



MGP Masters

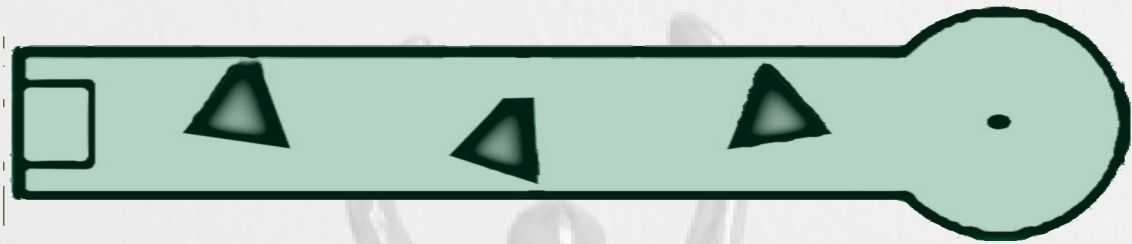
Pistenplan

miniGOLF Hamburg Horn

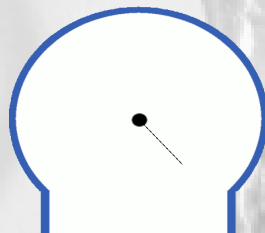
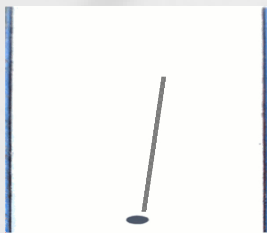
by

MGP-Masters

Pyramiden



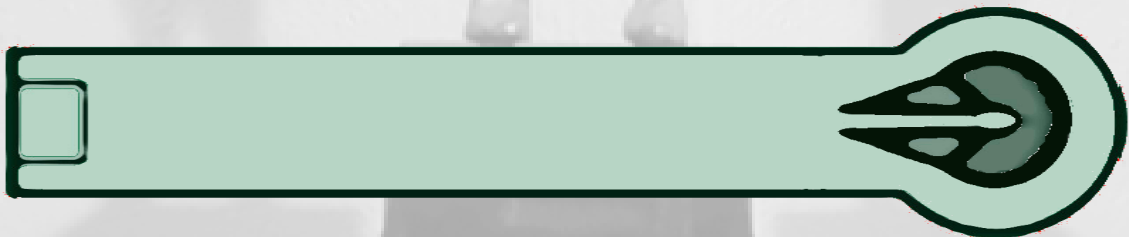
Nr. 1
 Bälle: ,



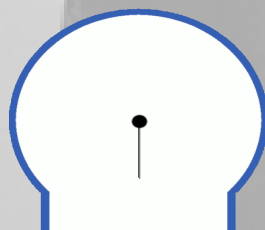
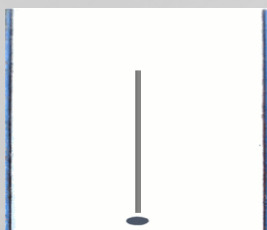
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	5
AVG	AVG+	Spiele
2.3	2.5	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
30 mm	10 °	6

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



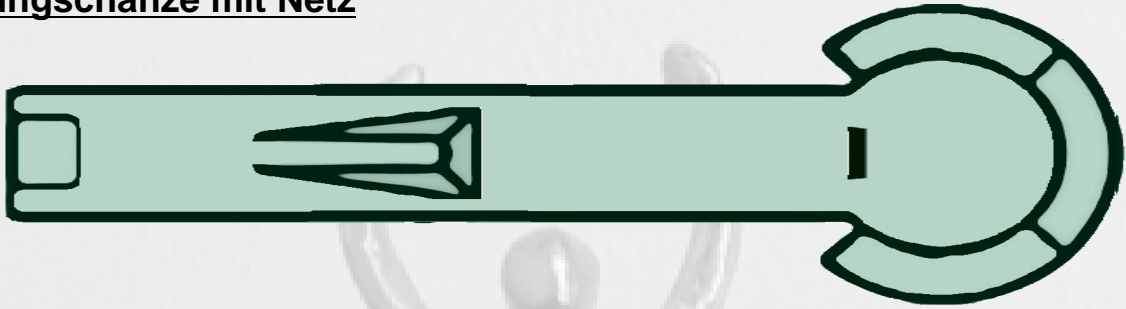
Nr. 2
 Bälle: ,



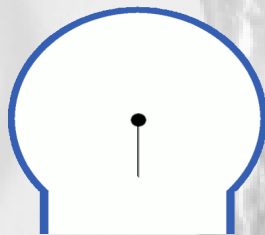
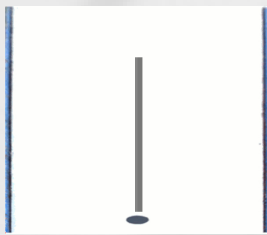
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	5
AVG	AVG+	Spiele
2.6	3.1	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
0 mm	0 °	7

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



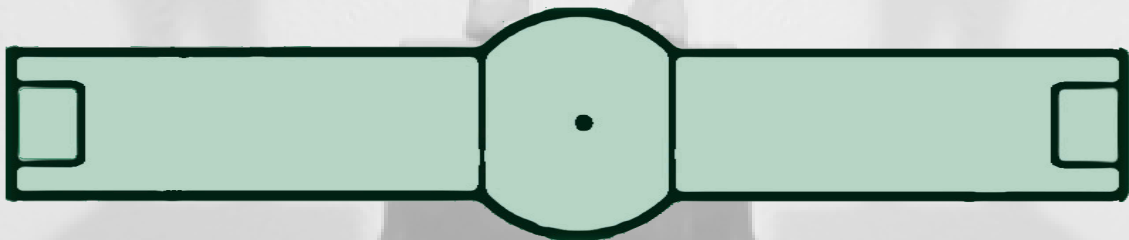
Nr. 3
Bälle: ,



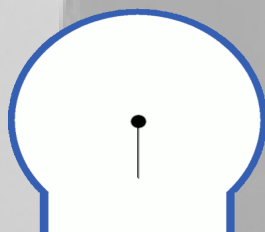
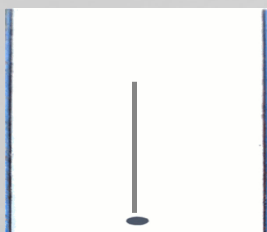
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
4	4	5
AVG	AVG+	Spiele
3.2	4.1	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
0 mm	0 °	9

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



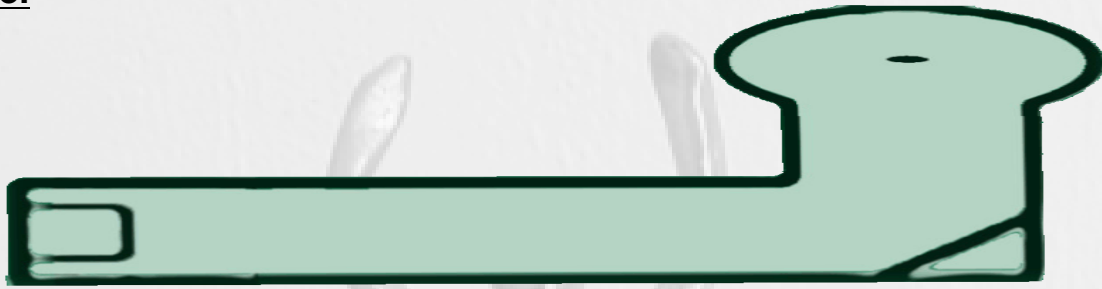
Nr. 4
Bälle: ,



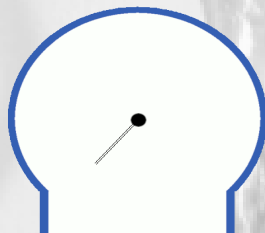
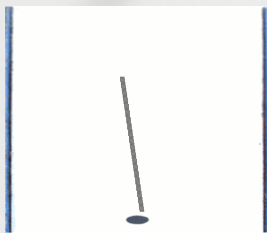
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.6	3.2	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
-20 mm	0 °	5

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

Winkel



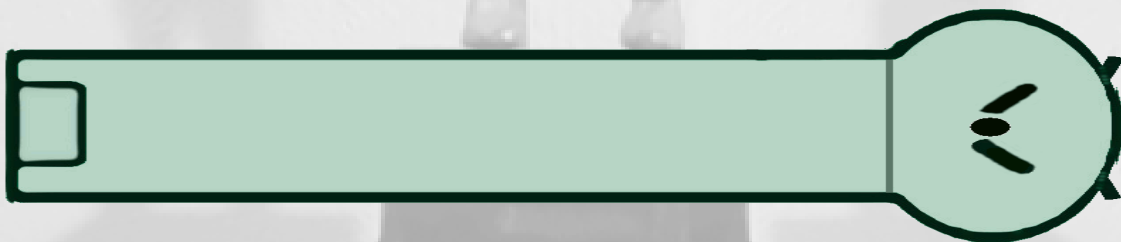
Nr. 5
Bälle: ,



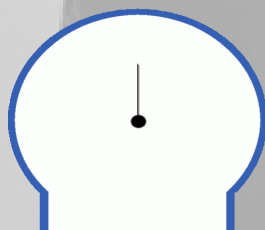
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	2	4
AVG	AVG+	Spiele
2.1	2	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
20 mm	-10 °	6

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



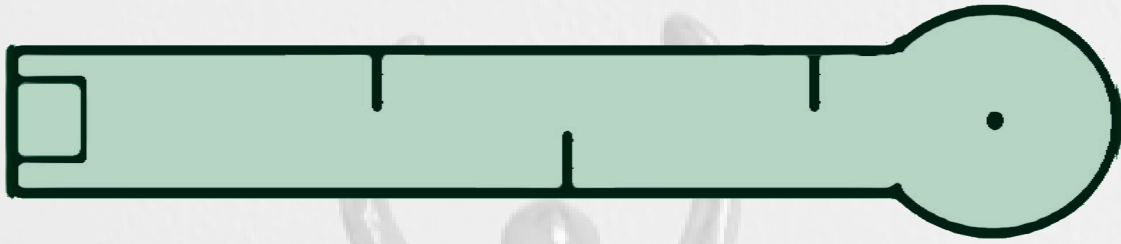
Nr. 6
Bälle: ,



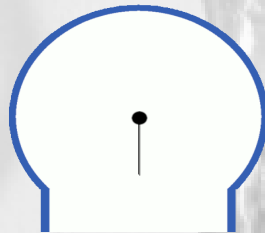
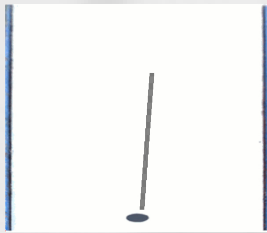
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	4	4
AVG	AVG+	Spiele
3.2	3.3	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
-20 mm	-5 °	5

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



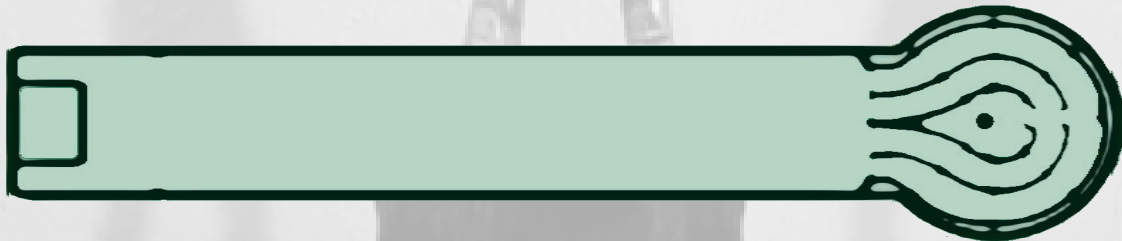
Nr. 7
Bälle: ,



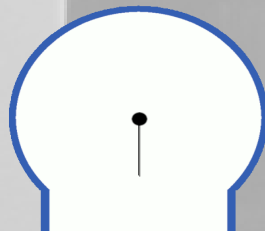
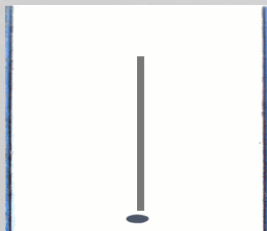
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.9	3.1	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
20 mm	5 °	6

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

Labyrinth



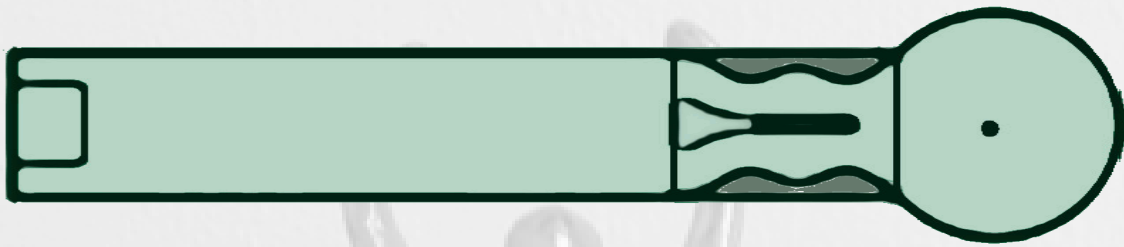
Nr. 8
Bälle: ,



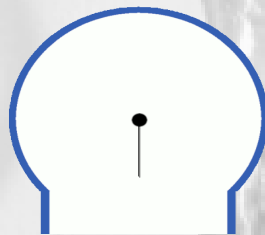
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.4	2.4	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
10 mm	0 °	9

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: ,



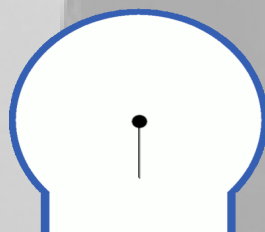
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.5	2.3	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
-20 mm	0 °	4

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



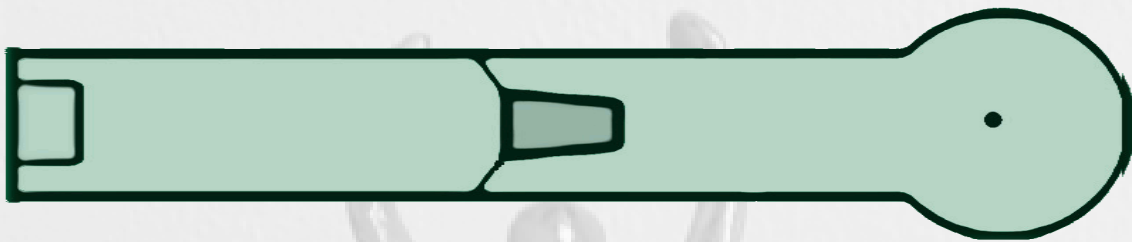
Nr. 10
Bälle: ,



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

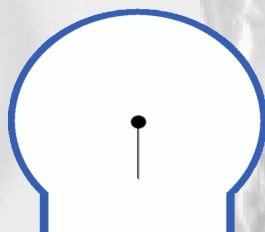
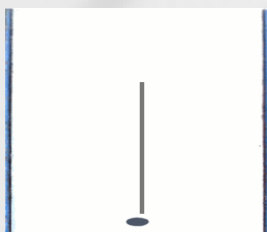
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Am besten geht es fast gerade, etwas mehr Links, direkt ins Loch.

Wippe



Nr. 11

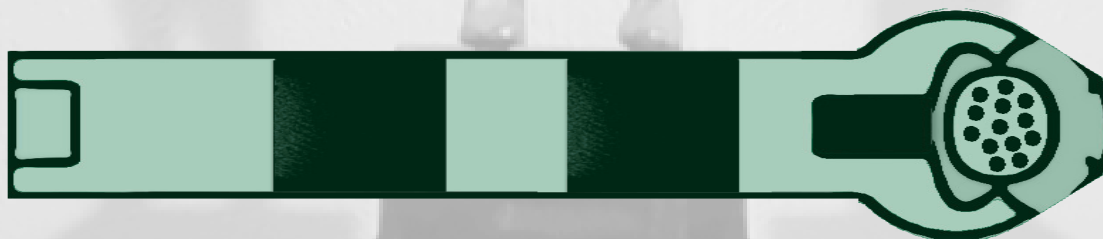
Bälle: ,



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

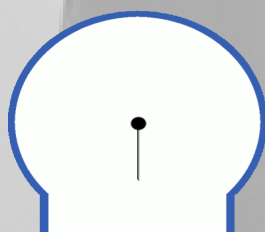
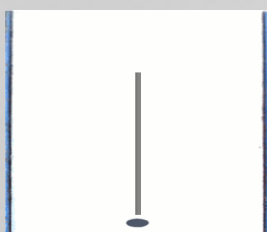
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Nimm den schwersten Ball, aber dosier den Schwung extrem vorsichtig. Ziel genau auf die Mitte, sodass der Ball gerade so das Ende der Wippe erreicht – den Rest erledigt das Gefälle.

Doppelkeil



Nr. 12

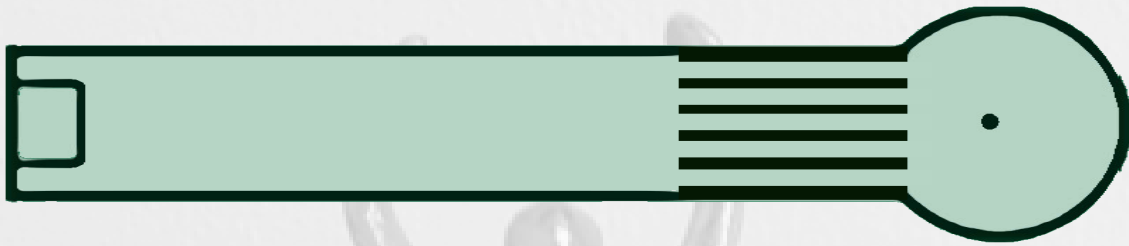
Bälle: ,



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

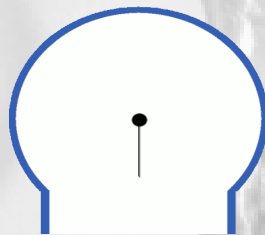
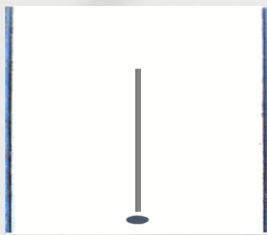
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Spiel den Ball mittig und gerade. Aber Vorsicht mit der Power: Schlägst du zu fest, springt er wieder raus und du musst zurück an den Start!

Passagen



Nr. 13

Bälle: ,



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

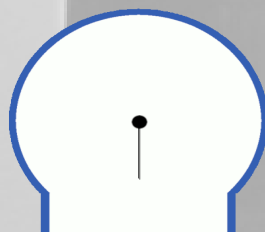
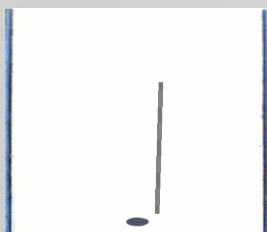
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Nimm den Weg durch die Mitte – das spart Kraft und ist am effizientesten.

Liegende Schleife



Nr. 14

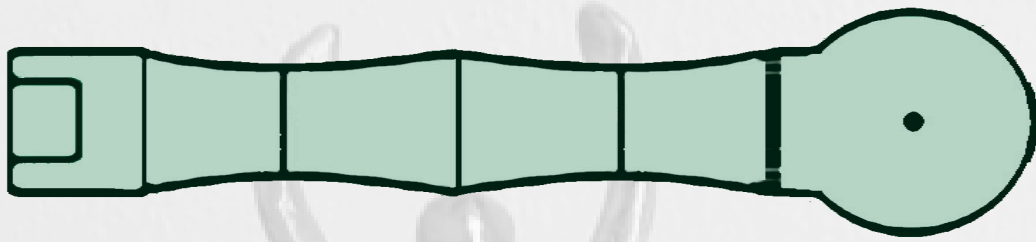
Bälle: ,



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

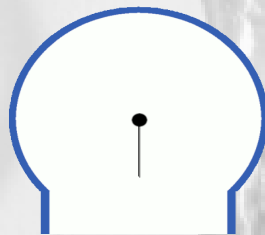
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Platzier den Ball beim Abschlag ganz rechts und spiel ihn auch über die rechte Seite ein. Egal ob im Vor- oder Rücklauf – der Ball findet so sicher den Weg ins Loch.

Doppelwellen



Nr. 15

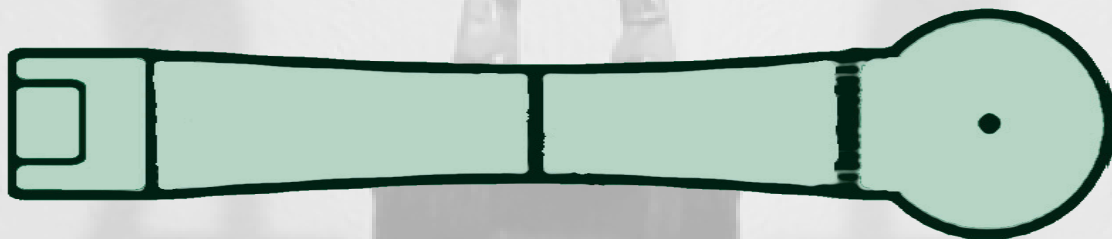
Bälle: ,



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

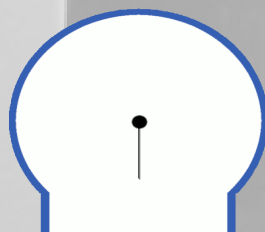
Spielempfehlung (Freizeitsp.): Spiel den Ball über die linke Bande genau auf den Scheitelpunkt der ersten Welle.

Brücke



Nr. 16

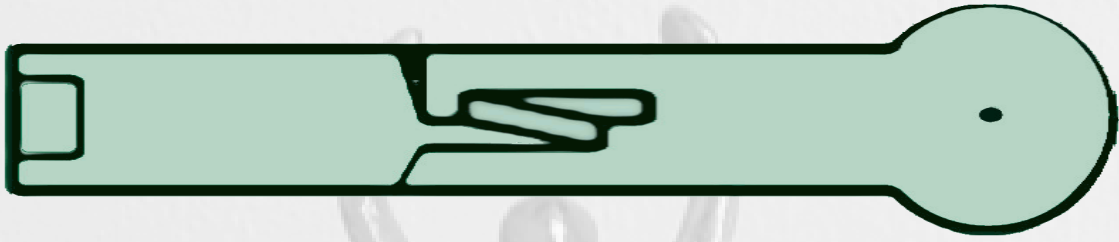
Bälle: ,



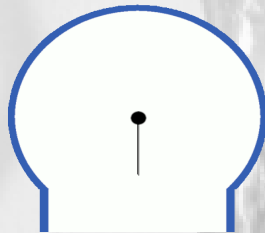
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
2	3	4
AVG	AVG+	Spiele
2.5	2.4	< 100
Abschlagpunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
-40 mm	15 °	7

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

Salto



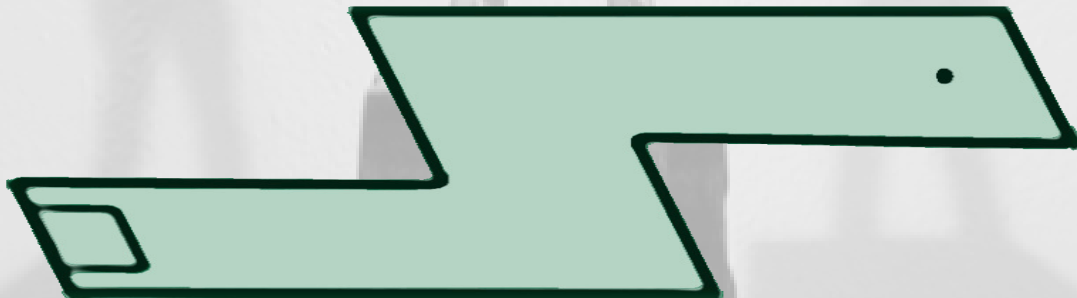
Nr. 17
Bälle: ,



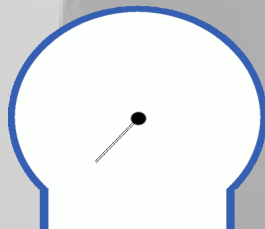
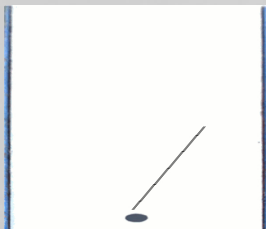
Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
3	3	5
AVG	AVG+	Spiele
3.2	3.4	< 100
Abschlagspunkt		
Versatz	Winkel	Kraft
-20 mm	5 °	6

Spielempfehlung (Freizeitsp.): 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: ,



Bahn-Info		
Handicap	PAR+	Empf.
5	4	5
AVG	AVG+	Spiele
3.3	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.