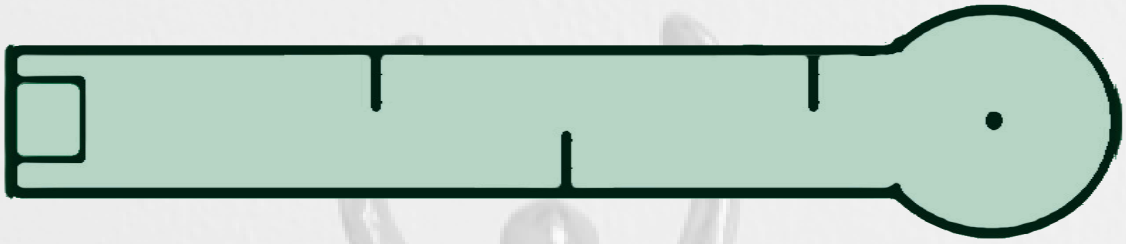
Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),

Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	4	4
AVG	AVG+	Spiele
3.3	3.3	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
-20 mm	-5 °	5



Spielempfehlung (Freizeitsp.): Links oder rechts am V vorbei – die Bande lenkt den Ball direkt ins Ziel. Alles, was zählt, ist das richtige Feingefühl im Schwung.

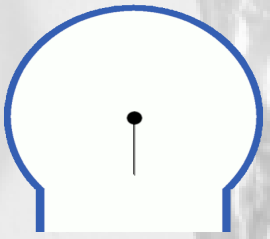
Stäbe



Nr. 7

Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),





Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	4
AVG	AVG+	Spiele
3	3.1	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
20 mm	5 °	6

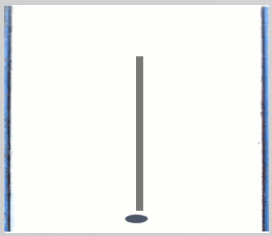
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Nimm die Abkürzung: Direkt durch die Mitte und ab ins Loch.

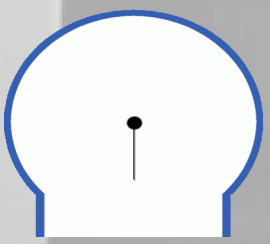
Labyrinth



Nr. 8

Bälle: Orange (glatt),

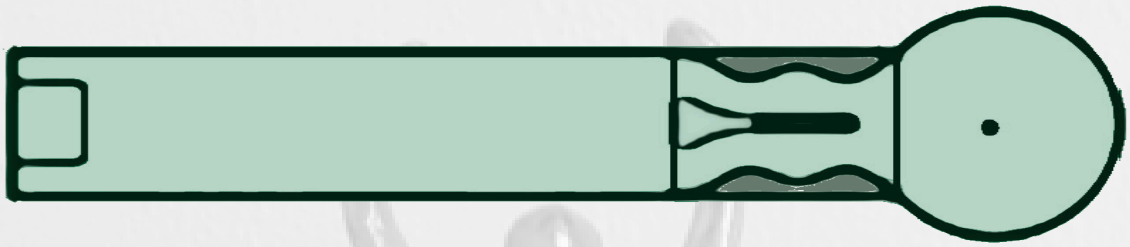




Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.4	2.4	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
10 mm	0 °	9

Spielempfehlung (Freizeitsp.): Viele Wege führen zum Ziel, aber der beste ist ein satter Schlag: Ziel leicht versetzt zur Mitte und ab ins Loch.

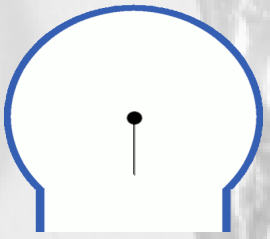
Rohr



Nr. 9

Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),

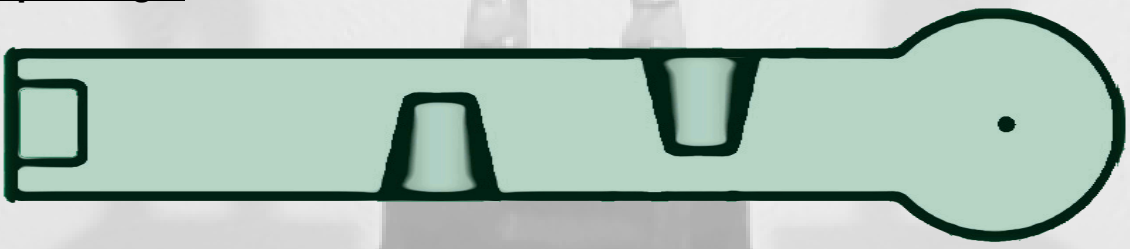




Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.4	2.3	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
-20 mm	0 °	4

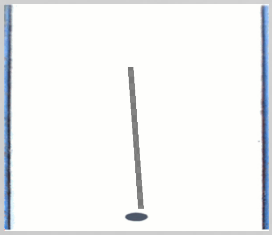
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Nimm einen härteren Ball, spiele ihn durch das Rohr in das Loch. Du kannst auch an den Seiten vorbeispielen, benötigst dann normalerweise einen Schlag mehr.

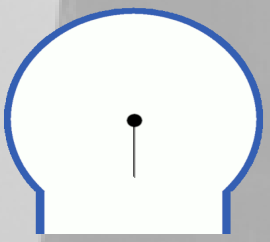
Stumpfe Kegel



Nr. 10

Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),

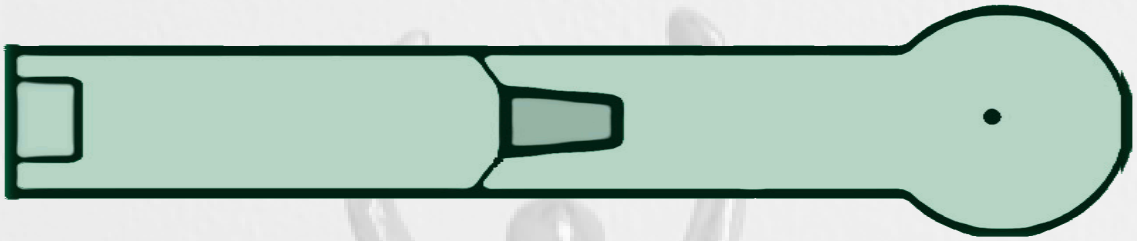




Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	2	4
AVG	AVG+	Spiele
2.6	2.2	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
20 mm	-5 °	7

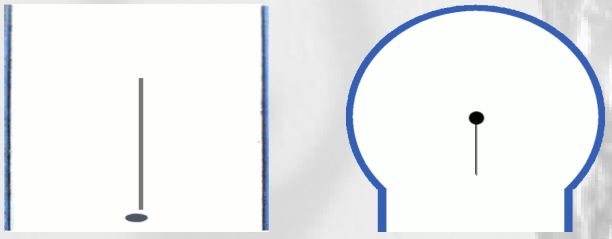
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Am besten geht es fast gerade, etwas mehr Links, direkt ins Loch.

Wippe



Nr. 11

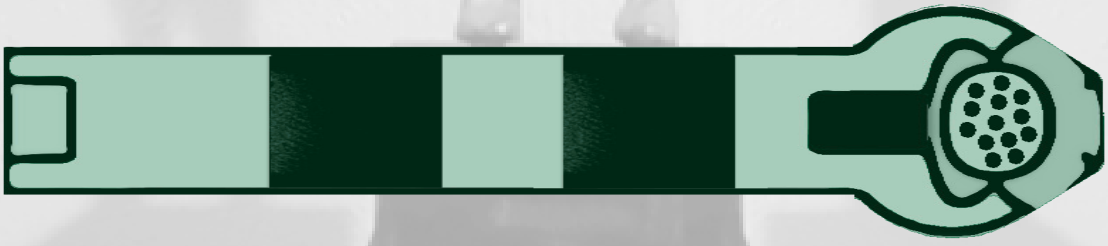
Bälle: Weiss/Grau (schwer),



Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
4	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.8	2.7	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
20 mm	0 °	5

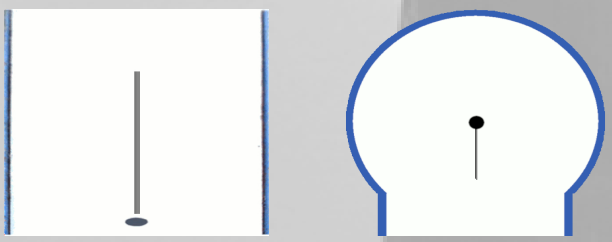
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Nimm den schwersten Ball, aber dosier den Schwung extrem vorsichtig. Ziel genau auf die Mitte, sodass der Ball gerade so das Ende der Wippe erreicht – den Rest erledigt das Gefälle.

Doppelkeil



Nr. 12

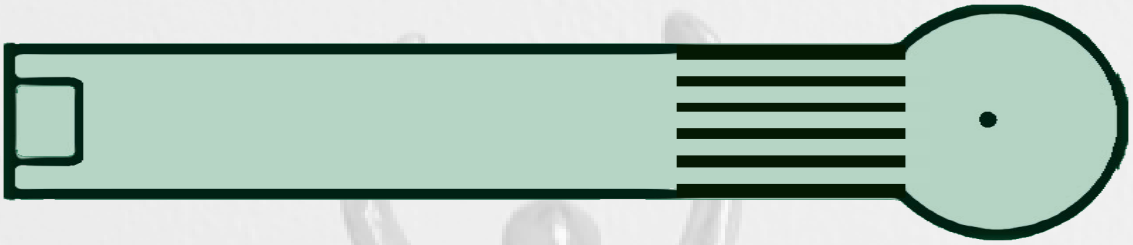
Bälle: Orange (glatt),



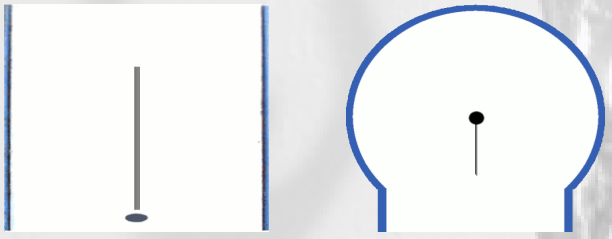
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.3	2.6	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
0 mm	0 °	7

Spielempfehlung (Freizeitsp.): Spiel den Ball mittig und gerade. Aber Vorsicht mit der Power: Schlägst du zu fest, springt er wieder raus und du musst zurück an den Start!

Passagen



Nr. 13
Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



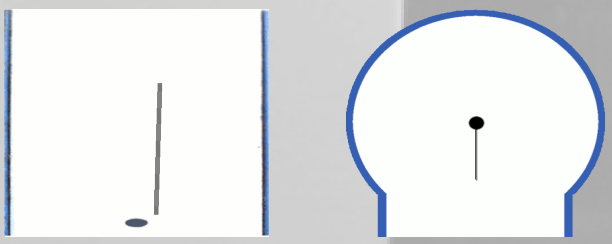
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.4	2.5	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
0 mm	0 °	7

Spielempfehlung (Freizeitsp.): Nimm den Weg durch die Mitte – das spart Kraft und ist am effizientesten.

Liegende Schleife



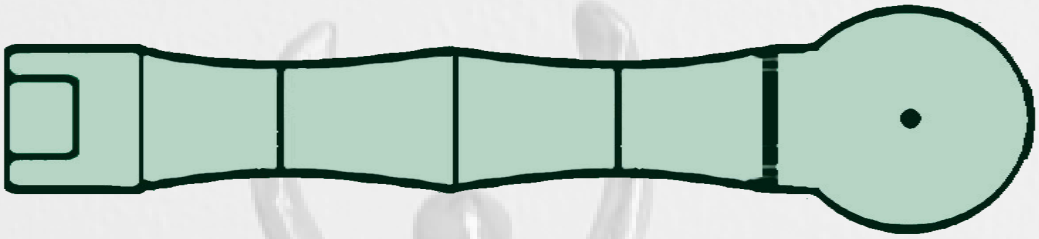
Nr. 14
Bälle: Orange (glatt),



Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
4	4	4
AVG	AVG+	Spiele
3.5	3.8	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
100 mm	2 °	5

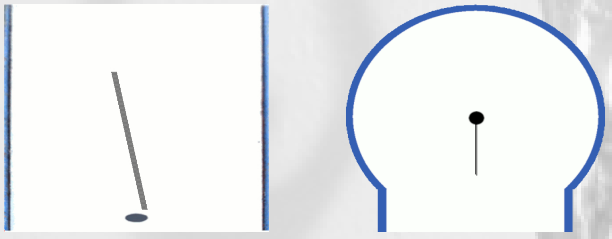
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Platzier den Ball beim Abschlag ganz rechts und spiel ihn auch über die rechte Seite ein. Egal ob im Vor- oder Rücklauf – der Ball findet so sicher den Weg ins Loch.

Doppelwellen



Nr. 15

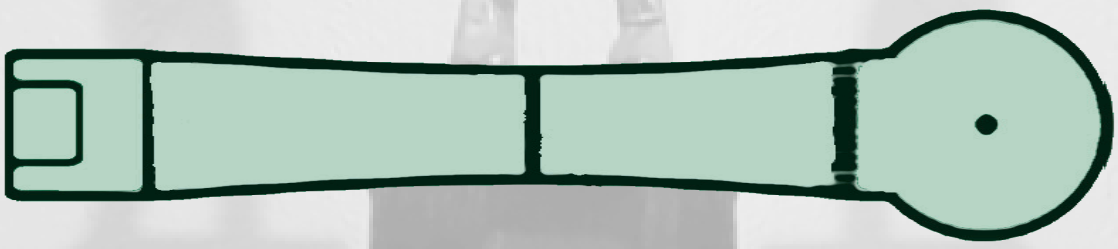
Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	3	3
AVG	AVG+	Spiele
2.7	2.8	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
40 mm	-15 °	7

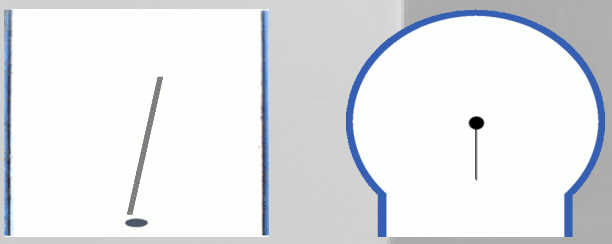
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Spiel den Ball über die linke Bande genau auf den Scheitelpunkt der ersten Welle.

Brücke



Nr. 16

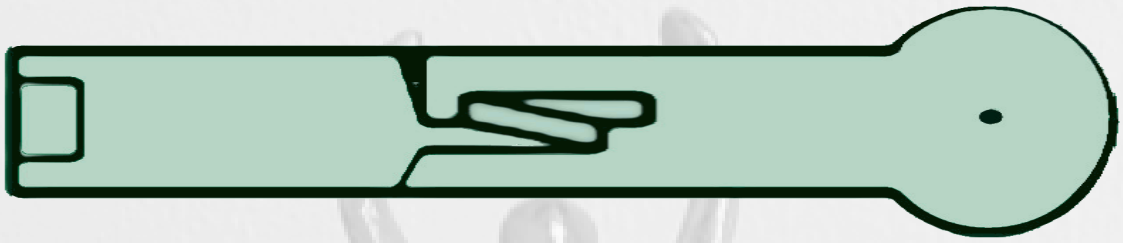
Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.4	2.4	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
-40 mm	15 °	7

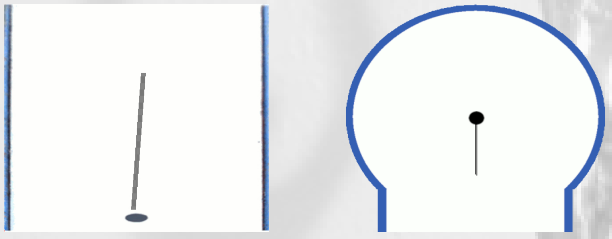
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Spiel den Ball über die linke Bande direkt auf den Scheitelpunkt der ersten Welle.

Salto



Nr. 17

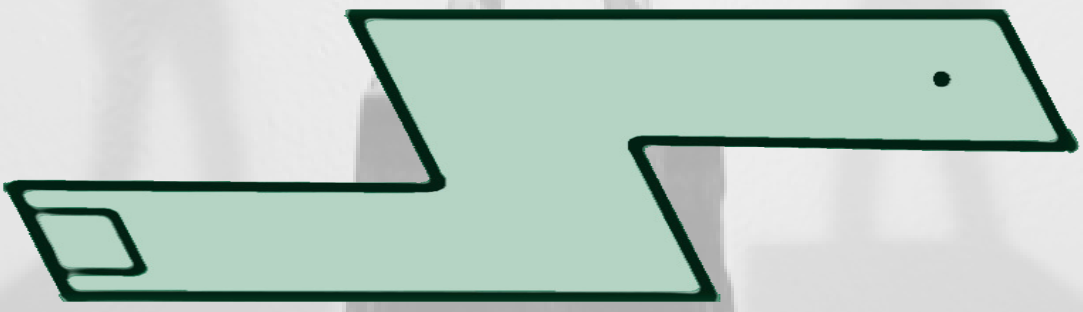
Bälle: Orange (glatt),



Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	5
AVG	AVG+	Spiele
3.1	3.4	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
-20 mm	5 °	6

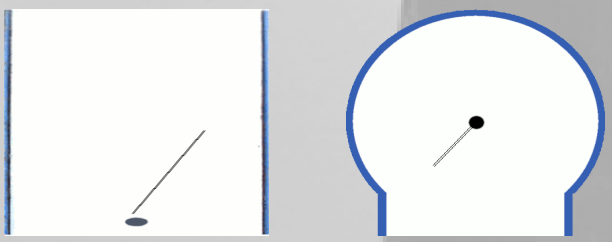
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Setz den Ball leicht links an und spiel ihn halbrechts in den Hochlauf. Er rollt erst über das Loch hinaus und fällt dann sicher im Rücklauf rein.

Blitz



Nr. 18

Bälle: Springer (mit Streifen),



Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
5	4	5
AVG	AVG+	Spiele
3.2	3.6	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	**Winkel**	**Kraft**
-20 mm	46 °	3

Spielempfehlung (Freizeitsp.): Spiel kurz über die rechte Bande direkt ins Ziel. Hier ist der Satz des Pythagoras dein bester Freund für den perfekten Winkel.

Agenda

MGP	Mini-Golf-Masters, eine internationale App für Minigolfer
DACH	Deutschland, Österreich, Schweiz (D-A-CH)
EU	Europa
Typ	Spielertyp (Freizeit-/Vereins-/Profi- Spieler)
Bälle	Bälle die oft auf dieser Bahn gespielt werden
Empf..	Anzahl von Empfehlung für diese Minigolfbahn
Handicap	Schweregrad dieser Minigolfbahn
Schläge	Schläge/Punkte, jeder Minigolfschlag ist ein Punkt
PAR	Das Par ist das Ergebnis, das ein geübter Profi-Minigolfer im Durchschnitt erzielt
PAR+	Das Par+ ist das Ergebnis, das ein geübter "Freizeit"-Minigolfer im Durchschnitt erzielt
AVG	Durchschnitt (alle Spieler)
AVG+	Durchschnitt (aller Freizeitspieler)
Versatz	Distanz (Abstand) von der Mitte, Abschlagspunkt. Positive Werte befinden sich rechts vom Punkt und negative Werte links vom Punkt.
Winkel	Startwinkel. 0 bedeutet geradeaus. Positive Werte befinden sich rechts, negative Werte links vom Abschlagspunkt.
Kraft	Schlagstärke (1-10), mit der der Ball getroffen werden muss. Durchschnitt ist 4-5.