



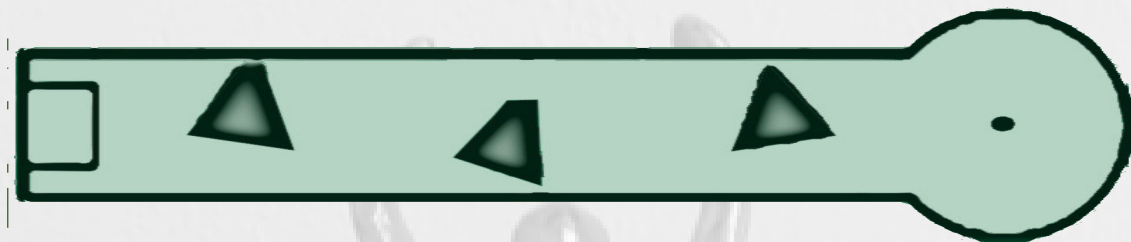
MGP Masters

Pistenplan

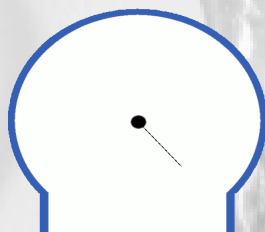
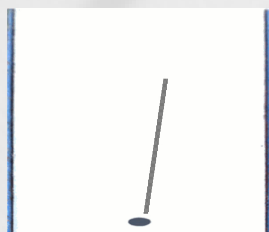
miniGOLF Hamburg Horn

**by
MGP-Masters**

Pyramiden



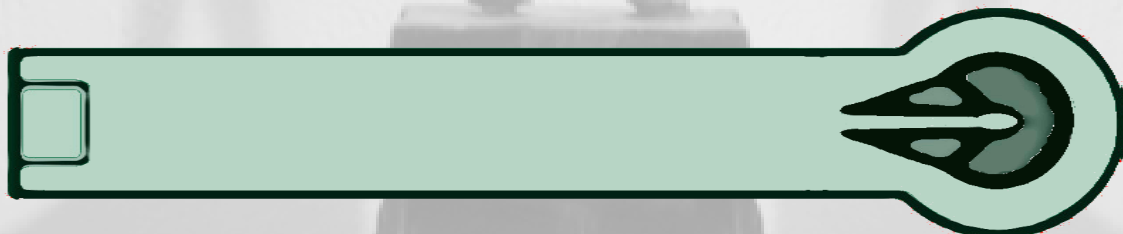
Nr. 1
Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



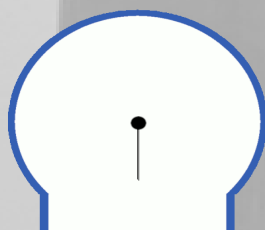
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	5
AVG	AVG+	Spiele
2.3	2.6	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
30 mm	10 °	6

Spielempfehlung (Freizeitsp.): 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



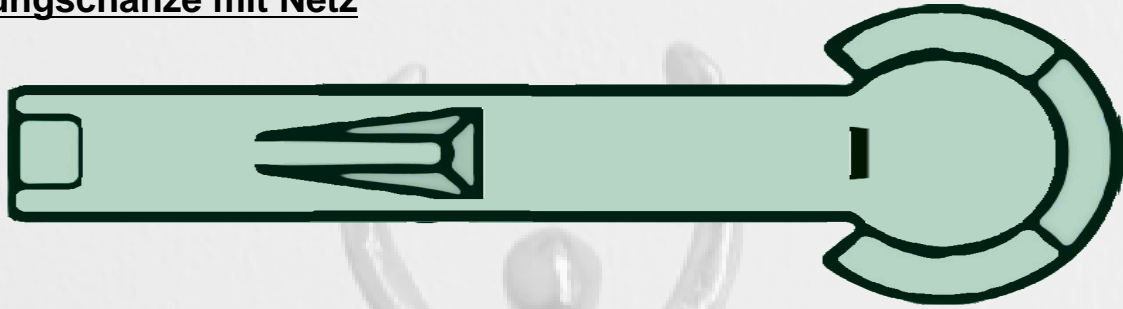
Nr. 2
Bälle: Weiss (schwer),



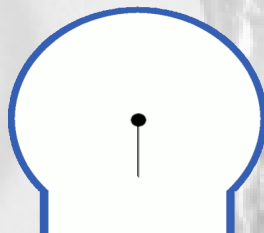
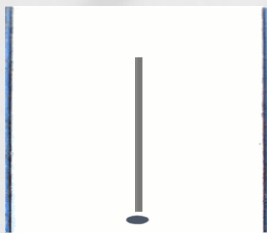
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	5
AVG	AVG+	Spiele
2.6	3.2	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
0 mm	0 °	7

Spielempfehlung (Freizeitsp.): 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



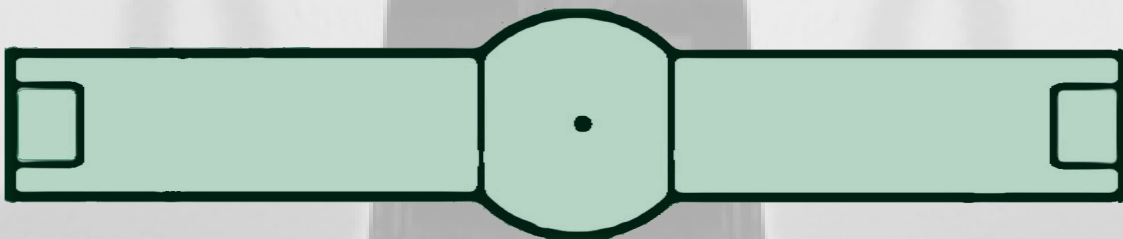
Nr. 3
Bälle: Orange (glatt),



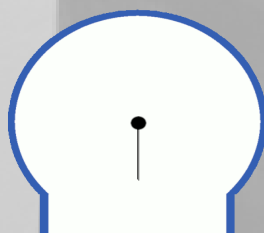
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
4	4	5
AVG	AVG+	Spiele
3.3	4.2	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
0 mm	0 °	9

Spielempfehlung (Freizeitsp.): 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



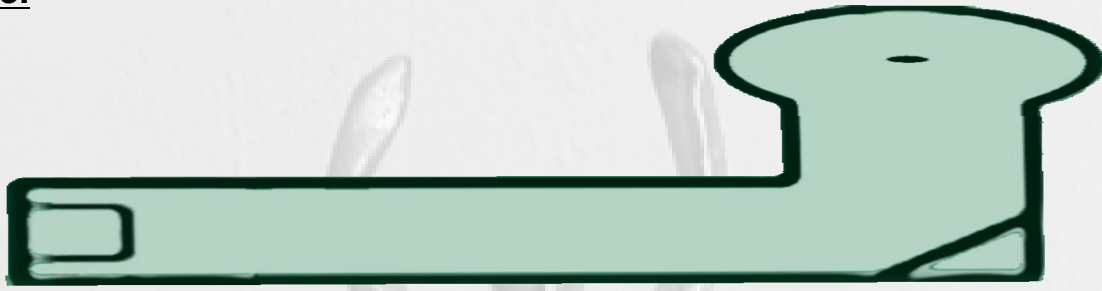
Nr. 4
Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



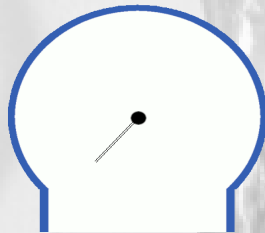
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.6	3.3	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
-20 mm	0 °	5

Spielempfehlung (Freizeitsp.): Es ist ratsam, eines der Hütchen auf dem Hügel in einem 45-Grad-Winkel zum Loch anzuspielen. Dadurch wird der Ballswing gut reduziert und der Ball fliegt nicht über das Loch hinaus.

Winkel



Nr. 5
Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



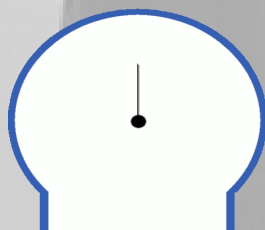
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	2	4
AVG	AVG+	Spiele
2.1	2.1	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
20 mm	-10 °	6

Spielempfehlung (Freizeitsp.): 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



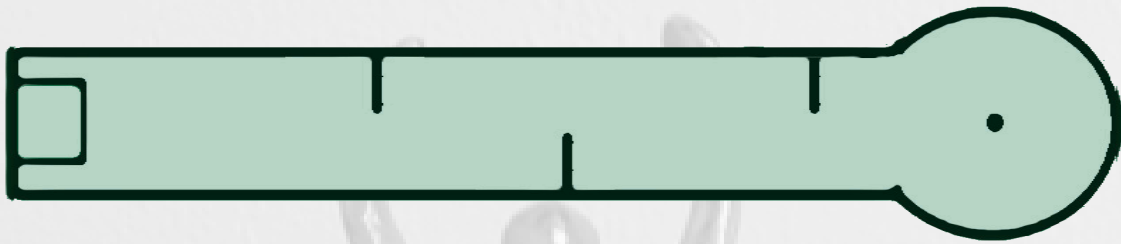
Nr. 6
Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



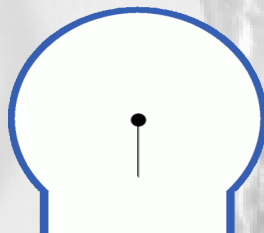
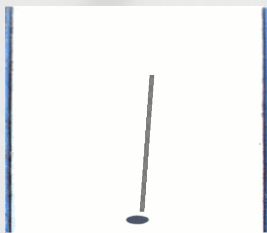
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	4	4
AVG	AVG+	Spiele
3.2	3.2	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
-20 mm	-5 °	5

Spielempfehlung (Freizeitsp.): 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



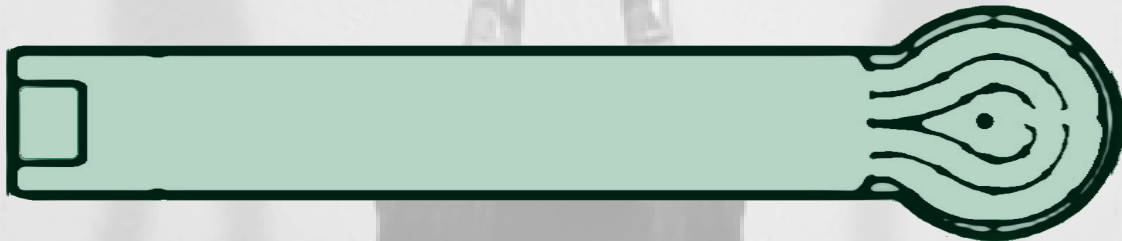
Nr. 7
Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



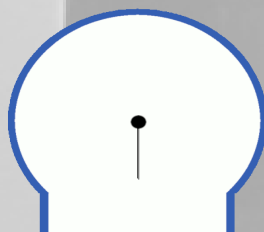
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.8	3.2	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
20 mm	5 °	6

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

Labyrinth



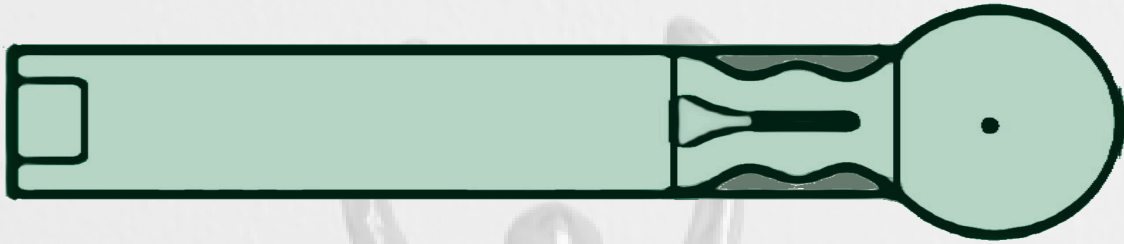
Nr. 8
Bälle: Orange (glatt),



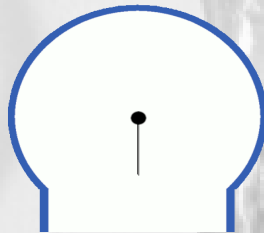
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.4	2.4	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
10 mm	0 °	9

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

Rohr



Nr. 9
Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



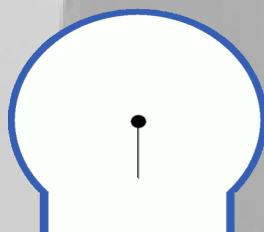
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.5	2.3	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
-20 mm	0 °	4

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



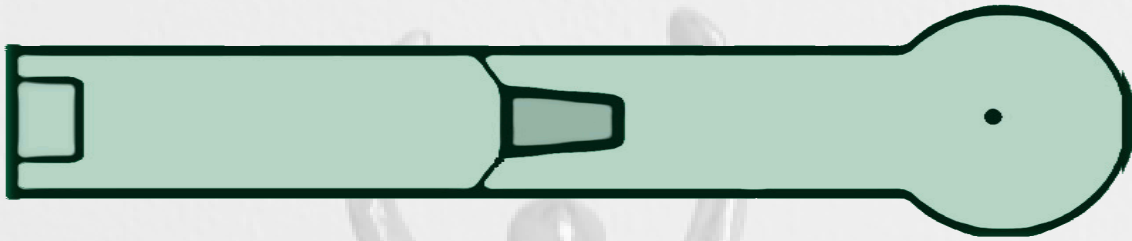
Nr. 10
Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



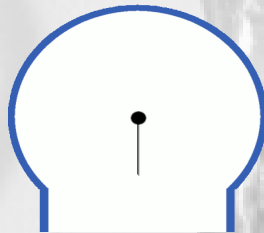
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	2	4
AVG	AVG+	Spiele
2.5	2.2	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
20 mm	-5 °	7

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

Wippe



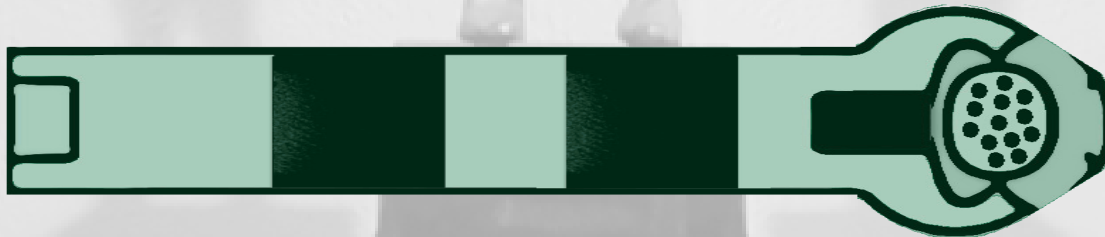
Nr. 11
Bälle: Weiss (schwer),



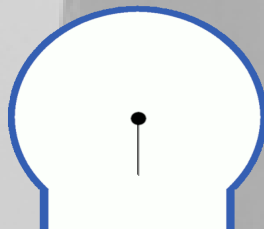
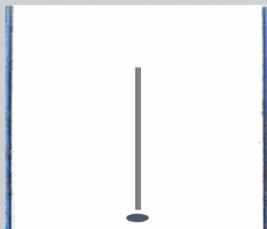
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
4	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.9	2.7	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
20 mm	0 °	5

Spielempfehlung (Freizeitsp.): 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



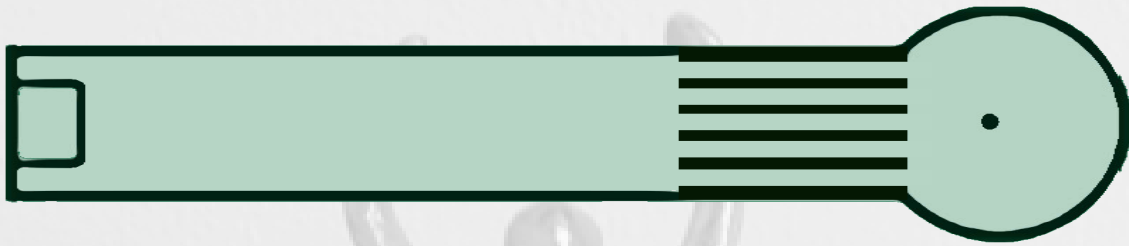
Nr. 12
Bälle: Orange (glatt),



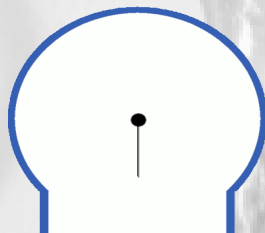
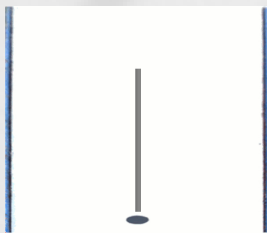
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.4	2.6	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
0 mm	0 °	7

Spielempfehlung (Freizeitsp.): 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



Nr. 13
Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



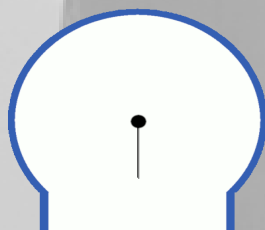
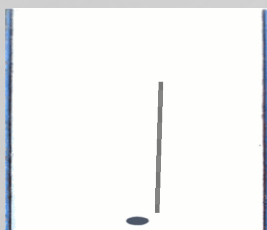
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.6	2.5	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
0 mm	0 °	7

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

Liegende Schleife



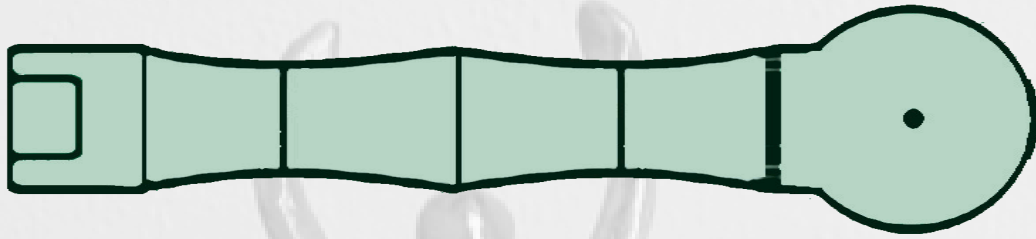
Nr. 14
Bälle: Orange (glatt),



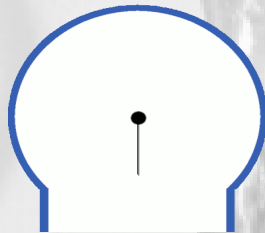
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
4	4	4
AVG	AVG+	Spiele
3.7	3.8	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
100 mm	2 °	5

Spielempfehlung (Freizeitsp.): 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



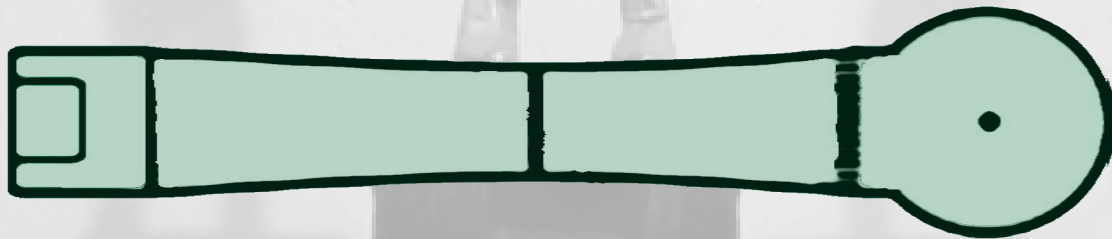
Nr. 15
Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



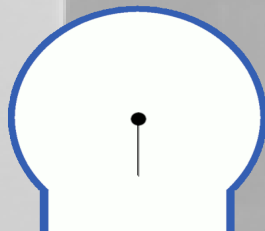
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.8	2.7	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
40 mm	-15 °	7

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

Brücke



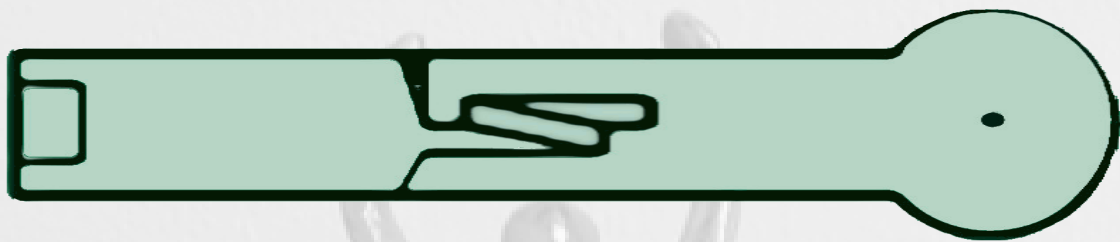
Nr. 16
Bälle: Bunt (Rot/Gelb/Blau),



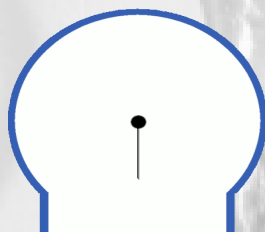
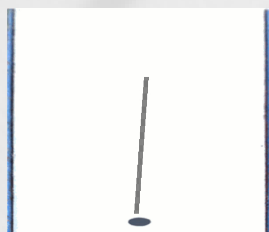
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.5	2.3	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
-40 mm	15 °	7

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

Salto



Nr. 17
Bälle: Orange (glatt),



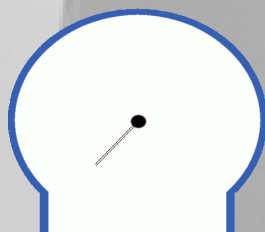
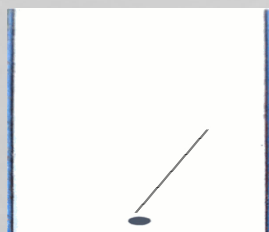
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	5
AVG	AVG+	Spiele
3.2	3.4	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
-20 mm	5 °	6

Spielempfehlung (Freizeitsp.): Leicht nach links versetzen und halb rechts in den Hochlauf spielen, der Ball sollte über das Loch laufen und im Rücklauf darin landen.

Blitz



Nr. 18
Bälle: Springer (mit Streifen),



Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
5	4	5
AVG	AVG+	Spiele
3.3	3.7	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
-20 mm	46 °	3

Spielempfehlung (Freizeitsp.): 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, 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.