

2022

Arbitrage avec BAMS

Raymond Leemans & Jean-Pierre Jacob

1-3-2022

Inhoud

Tribunal d'arbitrage	4
RÈGLES INTERNATIONALES DU SPORTS INTERNATIONAL	5
Outils	5
Détermination des résultats en cas d'égalité/play-off	5
Ordre de jeu / Play off (KO)	5
Journal de jeu / Correction	5
Protocole de lecture/ Vérifiez le protocole des résultats après la fin de chaque tour.	5
Ordre de jeu/ Jouer sur un terrain	6
Ordre de lecture/ Retrait du groupe de joueurs	6
Catégories - Voir aussi les tournois internationaux mondiaux (p. ex. IMT)	6
Remplacement	6
Le remplacement lui-même	6
Pénalités dans le fonctionnement du jeu	8
Raisons des pénalités dans le fonctionnement du jeu	10
Pour pénalité A+1 (rappel avec point de pénalité)	10
Pour la pénalité B+2 (avertissement avec 2 points de pénalité)	10
Pour la punition D+5 (disqualification avec 5 points de pénalité) et 4 semaines de suspension	10
Exemples de décisions dans différentes situations	12
<i>Système 1 Minigolf - Piste 2</i>	14
<i>Système 1 Minigolf - Piste 7</i>	14
<i>Système 1 Minigolf - Piste 10</i>	14
<i>Système 1 Minigolf - Piste 18</i>	14
<i>Système 2 Miniature golf Directives générales</i>	15
<i>Système 2 Miniature golf Looping (Salto)</i>	15
<i>Système 2 Miniature golf - Escargot</i>	15
<i>Système 2 Miniature golf - Double bosse - Pont - cônes couchés</i>	15
<i>Système 2 Miniature golf – But central (But au milieu d'une bosse)</i>	15
<i>Système 2 Miniature golf - Net</i>	15
<i>Système 2 Miniature golf - Canon</i>	15
<i>Système 2 Miniature golf – Passage en losange (Rhombus)</i>	15
<i>Système Filz golf - Directives générales</i>	16
1. BAMS - Communication des résultats à partir d'appareils mobiles.	20
2. Le code d'administration.	21
3. Manuel d'interface utilisateur mobile pour les utilisateurs et les responsables de tournois.	21
5. Indicateur d'une demande en cours.	27
6. Arbitrage avec BA en BAMS.	29

7. Couverture et administration du réseau.....	31
8. Interface utilisateur pour les arbitres et les fonctions administratives.....	31
9. Remplaçant (substitute player).....	35
10. Problèmes possibles :.....	36

Tribunal d'arbitrage

- Se compose d'un arbitre principal, ainsi que d'au moins 2 arbitres supplémentaires par type de terrain.
- Est responsable du bon fonctionnement du jeu et fournit tout le soutien nécessaire aux organisateurs et aux joueurs.
- Vérifie les limites et les lignes de marquage, ainsi que les obstacles
- Met en évidence les éventuels obstacles mobiles / structures d'obstacles
- Vérifie que les obstacles sont complets, vérifie les défauts (densité et hauteur du filet, etc.)
- Définit la procédure pour les erreurs sur le web
- Doit intervenir immédiatement en cas de violation des règles et émettre des sanctions appropriées.
(Un traitement égal pour tous les participants, mais avec un certain « sentiment » pour les nouveaux arrivants !)
- Assure la saisie correcte de toutes les données nécessaires dans le protocole d'arbitrage, si BA – BAMS est utilisé par ce système.

Un ensemble mis à jour des règles doit être placé au bureau du tournoi afin qu'il puisse être utilisé pour des questions réglementaires difficiles.

En cas de discussion, la version originale WMF (anglais) est utilisée.

En cas de différend sur le terrain avec les participants, les arbitres - éventuellement avec le vice-président du comité sportif - devraient se retirer dans un endroit calme pour voter en interne sur la décision et seulement ensuite communiquer d'une seule voix au monde extérieur.

D'une part, cette procédure vise à se protéger contre les mauvaises décisions hâtives, mais aussi à se protéger des discussions publiques avec différentes interprétations des règles au sein du tribunal arbitral.

RÈGLES INTERNATIONALES DU SPORTS INTERNATIONAL

Outils

- L'utilisation ou le transport d'appareils (p. ex. équipement de but, niveau à bulle (et équipement similaire) est interdit à toutes les personnes au tournoi - pendant le tournoi.
- Les téléphones mobiles et les appareils similaires doivent être réglés de manière à ne pas émettre de signaux acoustiques.
- L'utilisation ne doit pas interférer avec les autres participants au tournoi ou le calendrier du tournoi.
- Lors d'un tour, il est strictement interdit de passer ou de recevoir des appels téléphoniques.
- Les plans de piste ou divers documents écrits (également sous forme électronique) peuvent être utilisés dans toutes les compétitions nationales et internationales
- Les paravents peuvent être utilisés lors des championnats internationaux s'ils sont transparents.

Résultats

Détermination des résultats en cas d'égalité/play-off

En cas d'égalité pour la 1^{ère}, la 2^{ème} place ou la 3^{ème} place, un Play-Off sera joué entre ces joueurs ou équipes. Il commence sur la piste 1 et continuera éventuellement sur les pistes suivantes jusqu'à ce qu'il y ait une différence de points. Le 1^{er} joueur (+ équipe) change après chaque piste.

L'ordre de jeu sur la 1^{ère} piste lors d'un Play-Off normal est déterminé par le tirage au sort ou toute autre méthode de loterie appropriée. Avec des formats de tournoi spéciaux, il est possible de commencer à jouer sur des pistes autres que la piste 1. Ces dispositions éventuellement différentes ont été établies et publiées lors de l'enregistrement. Dans les tournois, organisés sur différentes installations, la piste 1 de la dernière installation jouée est la première piste des barrages. Ne pas participer aux Play-Off conduit à un placement plus faible.

Si le play-off n'est plus possible à ce moment-là en raison de circonstances, on utilisera :

- a) Le nombre le plus élevé de « un »
- b) La différence entre le score le plus élevé et le score le plus bas.

Ordre de jeu / Play off (KO)

L'ordre du jeu tourne à chaque piste.

1^{ère} piste : Joueur 1, joueur 2 ou joueur 1, joueur 2, joueur 3, joueur 4

2^{ème} piste : joueur 2, joueur 1 ou joueur 2, joueur 3, joueur 4, joueur 1

Etc.

Journal de jeu / Correction

Une correction d'une mention incorrecte d'un résultat de piste dans le journal de jeu ne peut plus être effectuée si le résultat du tour est signé par le joueur et la direction du tournoi.

Protocole de lecture/ Vérifiez le protocole des résultats après la fin de chaque tour.

À la fin d'un tour, chaque joueur doit vérifier son propre résultat et celui de son partenaire de jeu. Le résultat du tour doit être signé par le joueur et la direction du match. Pour ce faire, la direction du tournoi doit fournir une salle spéciale (« salle indépendante »). Si la somme du résultat du tour (score total du tour) a été calculée de manière incorrecte, la correction peut être faite sans pénalité – même après avoir entré une carte de match dans BA. (Sauf si l'erreur de calcul a été faite intentionnellement).

Lors de l'utilisation de BA, le résultat est vérifié par le joueur à chaque fois avant qu'un nouveau score puisse être entré. Chaque inscription qui n'est pas faite est alors complétée automatiquement par un 7.

Ordre de jeu/ Jouer sur un terrain

Si un groupe de joueurs est à plusieurs pistes du groupe précédent de joueurs au cours d'un tour, un arbitre peut décider que les 1^{er} et 2^{ème} joueur de ce groupe de joueurs doivent commencer sur le prochain parcours, même si le dernier joueur du groupe de joueurs n'a pas terminé la piste en cours. Cela peut être commandé à plusieurs reprises par un arbitre à sa discrétion jusqu'à ce que le groupe en question ferme l'écart ou termine le parcours.

Ordre de lecture/ Retrait du groupe de joueurs

Le joueur n'est pas autorisé à quitter son groupe de joueurs. Si le retrait du groupe de joueurs est nécessaire pour des raisons particulières, cela n'est autorisé qu'avec la permission d'un arbitre. Après que le délai pour le premier coup pour ce joueur a déjà commencé sur un parcours, ce joueur ne peut plus quitter le parcours pour utiliser les toilettes. Le joueur doit terminer ce cours en premier.

Catégories - Voir aussi les tournois internationaux mondiaux (p. ex. IMT)

Toutes les catégories de joueurs sont autorisées dans la classe générale (mesdames ou messieurs).

Pour les jeunes, il y a toujours une catégorie distincte.

Les joueurs de la catégorie Étudiant entrent également dans la catégorie des jeunes.

Les joueurs de la catégorie Seniors 2 sont également admis dans la catégorie Seniors 1.

Dans un tournoi, un joueur ne peut commencer que dans une catégorie individuelle à la fois.

Remplacement

Un joueur de remplacement est autorisé par équipe, sauf indication contraire dans les règlements ou les inscriptions. Cela doit être annoncé avant le début du tournoi à la date indiquée dans l'inscription.

Les modifications apportées à la composition de l'équipe après cette date seront considérées comme des remplaçants.

Si aucune date particulière n'est mentionnée dans l'inscription, l'annonce doit être faite au plus tard 30 minutes avant le début de la compétition prévu dans l'horaire.

Les clubs ou associations qui désignent un joueur remplaçant doivent en même temps désigner une personne qui en est réellement capable d'effectuer le remplacement.

Le remplacement lui-même

Le joueur remplaçant peut-être remplacé à tout moment, c'est-à-dire jusqu'à la fin du tournoi. Toutefois, un remplacement n'est possible qu'après avoir terminé la piste.

Si vous devez remplacer le joueur après le premier coup sur une piste, mais que vous n'êtes pas prêt et/ou si vous n'êtes pas en mesure de la terminer, 7 points pour le joueur seront attribués sur ce parcours. La pénalité pour avoir résilié une piste avant que la balle ne soit dans le but n'est pas appliquée dans ce cas.

En principe, un remplacement n'est possible qu'une seule fois dans un tournoi

Autres définitions

'Les heures pendant la compétition :

Signifie la durée du début du premier joueur à l'achèvement de la dernière piste du dernier joueur pour la journée.

Inclus: Une possible « mort subite » (KO)

« **Sur l'installation** » : La zone sur laquelle sont disposées les 18 ou 36 pistes.

« **Terminer l'installation** » S'il y a une zone réservée aux spectateurs, cette zone n'est pas considérée comme « Sur l'installation » et les sanctions sur les règles du jeu ne s'appliquent pas, mais elles appliquent celles de l'ordre public = agents des forces de l'ordre (Police, tribunal).





Les règles de compétition et les arbitres n'ont dans ce cas, aucune compétence en l'espèce.

En cas d'irrégularités « hors des installations » ou impliquant des violences de toute nature, qui sont utilisées pendant et jusqu'à une demi-heure après le match, même dans les environs immédiats tels que la zone des spectateurs, cafétéria, terrasse et parking appartenant à l'aire de jeux avec ou entre les participants sont considérés comme du hooliganisme et le conseil de la RUBMG (pas les arbitres présents) peut imposer des sanctions supplémentaires indépendamment des conséquences juridiques des actions de la personne concernée au départ de D+5 (suspension minimale de 4 semaines jusqu'à un maximum de 1 an).

Pénalités dans le fonctionnement du jeu

Les violations des règles du jeu ou des lois sportives générales et les comportements antisportifs sont passibles d'avertissements, d'avertissements et de disqualifications. Les sections suivantes s'appliquent aux joueurs, même s'ils agissent en tant que maître de jeu temporaire, entraîneur.

Les pénalités doivent être indiquées aux personnes concernées dans les couleurs suivantes avec les cartes appropriées :

	Pour incitation	A
	Pour avertissement et 1 point de pénalité	A+1
	Pour avertissement et 2 points de pénalité	B+2
	Pour disqualification et 5 points de pénalité	D+5

Chacune de ces sanctions ne peut être imposée qu'une seule fois à chaque joueur et entraîneur au cours d'un tournoi. Les pénalités sont clairement indiquées sur la page de couverture du protocole de jeu avec les informations « A », « A-1 », « B-2 » ou « D-5 ». Les raisons sont indiquées au recto et au verso du journal de jeu ou via le système de pointage électronique. Le directeur de jeu / arbitre en chef doit être immédiatement informé des infractions pénales. Toutes les pénalités doivent être annoncées immédiatement en les plaçant sur le tableau d'affichage officiel.

Dans le cas de D+5, vous serez licencié pour la durée du match.

En général, des sanctions doivent être émises dans l'ordre, à moins que l'infraction ne soit punissable d'une valeur plus élevée en vertu des règles.

En plus de ces 4 pénalités, le comité d'arbitrage peut décider d'augmenter le nombre de rappels verbaux (selon la durée d'un tournoi et le type de participants – par exemple les jeunes) avant d'utiliser la punition A.

Compétition par équipes : Toutes les pénalités seront attribuées à l'équipe en question.

Si un match est suivi d'une compétition KO, toutes les pénalités seront annulées, à l'exception d'une disqualification, "D+5 »

1) Pénalités pour les joueurs et les entraîneurs.

- a. Les violations des règles du jeu ou des lois sportives générales, ainsi que les comportements antisportifs sont passibles d'avertissements et de disqualifications. Les sections suivantes s'appliquent aux participants inscrits à titre de superviseurs ou de fonctionnaires lorsqu'ils opèrent dans l'établissement.
- b. Les membres du comité arbitral peuvent imposer des sanctions aux entraîneurs / officiels comme suit :
 - **Niveau 1 :** Rappel
 - **Niveau 2 :** Retirer l'entraîneur / l'officiel de l'établissement pour le reste de la journée
 - **Niveau 3 :** Retirer l'entraîneur de l'installation pour le reste du tournoi
- c. Chacune de ces sanctions ne peut être imposée à un entraîneur ou à un officiel qu'une seule fois au cours d'un tournoi.
- d. En outre, les sanctions doivent être montrées à l'entraîneur ou officiel par des cartes colorées avec les couleurs suivantes:

Verte pour le niveau de pénalité 1
Jaune pour le niveau de pénalité 2
Rouge pour le niveau de pénalité 3
- e. L'entraîneur / officiel puni avec le niveau 2 ou le niveau 3 ne peut pas être remplacé par un autre. Le droit d'intervention est suspendu jusqu'à l'expiration de la réprimande.
- f. L'entraîneur / officiel puni avec le niveau 2 ou le niveau 3 n'est pas autorisé à influencer le jeu en aucune façon, même de la salle des spectateurs, pendant la durée de sa réprimande.

Raisons des pénalités dans le fonctionnement du jeu

Pour la punition A (rappel sans point de pénalité)

Pour toutes les infractions par négligence, telles que ...

- Dépassement de temps
- Volume excessif
- Placer la balle avec le pied
- Violation des codes vestimentaires
- Quittez le groupe de jeu sans autorisation
- Marcher sur la piste (Système 2 - éternite)
- Son de l'appareil électronique (musique, parole, ...)



Si la pénalité A, a déjà été attribuée, le niveau suivant A+1 doit être utilisé automatiquement !

Pour pénalité A+1 (rappel avec point de pénalité)

Pour toutes les infractions de négligence grave.

Plus secrètement un avantage, tel que ...

- Erreur de protocole après la signature
(*Punition pour le joueur et l'écrivain*)
- Le téléphone portable sonne.



Si la pénalité A+1 a déjà été accordée, le niveau suivant B+2 doit être utilisé automatiquement !

Pour la pénalité B+2 (avertissement avec 2 points de pénalité)

Pour toutes les violations intentionnelles, telles que ...

- Notification du score délibérément incorrecte
- Pose incorrecte de la balle (p. ex. pendant le nettoyage)
- Changement de balle non autorisé
- Utilisation de la mauvaise balle (taille)
- Arrêt anticipé du jeu
- Changer le cours de la balle
- Faire des marques sur la piste, apporter des modifications à la piste.



Si la pénalité B+2 a déjà été accordée, le niveau suivant D+5 doit être utilisé automatiquement et la personne concernée disqualifiée.

Pour la punition D+5 (disqualification avec 5 points de pénalité) et 4 semaines de suspension

Pour tout type d'infraction grave, telles que...

- Activités, conditions
- Influence de l'alcool ou de drogues
- Fumer sur le terrain (y compris les soi-disant cigarettes électroniques)
- Participation malgré la suspension
- Modification / entrée incorrecte dans le journal de jeu
- Dommages aux biens étrangers
- Insulte aux membres du comité des arbitres, du jury ou des organisateurs du tournoi ou des responsables des associations.
- Le joueur effectue des violences de toute nature.
- Infractions de dopage (ONAD)



... et toute forme de violation après la punition déjà prononcée B+2

La personne concernée doit être disqualifiée (doit quitter immédiatement les installations du tournoi) et être suspendue pendant au moins 4 semaines, selon le type d'infraction

L'interdiction commence un jour après le dernier jour du tournoi.

Pour certains faits, des interdictions plus longues se produisent comme suit :

Les suspensions de plus de 3 mois doivent être discutées et enregistrées par la suite au sein du comité d'arbitrage avec le vice-président sportif, au plus tard 15 jours après les faits.

Suspension de 8 semaines :

- Participation malgré une suspension de 8 semaines d'interdiction.
- Langage offensant à un arbitre, aux membres du jury, à un officiel de tournoi ou de club.

Suspension de 3 mois :

- Pour avoir délibérément inscrit un mauvais score (prouvé sans aucun doute).

Suspension de 6 mois :

- Pour une utiliser ou jouer sous l'influence de drogues ou de boissons alcoolisées / aliments ou de fumer pendant les tournois sur le terrain.

1 an:

- Pour toute forme de violence.

Suspension en raison d'une sanction de ONAD / AMA :











- Il y a une interdiction de toute les formes de dopage. Elle doit être déterminée par l'autorité compétente et la sanction appliquée conformément aux règlements en vigueur de l'ONAD / AMA et aux règlements antidopage de la WMF.

Le membre actif (RUBMG) et le club du joueur concerné doivent être informés de l'interdiction et une notification doit également être publiée (site Web). L'organisateur du tournoi des championnats internationaux et le membre actif (RUBMG) où le tournoi a eu lieu doivent en informer le directeur sportif de la WMF.












Toute interdiction donnée à un joueur par un membre actif ou une fédération internationale est valable dans le monde entier pendant toute sa durée et comprend le fait d'agir en tant que participant inscrit à un tournoi.

Exemples de décisions dans différentes situations

Point de départ : aucune pénalité n'a encore été accordée !

- a) Une jeune recrue cherche en vain son entraîneur parce qu'il a la balle
Les adolescents concernés reçoivent un rappel sans avertissement écrit, indiquant la punition en cas de récidive
- b) Le joueur a dépassé le temps pour la deuxième fois, en outre, le groupe précédent est déjà 3 pistes plus loin.
 **A** – Avertissement : Séparez le groupe de jeu et écrivez A
- c) Un as ou un but a été empêché parce que la balle rebondit à nouveau hors du trou, parce que le dernier joueur du groupe précédent a oublié sa balle dans le trou et le groupe joue déjà sur la piste suivante, ou le joueur de son propre groupe oublie sa balle dans le trou.
Le joueur doit continuer à jouer à partir du point où la balle s'est arrêtée.
 Un avertissement (sans point de pénalité) pour le joueur qui n'a pas sorti la balle du trou (conduite antisportive)
- d) Le joueur quitte à plusieurs reprises son groupe pour ramasser des balles
 **A**
 **A+1** - Si d'autres participants sont gênés
- e) Le joueur joue la piste avant que le joueur précédent ait fini de jouer
 **A** - Les coups joués comptent et jouer le prochain coup de la zone de départ.
- f) Le joueur joue une balle qui est trop grande / trop petite, ou change la balle illégalement
 **B+2**
- g) Le joueur reprend la balle après un avertissement verbal (par frustration).
 **A**
- h) Le joueur téléphone ou reçoit des appels sur son portable.
 **A+1** - *Selon le 3.1.13.1 Les téléphones mobiles et les appareils similaires doivent être réglés de manière à ce qu'ils n'émettent pas de signaux acoustiques.*
L'utilisation ne doit pas interférer avec les autres participants au tournoi ou le calendrier du tournoi.
Lors d'un tour, il est strictement interdit de passer ou de recevoir des appels téléphoniques.
- i) La protection contre le vent est faite par des personnes ou repositionnée sans l'autorisation des arbitres.
 **A**
- j) Le joueur ne porte pas de vêtements de club appropriés (vêtements extérieurs)
 **A**
Reconnaissance de l'adhésion à l'association obligatoire :
Compétitions par équipes : vêtements d'extérieur uniformes obligatoires (cela peut être différent lors d'un changement après / pendant la pluie).
- k) Utilisation incorrecte du protocole lors de la signature

Pas de violation des règles, pas de punition

- l) L'inscription incorrecte et le résultat du tour ont déjà été signés
 **A+1** - Amende pour le joueur et l'écrivain.
- m) La balle est lancée sur une piste qui vient d'être jouée (pénalité pour les lanceurs et les receveurs)
 **R** - Si personne n'est gênée
 **A+1** - Si d'autres joueurs sont gênés
- n) Volume excessif (cris de joie, ...) - attirer l'attention sur cela avant le début du tournoi
 **A**
- o) Jeter le club, le sac de balles, ou autre similaire.
 **A+1** – si un joueur est gêné, le coup peut être rejoué par le joueur lésé.
 **D+5** - si quelqu'un est touché
- p) Frapper avec le club dans le sol / piste (sans endommager quoi que ce soit)
 **A**
- q) Le joueur ne joue pas sa piste jusqu'à la fin (il s'arrête avant d'avoir terminé le 6^{ème} coup).
 **B+2** – Le joueur reçoit un 7 en extra score.
- r) Le joueur quitte le tournoi sans justification et / ou sans le consentement de l'arbitre.
 **D-5**
- s) Dommages à la piste ou à l'environnement (chemin fixe, dalles de béton, etc.)
 **D-5**
- t) Le joueur insulte des participants, jury, organisateurs arbitres ou autres d'autres joueurs.
 **D-5**

Procédure recommandée pour la disqualification

Écrivez dans le protocole de l'arbitre :

- ✓ *Tour*
- ✓ *Numéro de la piste (ou lieu de l'événement)*
- ✓ *Numéro de licence*
- ✓ *Nom*
- ✓ *Description de l'incident*
- ✓ *Tous les témoins.*

Faire signer les procès-verbaux par tous les arbitres et les envoyer au conseil d'administration de la RUBMG.

Lignes directrices pour les travaux spéciaux

Système 1 Minigolf - Directives générales

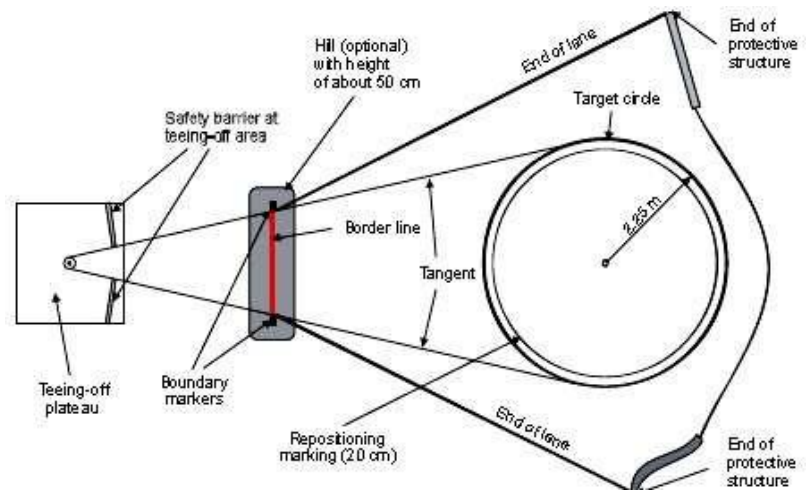
- o Dimensions standard: Longueur=12m - Largeur=1.25m - Cercle cible =2.50m
- o Il y a toujours une façon prescrite
- o Pour les pistes sans obstacles, la ligne de délimitation est située 50 cm après le point de départ.
- o La construction d'images miroir de différentes pistes est possible

Système 1 Minigolf - Piste 2

- o Si la balle saute par-dessus l'une des pierres (=obstacle), vous devez jouer à partir du point de départ du saut

Système 1 Minigolf - Piste 7

- o La balle peut être jouée à l'extérieur du cercle de but par une élévation (tee)
- o Dans la zone d'un dispositif de protection, la balle peut être déplacée de 30 cm en direction du cercle cible
- o Butte / Bosse (Hill) n'est pas obligatoire
- o La ligne de délimitation (entre les 2 poteaux) est alignée avec la tangente du cercle cible



Système 1 Minigolf - Piste 10

- o La ligne de délimitation est située juste derrière le sommet de la troisième colline
- o La balle doit toucher la piste entre les bosses

Système 1 Minigolf - Piste 18

- o Baan n'a pas de ligne de délimitation.
- o La piste est bien jouée si la balle reste dans réceptacle après avoir surmonté la pente, ou qu'elle rentre dans le réceptacle et en ressort par l'arrière ou par les côtés de celui-ci selon sa conception.
- o Si la balle revient après avoir surmonté la pente ou qu'elle saute latéralement hors de la pente, le prochain coup se jouera du départ.

Système 2 Miniature golf Directives générales

- o Dimensions standard: Longueur=6.25m - Largeur=0.90m - Cercle cible =1.40m
- o Zone de départ : 40 x 50cm
- o La construction d'images miroir de différentes pistes est possible
- o Il n'est pas permis de marcher sur les pistes (obstacles) ou de traverser ou de sauter par-dessus les pistes.
- o Il est permis de poser le pied sur les cadres pour effectuer un coup.

Système 2 Miniature golf Looping (Salto)

- o Considéré comme étant joué correctement lorsque la balle est passée à la fois par l'entrée et la sortie du salto.

Système 2 Miniature golf - Escargot

- o La balle doit suivre à travers l'entrée et toute l'allée de la boucle à la ligne de délimitation.
- o La balle a quitté le chemin prescrit - quand elle saute par-dessus les bords latéraux en face de la ligne de délimitation ou saute par-dessus l'escargot.

Système 2 Miniature golf - Double bosse - Pont - cônes couchés

- o La ligne de délimitation est située juste derrière le sommet de la deuxième bosse.
- o Ou juste derrière le sommet de la bosse
- o Ou directement derrière le sommet du deuxième cône, étendu à la bande opposée.

Système 2 Miniature golf – Bac à fleurs

- o Piste sans frontière
- o La piste n'a pas de chemin prescrit
- o Le but est l'intérieur du bac

Système 2 Miniature golf – But central (But au milieu d'une bosse)

- o La ligne de délimitation est à 50 cm après le départ
- o Lorsque la balle s'arrête sur la bosse, elle peut :
 - Être placée parallèlement à la base de la bosse jusqu'à 20 cm de la bosse dans la direction d'où elle est venue.
 - Ou peut aussi jouer à partir du point où la balle s'est arrêtée sur la bosse.

Système 2 Miniature golf - Net

Il n'y a pas de chemin prescrit entre la sortie et le filet

Système 2 Miniature golf - Canon

Début du tuyau 500 cm depuis le début de la piste

Diamètre du tuyau 4,5 - 6,5 cm

Système 2 Miniature golf – Volcan

Largeur d'obstacle du volcan : 15cm à 20cm

extrémité de la largeur des obstacles : 7.5cm à

9.5cm Variante : avec écart de croix au lieu du trou

Système 2 Miniature golf – Passage en losange (Rhombus)

L'obstacle peut être tourné à 180° ou symétrique.

Système 2 Miniature golf - Plateau

Diamètre du plateau : 40 - 60 cm

Système Filz golf - Directives générales

- o Dimensions standard : longueur sans hexagone = 6 à 16 m, avec hexagone = 9 à 18 m (les deux incl. Départ : Largeur = 0,90 m : hexagone = 1,80 m ou 2,40 m.
- o Une plaque de départ : 1.30 à 1.50 m sur 20cm
- o Hauteur de la pente : 0.30 sur 1.60 m
- o But = 10cm
- o La construction en miroir de différentes pistes est possible
- o La position du trou (but) peut se trouver n'importe où dans l'hexagone tant que la distance minimale au bord est de 30 cm.
- o Les pistes sans hexagone n'ont pas de ligne de délimitation.

Nouveaux sont les tables avec les pentes et les angles d'inclinaisons :

Objectifs du tableau 1 et obstacles similaires

Portes latérales de la piste 2

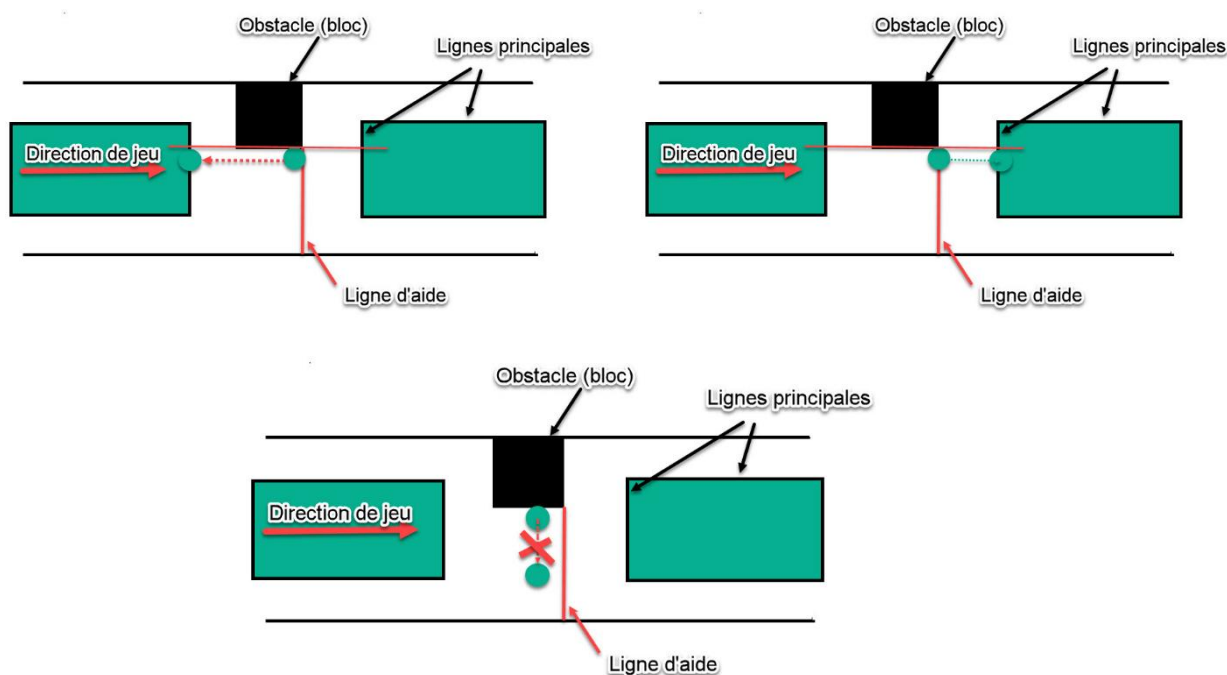
Table 3 : Örkelljunga, Möllberg - Mulde, pente avec trou vertical, fer à cheval et échelle stationnaire

Table 4 : Piste en pente avec trou central, pente avec trou latéral, But central

Table 5 : Paragraphe allemand, paragraphe suédois

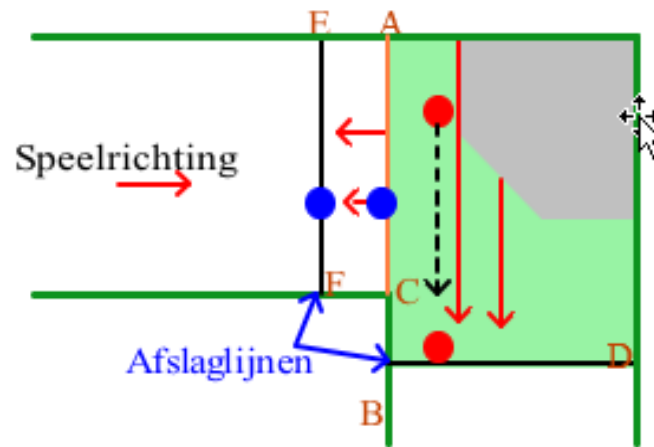
Système Filz golf – Boîtes (Piste 3 également applicable à piste 5 illusion d'optique)

- o La ligne de délimitation est située directement à la fin du 1^{er} obstacle
- o 3, 4 ou 5 boîtes sont autorisées (distance min. 1.50m)
- o Si la balle a passé la ligne d'aide et ne se trouve pas dans la zone de jeu proprement dite, elle peut être déplacée en direction du but à une distance maximum de 50 cm de l'obstacle.
- o Si la balle n'est pas passée la ligne d'aide, le déplacement de la balle se fait coté départ.
- o Mais il est toujours possible de jouer la balle d'où elle se trouve du moment qu'elle a passé la ligne de délimitation ;

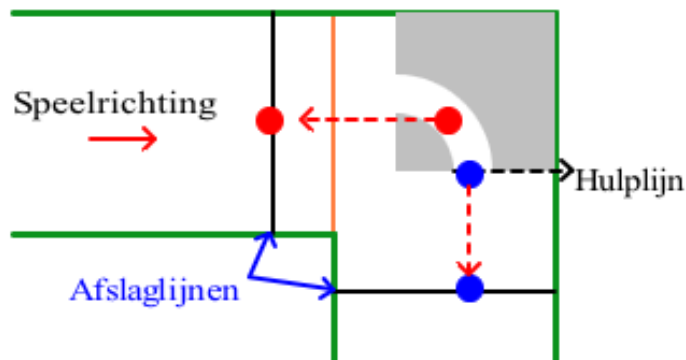


Système Filz golf – Equerre : (Piste 10)

- o Si la balle (rouge) s'arrête dans le rectangle ACD, elle peut être déplacée jusqu'à 50 cm de l'obstacle vers le départ.
- o Si la balle (bleue) s'immobilise dans le rectangle ACFE, elle peut être déplacée jusqu'à 50 cm de l'obstacle vers le but



- o Si la balle (rouge) s'immobilise dans le passage, elle peut être remplacée jusqu'à 50 cm de l'obstacle en direction du départ (voir dessin).
- o Si la balle touche ou dépasse le guide, elle peut être déplacée jusqu'à 50 cm vers la cible.



Système Filz golf – (Piste allemande (Piste 4) (Horloge)

- o La ligne de délimitation est située 50 cm après la plaque de départ
- o Si la balle quitte la zone de jeu elle doit être rejouée.

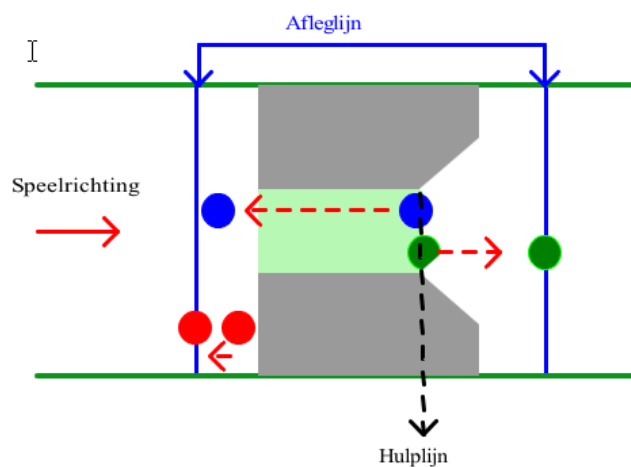
Système Filz golf – Gentleman (Piste 8) (Banane)

- o Lorsque la balle s'arrête sur le bord de la banane, on doit rejouer du départ.
- o A une piste sans hexagone, la balle est considérée comme bonne à l'intérieur de la banane.
- o Sur les pistes avec hexagone, la balle doit passer la ligne de délimitation.

Système Filzgolf – Canal (Piste 16) (Rigole)

(Si la balle s'arrête devant ou avec son point de contact sur la ligne d'aide le guide (bleu), elle peut être déplacée jusqu'à 50 cm de l'obstacle vers le départ.

- o Si la ligne auxiliaire est passée, elle peut être placée jusqu'à 50 cm de l'obstacle vers le but
- o Cependant, vous pouvez également continuer de jouer dans la rigole sans bouger la balle !



Système MOS

Dès que les nouvelles règles auront été approuvées, les détails seront inclus !

En général, les pistes MOS (minigolf open standard) ont les dimensions suivantes :

Longueur: 3 - 40 mètres

Largeur : min. 0,50 mètres (certaines sections peuvent être plus étroites, et alors considérées comme des obstacles)

Diamètre du but : 0,10 à 0,12 m (si le but est un trou)

Zone de départ : Une zone de départ doit être définie sur chaque piste. Ça devait être une zone définie par des marques, les dimensions ne sont pas définies.

Pour chaque piste où les règles générales ne peuvent pas être appliquées, il doit y avoir un arrangement écrit et spécifique. La disposition spécifique de la piste est le guide clair pour les joueurs et les arbitres sur le terrain en question.

Ligne de délimitation :

- 0.1** La ligne de délimitation est à la fin de la zone de départ dans le sens du jeu. Une fois que la balle a quitté la zone de départ correctement, elle est considérée comme ayant franchi la limite. Si la balle revient sur la ligne de délimitation après avoir roulé avec succès au-delà d'elle en premier, la balle peut être placée n'importe où dans la zone de départ.
- 0.2** Les pistes, où le premier obstacle couvre toute la largeur de la piste, peuvent avoir la ligne de délimitation à la fin de cet obstacle. Si la balle revient sur la ligne de délimitation après l'avoir surmontée avec succès en premier, les règles générales du sport sont appliquées (le jeu est continué à partir de l'endroit où la balle est enroulée sur la ligne de démarcation, conformément à la règle générale de repositionnement).

- Nous invitons tout le monde à développer ce manuel
- Si nécessaire, signaler les erreurs
- Les responsables de l'association sont priés d'informer leurs membres

L'équipe de formation

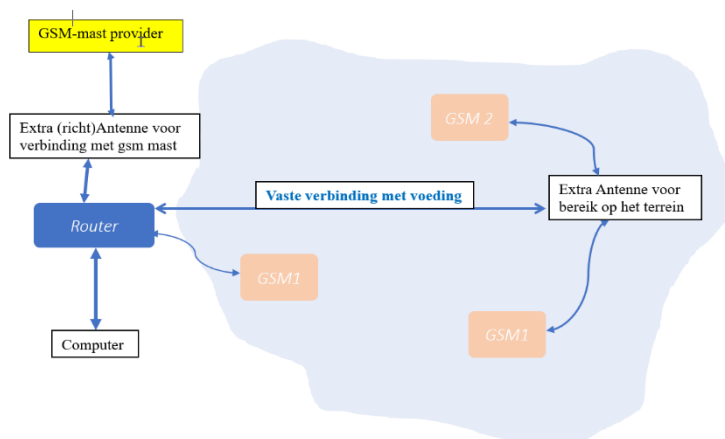
1. BAMS - Communication des résultats à partir d'appareils mobiles.

Il est possible de communiquer les résultats des appareils mobiles à Bangolf Arena. Le système à utiliser est le Bangolf Arena Mobile Scorecard (BAMS). Ici, les erreurs se produisent souvent dès le départ en raison de réglages incorrects ou incomplets.

Problèmes connus :

- 1) Les connexions VPN posent généralement un problème. Désactivez toutes les connexions VPN, également via le gestionnaire de tâches !
 - a) Déconnexion.
 - b) Allez dans le Gestionnaire des tâches et mettez fin à l'ensemble du processus là aussi.

- Connexion Internet à partir d'appareils mobiles. En général, les clubs utilisent un réseau WiFi local. Un routeur WiFi ne suffit pas toujours, car la zone ne peut pas être entièrement desservie. Cela tient aussi aux smartphones utilisés, qui ne sont pas tous compatibles avec le WiFi. Étant donné que vous souhaitez atteindre l'ensemble du terrain de golf miniature à partir de l'endroit où l'ordinateur est installé, vous pourriez avoir besoin d'une ou plusieurs antennes supplémentaires (points d'accès extérieurs), par exemple "En Genius ENS620EXT Outdoor", au moins une avec un injecteur/adaptateur PoE pour l'alimentation électrique. En Belgique, nous utilisons l'installation suivante :



Ubiquiti UniFi Dream Machine comme point d'accès

Ubiquiti UAP-AC-M-PRO - Point d'accès maillé extérieur

Ubiquiti UniFi LTE Pro 4G LTE Failover pour la connexion via la carte SIM s'il n'y a pas de routeur WiFi d'un fournisseur présent dans la pièce (ce qui est le cas dans 90% des cas). Vous pouvez toujours remplacer la machine Dream par un autre modèle, mais elle devient alors très élaborée pour une utilisation mobile..

Ça ne s'arrêtera peut-être pas là. Si vous avez une mauvaise réception GSM, vous aurez peut-être besoin d'une antenne supplémentaire (directionnelle) pour obtenir une meilleure connexion GSM avec votre fournisseur !

Par exemple, en connectant une antenne mimo externe aux deux ports d'antenne SMA femelle existants du routeur Huawei. exemple : Poynting XPOL-2-V3-03 11 dBi LTE MiMo Directional Antenna 5G)

Ce qui précède n'est pas une science exacte. Commencez par essayer une configuration minimale:

- 1) Connecté à l'Internet ? Vous n'avez donc pas besoin d'une antenne directionnelle supplémentaire.
- 2) Promenez-vous sur le terrain avec votre téléphone portable, restez-vous connecté ? Alors là aussi, pas de frais supplémentaires. Mais même dans ce cas, il n'y a pas de problème. L'application sur le téléphone mobile garde la trace du score jusqu'à ce que vous soyez à nouveau connecté. La seule chose est qu'en tant qu'étranger, vous ne pouvez plus suivre immédiatement les résultats piste par piste. Tous les téléphones portables ne disposent pas d'une bonne connexion wifi ! Même le même appareil peut faire la différence. Essayez plusieurs marques si possible.

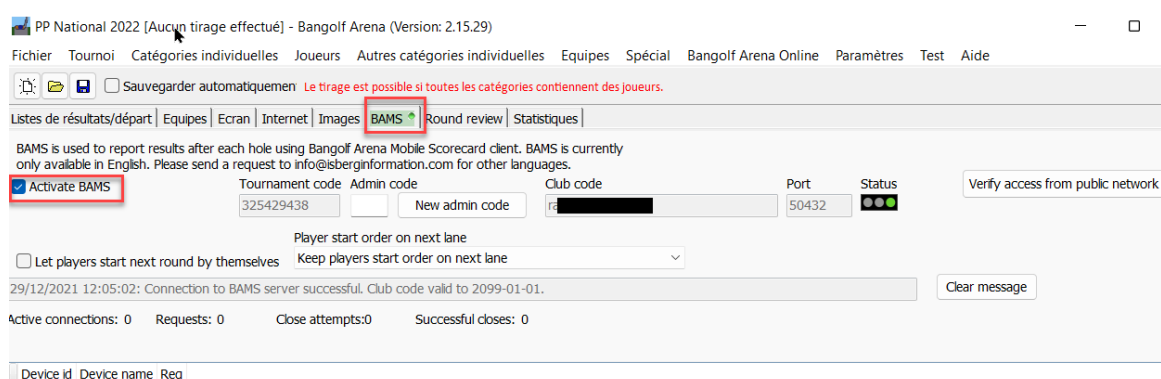
- Un serveur web (avec FTP) pour publier les résultats. BAMS fonctionne aussi sans ce serveur, mais alors personne sur internet ne peut suivre le tournoi.
- Un code de club. Demandez un code de club à : **clubcode.mgolfapp.com**

Il est possible d'utiliser BAMS avec un seul appareil mobile, mais pour utiliser pleinement BAMS pour les grands tournois, il faut un appareil mobile par groupe de départ. Si vous ne disposez que de quelques appareils mobiles, seuls quelques joueurs peuvent utiliser le rapport de résultats en direct et les autres doivent utiliser les protocoles papier. L'utilisation de peu d'appareils ne convient que si l'on ne suit que les meilleurs joueurs en direct.

Toute la section BAMS est en anglais seulement.
Les traductions sont possibles si vous les payez.

Les étapes pour utiliser BAMS sont les suivantes :

- Composez d'abord l'ensemble de la compétition.
- Désactiver la connexion VPN !
- Régler les paramètres d'économie d'énergie pour ne jamais !
- Allez à l'onglet BAMS dans BA.
- Appuyez sur "Activer BAMS".
- Saisissez le code club que vous avez reçu une fois via clubcode.mgolfapp.com.
- Le code du tournoi est automatiquement saisi par le serveur.

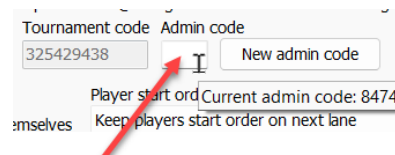


2. Le code d'administration.

Certaines fonctions ne sont pas accessibles aux joueurs car elles sont uniquement destinées aux arbitres et aux responsables de tournoi. Ces fonctions sont protégées par le code d'administration.

Le code d'administration doit être gardé secret. Il est possible de modifier le code d'administration, mais n'oubliez pas d'en informer les arbitres.

Un code d'administration est automatiquement attribué ; il n'est pas visible. Vous devez déplacer lentement votre souris dessus et il deviendra visible. Vous pouvez changer ce code en tapant simplement un autre et en confirmant avec "New admin code".



3. Manuel d'interface utilisateur mobile pour les utilisateurs et les responsables de tournois.

Remarque : Les captures d'écran proviennent d'une plateforme basée sur un navigateur, la version java semble différente (voir le fichier d'aide original), mais le flux est le même.

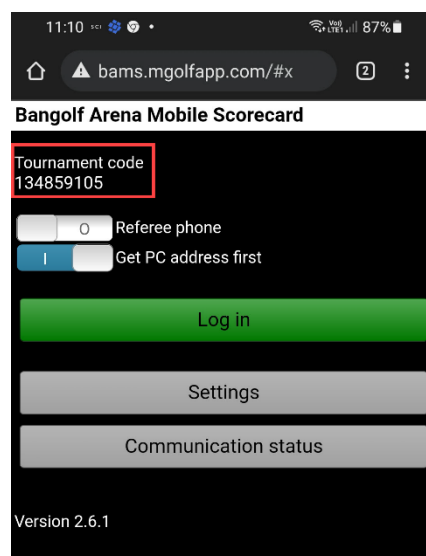
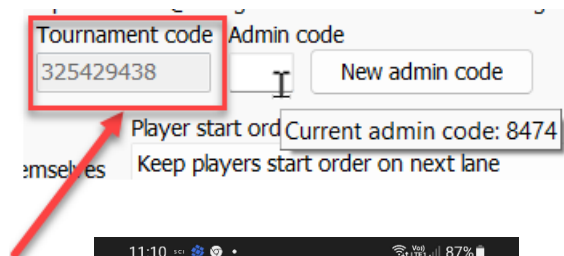
Connectez-vous pour le WIFI avec le routeur : par exemple Huawei B535-C7BA Mot de passe :

XXXXXXX

Aller à : bams.mgolfapp.com

Lorsque vous démarrez l'application mobile pour la première fois, vous devez saisir un code de tournoi. Le code du tournoi se trouve dans l'onglet BAMS de l'application BA-PC. Le code du tournoi est unique pour chaque tournoi et est créé automatiquement. En principe, seuls les dirigeants du tournoi connaissent le code du tournoi.

- Saisissez d'abord le "code de tournoi".
- Le téléphone de l'arbitre doit être remis aux joueurs.
- Si c'est ok "login".
- Vous verrez maintenant apparaître "connecting to server". Cela se fait généralement en quelques secondes, mais cela peut aussi prendre quelques minutes, et se répéter plusieurs fois. Vous devez absolument prendre votre temps et ne pas vous précipiter. Voir également le point 38. Si vous savez que l'adresse IP du PC BA n'a pas changé depuis la dernière fois que vous l'avez utilisé avec le même téléphone, vous pouvez désactiver cette case pour obtenir une connexion encore plus rapide.



Via les "Settings", vous pouvez donner à chaque GSM un "Device name" unique. Par exemple, KBMGV_01, KBMGV_02, etc.

Ensuite, utilisez également KBMGV_01 pour le premier poste, etc.

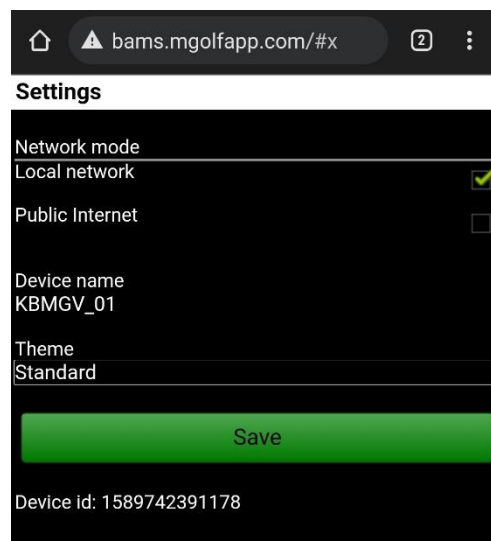
Clair pour tout le monde.

Cela constitue un avantage supplémentaire dans le cadre du programme Bangolf Arena. Vous pouvez suivre parfaitement quel mobile est connecté par le nom donné, et suivre parfaitement l'entrée des scores. Oui, cela est également possible via l'identifiant de l'appareil, mais qui va utiliser des numéros aussi longs ?

Vous pouvez également voir dans BA quel est le point d'accès auquel vous êtes connecté et si la connexion a été temporairement interrompue.

En mode Réseau, vous pouvez choisir entre un réseau Wi-Fi public "Public" ou privé "Local".

La Belgique utilise un réseau local WiFi network.



Dans BA, vous verrez alors les données suivantes :
Le vert est l'entrée actuelle des coups.

☒ Let players start next round by themselves

Player start order on next lane

3/01/2022 15:09:43: Connection to BAMS server successful. Club code valid to 2099-01-01.

Active connections: 0 Requests: 30 Close attempts:30 Successful closes: 30

				Player	Rnd.	Hole	Res.	Player	Rnd.	Hole	Res.	Player	Rnd.	Hole	Res.
1	1627150413505	KBMGV_03_RUBMG	30	103	1	2	1	105	1	2	1	107	1	2	2

GSM "Device name"

Spelers nummer

Le téléphone peut être utilisé comme téléphone de joueur ou comme téléphone d'arbitre.
Il est préférable que les arbitres utilisent un téléphone séparé ou leur téléphone portable personnel.

Avant de saisir les points, cochez la case "Téléphone de l'arbitre". Seule la case " Get PC adres first » en premier" doit être bleue.

En tant qu'arbitre, vous pouvez examiner les pénalités déjà accordées de cette manière pour juger de la prochaine pénalité pour le même joueur si nécessaire.

Pour attribuer les points de pénalité, vous devez passer par la saisie des joueurs (voir ci-dessous).

Si l'option " Get PC address first " est cochée, l'application contactera le serveur BAMS pour se connecter au tournoi. Cela peut prendre un certain temps, parfois même vous devez réessayer plusieurs fois. Veuillez prendre votre temps, car cela peut exceptionnellement prendre jusqu'à 15 minutes

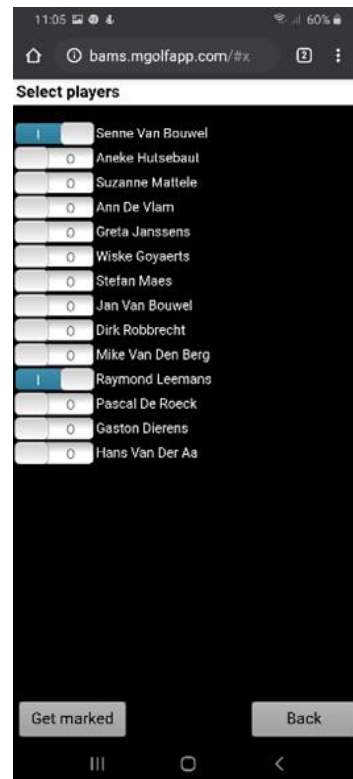
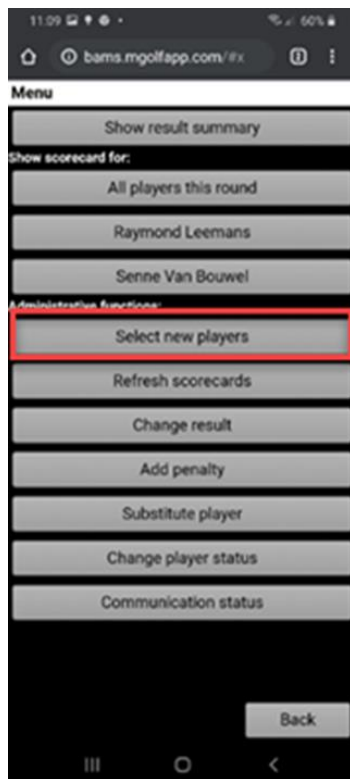
Est-ce que ça prend trop de temps ? Vérifiez ensuite si le PC et le téléphone mobile sont connectés au même réseau et si le "code tournoi" a été correctement saisi.

Les responsables du tournoi ou les joueurs (à condition qu'ils soient familiarisés avec eux) créent ensuite une carte de score mobile pour les participants.

La première étape consiste à sélectionner les joueurs. Il est possible de sélectionner "Obtenir tous les joueurs" pour afficher tous les joueurs.

Dans l'étape suivante, sélectionnez le(s) lecteur(s) souhaité(s).

Mettez une coche (bleue) en face des joueurs que vous voulez sélectionner sur la carte de score et appuyez sur "Marquer". Les joueurs sélectionnés sont récupérés et affichés.

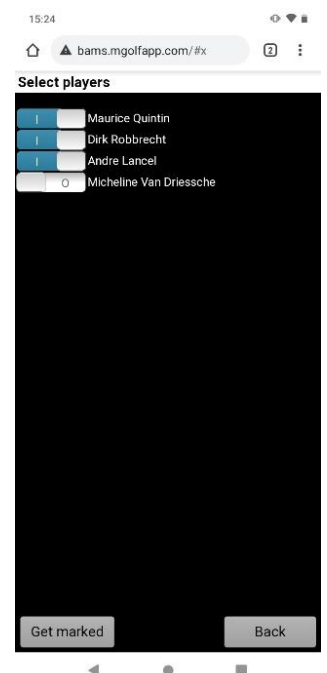
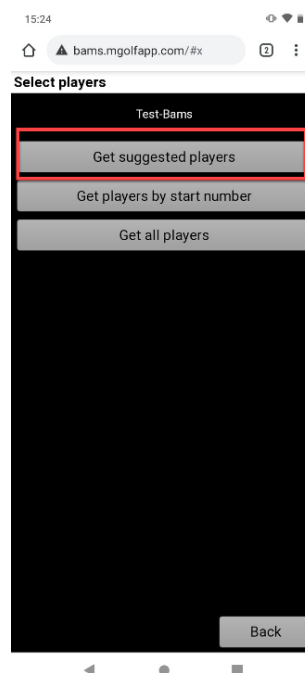


Est-ce que ça peut être plus facile ?

Oui, c'est possible.

Lorsque la liste de départ est créée, l'application BAMS elle-même fait une proposition basée sur la liste de départ.

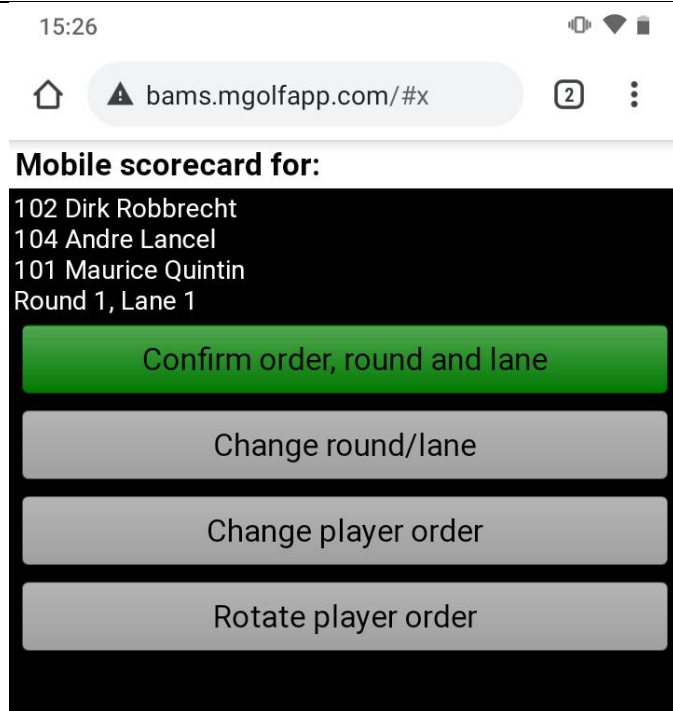
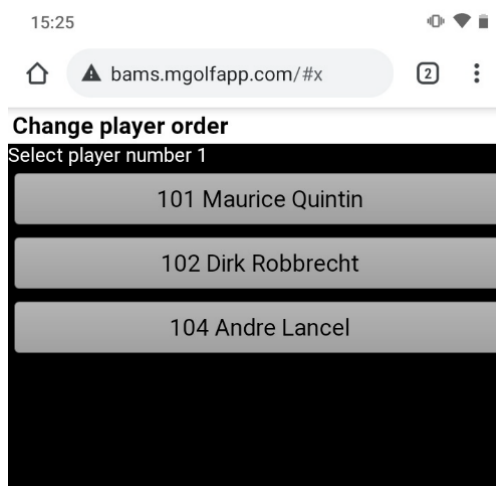
Il suffit ensuite de respecter l'ordre de départ par GSM.



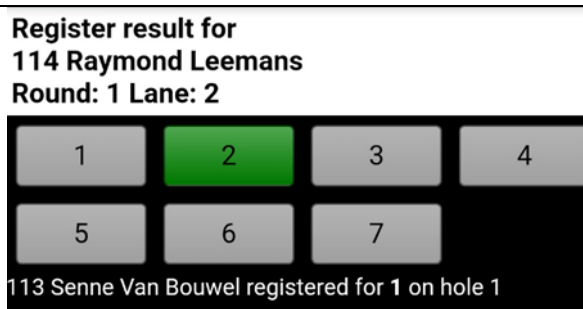
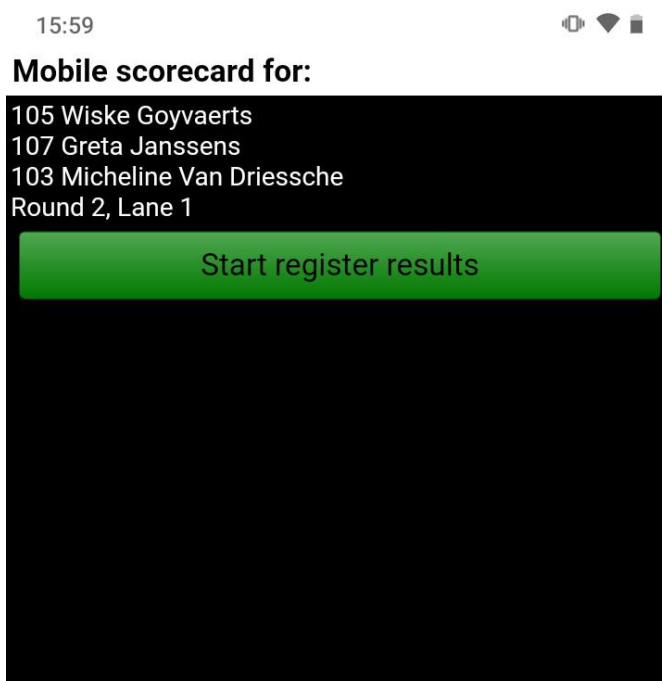
Vérifiez si l'ordre des joueurs, le tour et le terrain proposés sont corrects.
Correct ? « Confirm » et commencez à compter les points.
Sinon, changez-les (change player order). Après confirmation, la carte de score est prête à être remise aux joueurs.

Le responsable du tournoi ou les joueurs eux-mêmes peuvent maintenant appuyer sur "Commencer à enregistrer les résultats".

Il en va de même après la fin d'un tour. S'il est défini via l'écran BAMS, les joueurs peuvent eux-mêmes appuyer sur " Start (next) round ". Sinon, cela se fait à la table de contrôle ("green house").

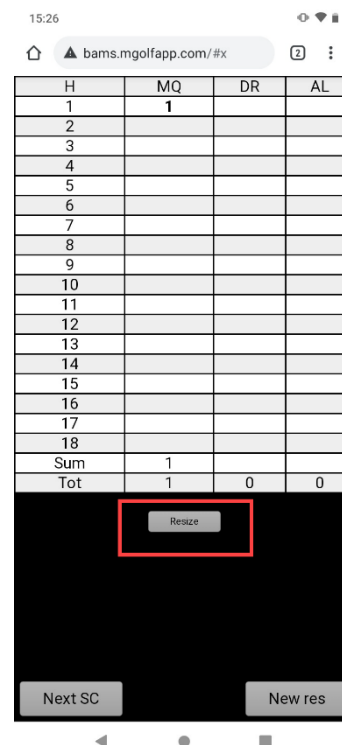


Après avoir appuyé sur le nombre correct de coups, appuyez sur "registrar" pour enregistrer le résultat, Une indication claire que le résultat a été enregistré s'affiche.
Le joueur sélectionne "New res" et le prochain joueur pour lequel le résultat doit être enregistré est affiché.
Le dernier résultat enregistré est alors affiché en bas (ici Senne Van Bouwel).



Les joueurs peuvent sélectionner "Score" et afficher la carte de score complète pour un joueur ou une carte de score avec le tour en cours pour tous les joueurs du groupe utilisant ce mobile.

Le bouton "Resize" permet d'obtenir un écran légèrement plus grand et plus clair.



15:26
bams.mgolfapp.com/#x

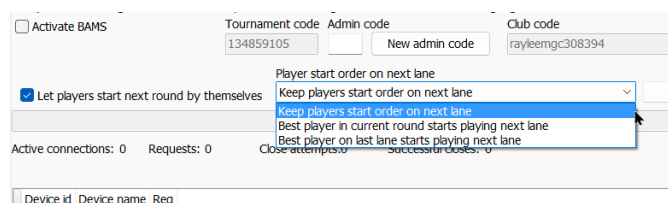
H	MQ	DR	AL
1	1		
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
Sum	1		
Tot	1	0	0

Next SC New res

Le tour est terminé ?

Si l'option permettant de lancer le tour suivant est cochée dans le programme Bangolf Arena, cette opération peut être effectuée à partir de l'application BAMS. Si cette case n'est pas cochée, vous devez effectuer cette opération à partir du programme BA lui-même.

Selon le type de compétition, vous pouvez également modifier la position de départ du terrain suivant. En général, l'option donnée suffit



☐ Activate BAMS
 Tournament code: 134859105
 Admin code:
 Club code: rayleemgc308394

☒ Let players start next round by themselves

Player start order on next lane:

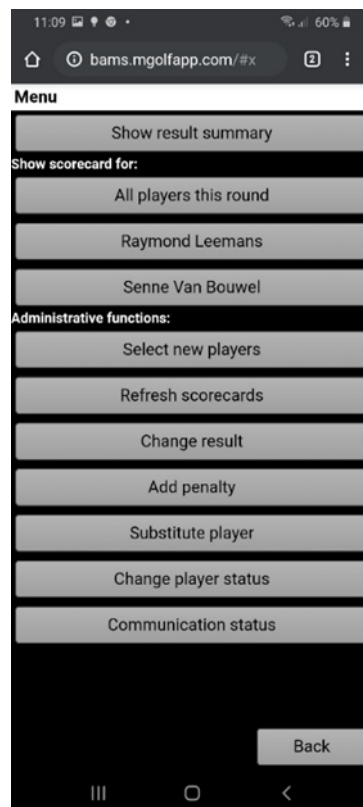
- Keep players start order on next lane
- Keep players start order on next lane
- Best player in current round starts playing next lane
- Best player on last lane starts playing next lane

Active connections: 0 Requests: 0
 Observer attempts: 0 Success rate: 0

Device id Device name Req

Après la fin d'un tour, le responsable du tournoi doit vérifier si les résultats du tour ont été correctement enregistrés dans BA ("show result summary").

Si ce n'est pas le cas, le résultat peut être ajusté sur le smartphone via l'interface utilisateur en saisissant le code administrateur ou, mais ce n'est pas recommandé, enregistré manuellement en BA sur l'ordinateur lui-même (voir plus loin).



4. Utilisation de GSM pendant le « Match-Play ».

Vous pouvez voir dans BAMS si un match individuel a été réglé. Cela signifie qu'un des joueurs ne peut pas gagner ou obtenir un match nul.

Dans ce cas, les joueurs peuvent également terminer le match à partir du téléphone si le règlement du tournoi stipule que les matchs doivent être terminés et qu'ils ont été réglés. Cette fonction n'est disponible que dans l'application web.

3	1	2	GT 10
4	1	2	MF 0
5	1	2	
6	1	2	
7	1	2	SETTLED
8	1	2	
9	1	2	Consider
10	1	2	finish
11			the match
12			with button
13			below.
14			
15			
16			
17			
18			
Sum	10	20	
Tot	42	53	

Finish match

Next SC

New res

5. Indicateur d'une demande en cours.

L'indicateur de demande en attente est un nombre affiché en bas de la carte de pointage mobile ou en haut sur certains appareils. Ce chiffre indique le nombre de demandes ouvertes pour l'application BA PC. Les demandes en suspens peuvent être, par exemple, des résultats qui n'ont pas été communiqués. Le nombre diminuera automatiquement et finira par disparaître. Ne paniquez pas si le nombre ne diminue pas. Les joueurs peuvent encore jouer. Si vous voulez avoir une idée de la raison pour laquelle le numéro ne diminue pas/disparaît, vous pouvez sélectionner "Menu/ Afficher l'état de la communication".

Que faire si le résultat n'est pas enregistré dans le client PC BA ?

Cela ne devrait pas arriver, mais cela se produit plus d'une fois. Les causes possibles sont :

- Pas de bonne connexion wifi dans les locaux ?

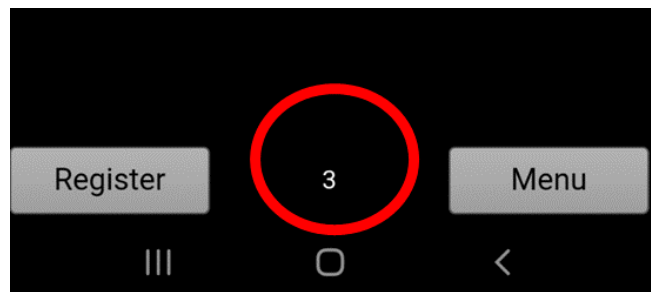
- Votre ordinateur portable est réglé pour s'éteindre après un certain temps.
- Votre GSM est passé de la connexion LAN locale (dans notre exemple, le Huawei) à un signal de fournisseur plus puissant, par exemple Proximus / Telenet.
- Vérifiez les paramètres GSM pour voir si vous êtes toujours sur le bon réseau. Si ce n'est pas le cas, éteignez le mauvais réseau et connectez-vous au bon réseau.

Il faut savoir que tous les résultats sont mis en mémoire tampon dans le smartphone et que dès que le contact est rétabli, tout est traité proprement.

Comment pouvez-vous savoir si rien n'est transmis mais encore stocké dans le GSM ?

Si certains résultats n'ont pas encore été enregistrés, vous pouvez les visualiser dans l'indicateur "En attente" situé entre les boutons "Enregistrer" et "Menu".

Voir le bas de l'écran. Un petit nombre s'affiche, qui indique combien de scores ont été enregistrés dans le téléphone mobile et doivent encore être transférés sur le PC (dans l'exemple ici, 3).



Dans tous les cas, réglez le mode Veille lors de l'utilisation de l'alimentation secteur sur "jamais" dans les "paramètres" de votre ordinateur portable sous la rubrique "gestion de l'énergie et mode veille". Si nécessaire, désactivez les connexions automatiques des fournisseurs normaux. Et ne garder que le Huawei (dans ce cas) en connexion automatique.

Il peut aussi parfois être utile d'activer et de désactiver le WLAN sur le smartphone, mais on l'oublie généralement.

Pour le tour suivant, vous pouvez faire tourner les joueurs (1 devient 3) comme vous le faites avec les cartes de score en papier.

Après la vérification des résultats, la carte de score mobile peut être utilisée pour d'autres joueurs si nécessaire. Appuyez sur "Menu" et "Sélectionner de nouveaux joueurs".

Dans l'onglet BAMS du client BA PC, vous verrez un aperçu de tout ce qui est actuellement actif dans les "appareils". Comme indiqué précédemment, le "nom de l'appareil" peut être modifié via l'application Bams en quelque chose d'utilisable.

Club_test [ronde 4] - Bangolf Arena (Versie: 2.10.7)

Bestand Toernooi Spelers Speciaal Teams Bangolf Arena Online Instellingen Te

☒ Opslaan automatisch

Registreer resultaten Resultaat/Startlijst Startschema Waarschuwingen Beeldscherm Inte

BAMS is used to report results after each hole using Bangolf Arena Mobile Scorecard client. BAMS only available in English. Please send a request to info@isberginformation.com for other language.

☒ Activate BAMS

Tournament code 836643693 Admin code New admin code

☒ Let players start next round by themselves

Player start order on next lane Keep players start order on next lane

29/05/2020 11:00:06: Connection to BAMS server successful. Club code valid to 2099-01-01.

Active connections: 0 Requests: 25 Close attempts: 25 Successful doses: 25

Device id	Device name	Req	Player	Rnd.	Hole	Res.	Player	Rnd.	Hole	Res.
1 1590423297998	Dev 70289	6	115	1	3	2				
2 1589742391178	Dev 10276	18	114	1	4	1	113	1	3	2
3 1590583762700	Dev 76611	1								

Si vous voulez vous connecter à un tournoi complètement différent, quittez l'application, redémarrez-la et sélectionnez "Réinitialiser et redémarrer". Saisissez d'abord le code d'administration de l'ancien tournoi, puis le code du nouveau tournoi. Si vous êtes complètement perdu et que vous ne vous souvenez pas du code d'administration de l'ancien tournoi, il est possible d'utiliser le code de réinitialisation générale "226465327" à la place du code d'administration.

Après le tournoi, il est recommandé de réinitialiser tous les appareils à l'écran de connexion, en utilisant le code d'administration du dernier match ou, dans le pire des cas, le code de réinitialisation générale si vous ne vous en souvenez pas.

6. Arbitrage avec BA en BAMS.

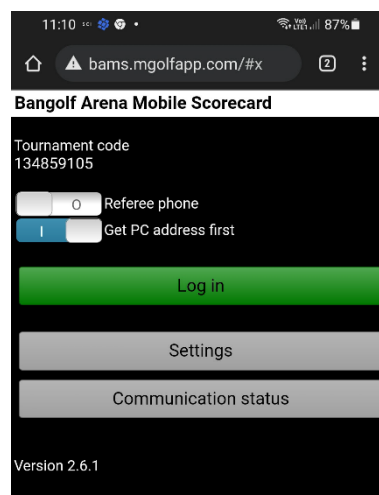
Code d'administration.

Certaines fonctions ne sont pas accessibles aux joueurs car elles sont uniquement destinées aux arbitres et aux responsables de tournois. Ces fonctions sont protégées par le code d'administration. Le code d'administration doit être gardé secret. Il est possible de modifier le code d'administration, mais n'oubliez pas d'en informer les arbitres. Les arbitres reçoivent ce code de la direction du tournoi.

Vérifiez que vous êtes également connecté au même réseau local avec le téléphone d'une personne de référence.

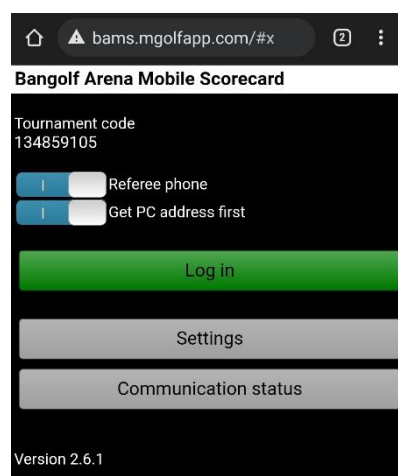
Aller à : **bams.mgolfapp.com**

Lorsque vous lancez l'application mobile pour la première fois, vous devez saisir un code de tournoi. Le code du tournoi (Tournamentcode) se trouve dans l'onglet BAMS de l'application BA-PC. Le code du tournoi est unique pour chaque tournoi et est créé automatiquement. En fait, seuls les administrateurs du tournoi connaissent ce "code du tournoi".



- Saisissez d'abord le "code du tournoi".
Exemple : 836643693.
- Le téléphone de l'arbitre doit être remis aux joueurs.
- Le téléphone des arbitres doit être "allumé" (I bleu) pour les arbitres. Vous pouvez ensuite NE PAS l'utiliser pour noter les résultats !
- Si c'est ok "login".
- Vous verrez maintenant apparaître "connecting to server". Cela se fait généralement en quelques secondes. Vous devez absolument prendre votre temps et ne pas vous précipiter.

Pour être sûr, faites-le aussi près du routeur que possible



En tant qu'arbitre, vous pouvez examiner les pénalités déjà accordées pour juger de la prochaine pénalité à accorder au même joueur si nécessaire. Vous ne pouvez pas ajouter une peine plus légère que celle déjà prononcée. Le système en cascade fonctionne selon les règles. Voir également l'attribution de sanctions dans BA et plus loin ici.

Pour l'attribution des pénalités eux-mêmes, les arbitres doivent utiliser les téléphones du groupe de joueurs



L'indicateur de demande en attente est un nombre affiché en bas de la carte de pointage mobile. Ce chiffre indique le nombre de demandes ouvertes pour l'application BA PC. Les demandes en suspens peuvent être, par exemple, des résultats qui n'ont pas été communiqués. Le nombre diminuera automatiquement et finira par disparaître. Ne paniquez pas si le nombre ne diminue pas. Les joueurs peuvent encore jouer. Si vous voulez avoir une idée de la raison pour laquelle le numéro ne diminue pas/disparaît, vous pouvez sélectionner "Menu/ Afficher l'état de la communication".

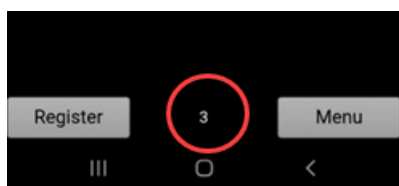
Comment procéder lorsque le résultat n'est pas enregistré dans le client PC BA ?

Cela ne devrait pas arriver, mais cela se produit plus d'une fois. Les causes possibles sont:

- Pas de bonne connexion wifi dans les locaux.
- Votre ordinateur portable est réglé pour s'éteindre après un certain temps.
- Votre GSM est passé de la connexion LAN locale (dans notre exemple, le Huawei) à un signal de fournisseur plus puissant, par exemple Proximus / Telenet.
- Vérifiez les paramètres GSM pour voir si vous êtes toujours sur le bon réseau. Si ce n'est pas le cas, éteignez le mauvais réseau et connectez-vous au bon réseau.

Il faut savoir que tous les résultats sont mis en mémoire tampon dans le smartphone et que dès que le contact est rétabli, tout est traité proprement.

Comment savoir si rien n'est transmis mais toujours stocké dans le GSM ? Regardez en bas de l'écran sur la feuille de score. En bas de l'écran s'affiche un petit nombre qui indique combien de scores ont été stockés dans le téléphone mobile et doivent encore être envoyés (dans l'exemple ici, 3).



Il faut savoir que tous les résultats sont mis en mémoire tampon dans le smartphone et que dès que le contact est rétabli, tout est traité proprement à condition que vous soyez dans la même connexion WiFi.

Dans tous les cas, réglez le mode Veille lors de l'utilisation de l'alimentation secteur sur "jamais" dans les "paramètres" de votre ordinateur portable sous la rubrique "gestion de l'énergie et mode veille".

Désactiver éventuellement les connexions automatiques des fournisseurs normaux. Et ne garder que le réseau WiFi local (dans ce cas) (par exemple Huawei) en connexion automatique.

7. Couverture et administration du réseau.

Le BAMS est conçu pour fonctionner correctement, notamment en termes de résultats, même en cas de problèmes temporaires de couverture du réseau mobile.

Cependant, il existe quatre situations dans lesquelles la couverture du réseau **DOIT** être disponible :

1. Lors de la préparation des cartes de scores.
2. Lorsqu'un remplacement est effectué.
3. Lorsqu'une pénalité est ajoutée.

Si une carte de score a été modifiée sur un autre appareil

8. Interface utilisateur pour les arbitres et les fonctions administratives.

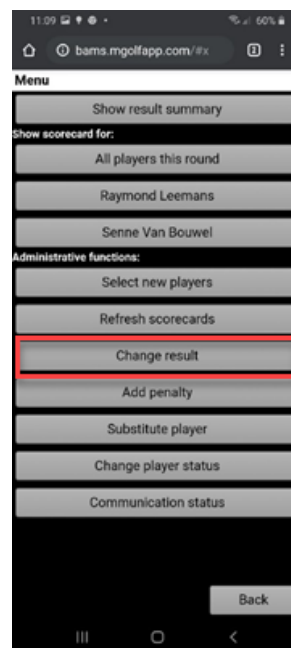
L'arbitre peut utiliser certaines fonctions pendant les rounds.

Sur les téléphones portables des joueurs, vous trouverez les fonctions administratives dans le menu. Les fonctions sont protégées par le code d'administration. Ce code d'administration est communiqué aux arbitres avant le début du match.

Les cartes de score doivent être rafraîchies lorsque, par exemple, un résultat extérieur aux joueurs est modifié, c'est-à-dire l'application BA PC. Le téléphone mobile doit être connecté à l'application BA PC pour pouvoir actualiser les tableaux de bord.

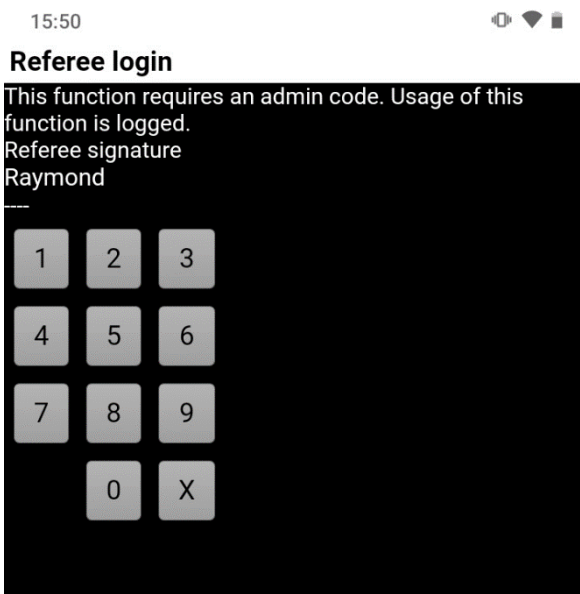
La plupart des erreurs sont commises lors de la saisie incorrecte des points.

Vous pouvez changer cela avec "Changer le résultat".



Vous devez alors, en tant qu'arbitre.

- 1) se connecter (entrer le code admin).
- 2) Sélectionnez le joueur.
- 3) Choisir la piste si nécessaire.
- 4) Modifier le résultat.
- 5) Appuyez sur " Change result ”.
- 6) Terminé !



16:22 ↑

Change result

Dirk Robbrecht
Lane
18 ←
Result
0 ←
Referee signature

Change result

15:34

bams.mgolfapp.com/#x

Add penalty

Andre Lancel
Lane
1
Type
0
1
2
3
4
5
6
7

Back

Register result for

101 Maurice Quintin
Round: 2 Lane: 1

1 2 3 4
5 6 7

102 Dirk Robbrecht registered for 2 on lane 18

102 Dirk Robbrecht
registered for 2 on lane 18

Ok

Score Menu

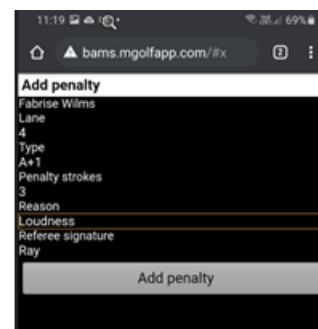
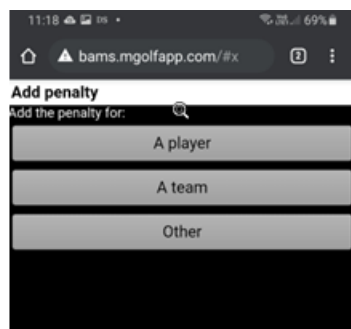
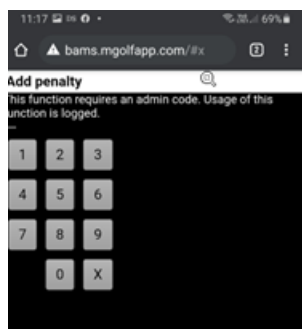
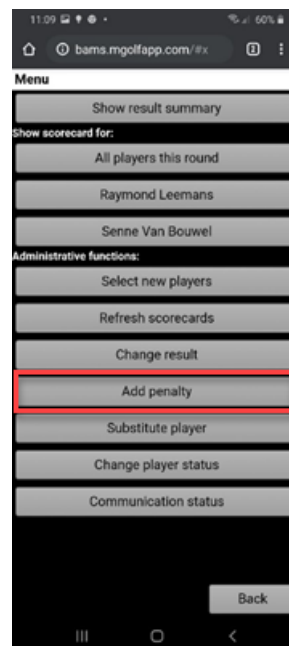
La modification du résultat dans le téléphone du joueur fonctionne même si le smartphone n'a pas de couverture réseau.

Mais là encore, pour modifier le résultat sur le téléphone, il faut que celui-ci soit connecté au réseau pour qu'il soit immédiatement visible sur le téléphone lui-même par les joueurs, mais aussi par ceux qui suivent l'événement via Internet.

Les pénalités peuvent être ajoutées en utilisant "Add penalty".

Encore une fois, pour les deux applications, vous devez utiliser le code d'administration pour accéder au menu supplémentaire.

Les pénalités peuvent être imposées aux joueurs, aux équipes ou même à d'autres personnes comme un entraîneur. La mention des types de sanctions est la même que pour le BA. Le Smartphone doit disposer d'une connexion réseau lors de l'ajout des pénalités. La saisie d'une signature (nom de l'arbitre) est facultative mais recommandée.



Ce qu'il faut saisir ?

- 1) Le code d'administration.
- 2) Le joueur (A player)
- 3) La piste (Lane).
- 4) Type d'infraction (Type)
- 5) Le nombre de points de pénalité (Penalty strokes)
- 6) Le motif (Reason)
- 7) Signature de l'arbitre (referee signature)

Le nombre de coups de pénalité est fonction du type d'infraction. Si vous ne le remplissez pas correctement, vous obtiendrez un message d'erreur et vous devrez le corriger. Dans l'exemple présenté, il s'agit d'une pénalité A+1 avec la raison de la pénalité, et un 3 inscrit comme coups de pénalité. Cela n'est pas accepté, tout comme à la BA elle-même (voir ci-dessous).

En d'autres termes, vous ne pouvez pas faire beaucoup de mal.

Pénalité

Nom (remplir un de ces champs)

Joueur: 101 Raymond Leemans Equipe: 101 Raymond Leemans, MGC Rozemaal Texte libre:

Tour: 1 Piste: 3 Type: A+1 Coups de pénalité: 2 Raison: Coaching non autorisé

Ok

Le type ne correspond pas au nombre de points de pénalité

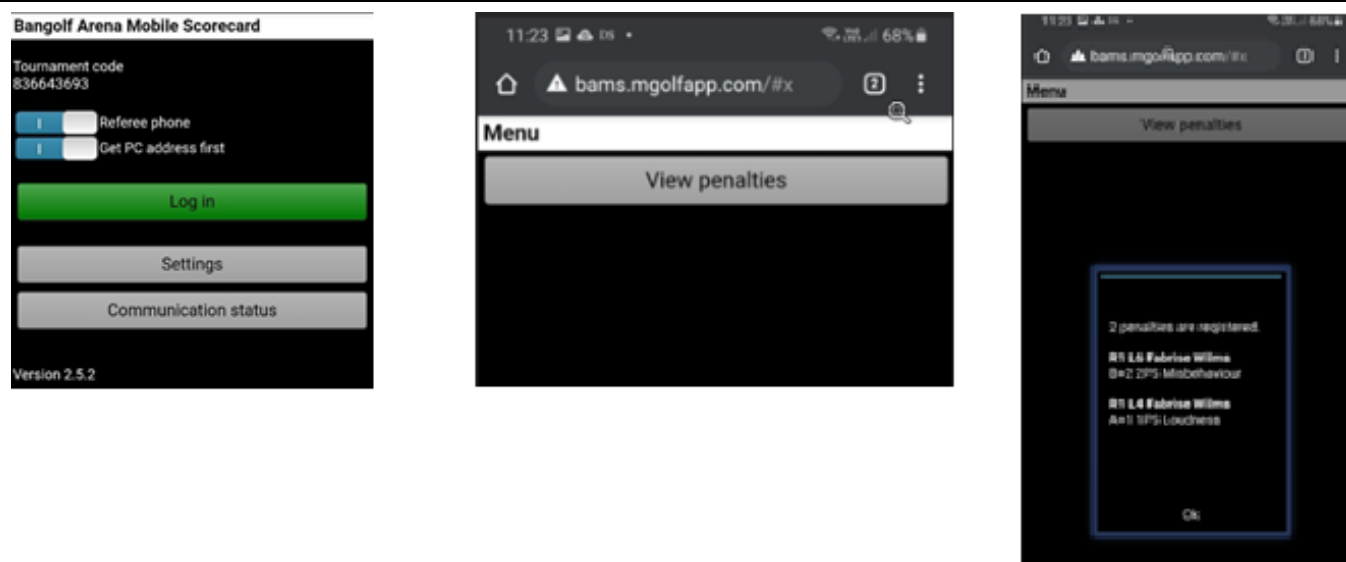
OK

vA: Avertissement verbal
 A: Avertissement (carton vert)
 A+1: Avertissement et 1 coup de pénalité (carton bleu)
 B+2: Point de pénalité et 2 coups de pénalité (carton jaune)
 D+5: Disqualification et 5 coups de pénalité (carton rouge)

Erreur

Il est important que les pénalités déjà données puissent être visualisées par les arbitres, afin qu'il n'y ait pas trop de problèmes à cet égard non plus. Après tout, vous ne pouvez pas donner à 2 X un A+1.

L'arbitre peut le trouver en se connectant sous le nom de " referee phone ". Vous y trouverez une vue d'ensemble via "view penalties".



Les pénalités infligées sont également incluses dans le résultat "on lign" du match. Pour les images locales (en cours d'affichage), ce n'est pas encore disponible. Vous devez maintenant le saisir séparément dans "Message" ou mettre en place une feuille séparée.

dwfbgfnfv

Hoofdpagina | Women | Men | Male Youth | Female Youth | Straffen | Ranglijst | Hole-statistieken | Aces | Toernooi info

Straffen

Ronde	Hole	Naam	Type	Strafslagen	Reden
1	4	Fabrice Wilms	A+1: Vermaning	1	Loudness
1	6	Fabrice Wilms	B+2: Booking	2	Misbehaviour

Hoofdpagina | Women | Men | Male Youth | Female Youth | Straffen | Ranglijst | Hole-statistieken | Aces | Toernooi info

Présentation principale

☐ 1: Résultat de piste pour tour en cours
☒ 2: Résultats de tous les tours
☐ Message
☐ Alternner entre 1 et 2
☐ Matches de Cup/Qualification
☐ Ordre de départ
☐ Horaire de départ

Redémarrer tous les écrans

Message

Tapez manuellement la pénalité imposée ici

☒ Message après 2 séquences

Les points de pénalité sont automatiquement inclus dans les résultats. Cela semble un peu confus. Si vous additionnez les points du tour, vous obtenez 27 coups. Ces 3 coups de pénalité sont automatiquement ajoutés. Et le "résultat de la ronde" est de 30.

Speler 101 Fabrice Wilms MGC Eupen
Categorie Men

Resultaten

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	2	1	2	1	2	1	2	1
2	1	2	1	2	1	2	1	2	1

Strafslagen 3

Ronderesultaat 30
Totaalresultaat 30

Voeg straf toe Register resultaat

Wanneer een speler stopt of niet is gestart: Kies "Verander speler".
Verander speler Update Internet

9. Remplaçant (substitute player).

NE PAS utiliser !

Un remplacement de joueur ne peut être effectué que par BA. Oui, c'est mentionné dans le menu mobile, mais cela ne fonctionne que si la personne que vous voulez remplacer arrête de jouer et se met à l'écart (littéralement) et le remplaçant prend littéralement sa place.

Voir aussi le fichier d'aide original de BA.

Si un joueur s'arrête pendant un tour, cela peut être géré dans la carte de score mobile en utilisant "Changer le statut du joueur". Aussi le travail pour l'arbitre.

Même procédure que précédemment :

- 1) Le code d'administration.
- 2) Le joueur (A player).
- 3) La piste (Lane).
- 4) Saisir le nouveau statut (par exemple "did not finish").
- 5) Confirmer.
- 6) OK.
- 7) Cette personne est maintenant ignorée lors de la saisie des points de ce tour.
- 8) Malheureusement, au tour suivant, ce joueur sera à nouveau inclus dans la liste et les coups peuvent être inscrits. Vous pouvez alors effectuer la même action, ou dans BA cliquer sur désactiver ce lecteur "Pas actif".

Changer joueur

Catégorie: Toutes les catégories

Rechercher joueur

- 101 Maurice Quintin
- 102 Dirk Robbrecht
- 103 Micheline Van Driessche
- 104 André Lancel
- 105 Wiske Goyvaerts
- 107 Greta Janssens

Classer joueurs: No de départ

Joueur

Prénom: Micheline

Nom: Van Driessche

Club: MGC Rozemaai

Pays: Belgique Code: BEL

No de départ: 103 Handicap: 0 Classement: 99,999

Id: BEL-21337-1

Statut: Ne s'est pas qualifié

Pas actif

Actif

N'a pas pris le départ

N'a pas fini

Ne s'est pas qualifié

Disqualifié

Mettre à jour Annuler

Fermer

10.Problèmes possibles :

Après une attente trop longue, l'appareil s'éteint de lui-même. Beaucoup de gens essaient ensuite de redémarrer le programme..... Généralement pour la deuxième fois dans un autre écran. Et puis ils ne peuvent pas continuer.

Solution : il suffit de supprimer le deuxième démarrage.

Et augmentez la durée d'inactivité de l'écran au maximum, ou installez une application distincte pour ce faire (voir plus loin).

Mauvaise connexion au routeur sans fil : ne cause normalement pas de problèmes. Lorsque le contact sera rétabli, les résultats seront mis à jour. Cette mise à jour peut prendre un certain temps.

Les téléphones mobiles dont les connexions WiFi sont de mauvaise qualité et généralement instables : Sony, Apple.

Les meilleurs jusqu'à présent étaient les téléphones LG, mais ils ne sont plus fabriqués.