

ASSOCIATION BADMINTON CLUB MERTZWILLER



LIVRET D'ACCUEIL



*À destination de tout membre loisir et compétiteur,
jeune et adulte*

BIENVENUE À L'ABCM !

L'ensemble du comité vous souhaite la bienvenue dans le club. Vous trouverez dans ce livret toutes les informations nécessaires pour comprendre le fonctionnement du club, et y prendre pleinement part et plaisir.

BONNE SAISON À L'ABCM !

LE CLUB EN QUELQUES MOTS :

Nous proposons des créneaux spécifiques pour les jeunes. Les séances sont encadrées par deux animateurs diplômés. Nous détenons le label EFB.

Les créneaux jeunes et adultes pour chaque saison sont visibles au lien suivant :

<https://www.abcmertzwiller.fr/le-club/horaires/>

LA COMPÉTITION : LES INTERCLUBS, LES TOURNOIS, LE CIRCUIT JEUNE

Une rencontre d'interclubs (c'est le nom du championnat en badminton), fait s'affronter 2 équipes sur 8 matchs : 3 simples hommes, 1 simple dame, 2 doubles hommes, 1 double dames et 1 mixte.

À compter du 1^{er} septembre 2026, chaque match se joue en 2 sets gagnants de 15 points, et l'équipe ayant remporté le plus de matchs gagne la rencontre.

Nos jeunes sont également bien présents en compétition avec des participants aux Circuits Jeunes du département.

En parallèle des interclubs, tout licencié peut également participer à des tournois individuels en simple, double ou mixte. L'ABCM organise, par ailleurs, depuis 2023 son tournoi annuel : le Bretz'Bad.

CHARTRE DES JOUEURS

Joueurs loisirs, comme compétiteurs, je m'engage à avoir un comportement respectueux envers les autres :

PLAISIR, CONVIVIALITÉ, PARTAGE

Je pratique le badminton pour m'amuser, m'épanouir et me dépasser.

Je considère la victoire et la défaite comme une conséquence du plaisir de jouer.

J'accueille les nouveaux arrivants et les aide à s'intégrer dans le club.

HONNÊTETÉ, TOLÉRANCE, FAIR-PLAY

Je respecte les règles du jeu.

Je respecte toutes les personnes. J'accepte les erreurs de mes coéquipiers dans un esprit d'équipe et sais reconnaître les miennes.

Je reconnais les performances de mes adversaires. En cas de défaite, j'assume et je reconnais dignement la supériorité de mon adversaire.

J'accepte la victoire avec modestie.

MAÎTRISE DE SOI, RESPONSABILITÉ

Je garde mon calme en toutes circonstances.

Je refuse que la violence verbale ou physique prenne le dessus.

J'accepte les décisions de mon capitaine, de l'arbitre et du juge-arbitre sans contester.

Je vérifie que je suis en règle avant de partir jouer (licence, certificat médical, équipements...).

Je respecte les lieux et le matériel sportif.

J'aide et participe à la mise en place et au rangement des terrains.

COMPÉTITIVITÉ, IMPLICATION

Pour progresser, j'essaie de m'entraîner régulièrement.

Je me montre combatif sans jamais faire preuve d'agressivité.

Je n'oublie pas que je joue aussi pour mon club et que j'engage ainsi son image.

RÈGLEMENT INTÉRIEUR DE L'ASSOCIATION BADMINTON CLUB MERTZWILLER

TOUT MEMBRE INSCRIT À L' « ASSOCIATION BADMINTON CLUB MERTZWILLER » S'ENGAGE À RESPECTER LE RÈGLEMENT INTÉRIEUR AINSI QUE LES CONDITIONS D'ADHÉSION

INTRODUCTION

Le fonctionnement du club repose avant tout sur le bénévolat. Chacun des membres est chaleureusement invité et encouragé à s'impliquer dans la vie du club en participant à l'organisation d'événements ou en apportant leur aide afin de faciliter le fonctionnement du club. Il peut également partager toutes propositions ou idées aux membres du comité.

ARTICLE 1 : PERSONNES ADMISES

Tous les membres de l'ABCM à jour de leur cotisation et titulaires d'une licence FFBaD de l'année en cours ont accès aux créneaux de l'ABCM. **Exceptionnellement**, un membre du club peut inviter un joueur titulaire d'une licence FFBaD de l'année en cours : il est alors autorisé à jouer sous l'entière responsabilité du membre qui l'invite (limité à une participation par saison, voir conditions avec un membre du comité au préalable).

ARTICLE 2 : SÉANCES D'ESSAI

Les **nouveaux** membres, n'ayant jamais fait partie du club, et, désirant s'inscrire à l'ABCM sont autorisés à participer à 2 séances d'essais consécutives sans engagement de leur part. L'ABCM décline toute responsabilité en cas d'accident.

Le matériel (raquette et volant) peut être mis à disposition durant ces 2 séances.

Lors de la 3^{ème} séance (donc à l'inscription), chaque joueur amène son propre matériel (**raquette et boîte de volants**), ainsi que tous les documents demandés et nécessaires à la validation de son inscription.

ARTICLE 3 : COTISATION

La cotisation est due pour une saison et est indivisible quelque soit la date d'entrée dans le club : aucun tarif au prorata de la saison n'est prévu, même si un membre ne serait plus en mesure de jouer temporairement au badminton à la suite d'une blessure (entorses, tendinites, ...). Seule dérogation, la licence estivale, lorsqu'elle est proposée par la fédération, permet de s'inscrire au club pour la période estivale selon les conditions prévues par la fédération.

ARTICLE 4 : TENUE VESTIMENTAIRE

Le port d'une tenue adaptée à la pratique du badminton est obligatoire. Il est interdit de se changer dans la salle : des vestiaires sont accessibles aux membres. L'accès à la salle est soumis au port de chaussures de sport propres et non marquantes.

Il est formellement interdit de garder les chaussures d'extérieur dans le gymnase !

ARTICLE 5 : SÉCURITÉ ET VOL

L'ABCM ne peut être tenue responsable en cas de :

- vol d'objets personnels dans la salle ou les vestiaires.
- dégradations et vol dans les véhicules stationnés dans la rue ou sur le parking du gymnase
- accidents survenus avant ou après les séances d'entraînement.

ARTICLE 6 : RESPONSABILITÉ SUR MINEUR

En cas de retard exceptionnel de l'entraîneur ou du responsable, les parents ou tuteurs des enfants mineurs sont tenus de les surveiller, et sont de ce fait responsables de leur(s) enfant(s) jusqu'à l'arrivée de l'entraîneur ou du responsable.

Les enfants mineurs sont pris en charge par le club au moment où le responsable du créneau horaire est présent : les parents s'assureront de sa présence avant de laisser leur enfant au gymnase. De plus, lorsque la fin du créneau horaire est atteinte, les enfants ne sont plus considérés sous la responsabilité du club. Tout jeune mineur désirant partir seul ne pourra le faire que sur présentation d'une autorisation parentale.

ARTICLE 7 : ACCÈS AUX TERRAINS

Les terrains sont accessibles uniquement pendant les séances de badminton. Les créneaux horaires sont communiqués en début de chaque saison et peuvent être amenés à être modifiés lors de la saison. Par défaut, les séances sont suspendues les jours fériés : une communication est diffusée si la séance est exceptionnellement maintenue.

ARTICLE 8 : ORGANISATION DES SÉANCES

En début de séance, l'installation des terrains est assurée par l'ensemble des membres présents.

Deux types de séances sont organisées : l'une est à destination des jeunes, l'autre à destination des adultes.

Les séances pour les jeunes sont accessibles aux jeunes selon les groupes définis par les entraîneurs.

Les séances pour les adultes sont des séances de jeu libre : chacun est libre de jouer en match ou d'organiser des routines ou exercices (en fonction des disponibilités des terrains). Les adultes ont un accès prioritaire à ces séances. En parallèle de ces séances en jeu libre, des entraînements adultes peuvent avoir lieu sur tout ou partie de ces créneaux : en fonction des participants, plusieurs terrains sont réservés à l'entraînement. Une communication sera faite au préalable en ce sens.

Tous les jeunes compétiteurs (participant aux interclubs et/ou des tournois individuels) peuvent avoir accès aux créneaux adulte sous les conditions suivantes :

- faire preuve de **sérieux** et motivation,
- **en cas de forte affluence, laisser la place aux adultes qui restent prioritaires,**
- qu'aucun interclub n'ait lieu sur le créneau,
- fournir également, comme les adultes, des volants plumes.

ARTICLE 9 : UTILISATION DES TERRAINS

En cas d'affluence, il appartient à tous les membres de mettre en place, avec fair-play et bon sens, des rotations afin que chacun puisse jouer à tour de rôle. En particulier :

- libérer immédiatement le terrain après le match
- les mêmes joueurs ne sont autorisés à utiliser un même terrain que pour la durée d'un seul match.
- ne pas dépasser 5-10 minutes d'échauffement sur un terrain
- privilégier les jeux en double

Certains créneaux de jeu libre peuvent être annulés pour laisser place aux entraînements ou les matchs de championnat. En cas de forte affluence, priorité sera donnée aux membres licenciés ABCM par rapport aux secondes licences.

Si un ou deux interclubs ont lieu en parallèle, libérez les terrains afin de permettre l'échauffement des joueurs compétiteurs. Des terrains dédiés aux interclubs ne seront pas accessibles sur la séance. Un calendrier des IC est mis à disposition en début de saison, les dates des rencontres sont également disponibles sur ebad, et seront rappelés par diverses communications.

ARTICLE 10 : FIN DES SÉANCES

Les membres sont invités à respecter l'horaire de fin de séance. Une fois cet horaire atteint, chacun est prié de :

- ranger les poteaux et filets,
- passer le balai sur son terrain
- ranger les volants usagés dans les bacs prévus à cet effet

ARTICLE 11 : ÉQUIPEMENTS COLLECTIFS

Durant les créneaux de badminton les membres ont accès aux WC du hall multisport, ainsi qu'aux vestiaires. Veuillez respecter ces équipements en les laissant propres et en bon état.

ARTICLE 12 : CLUB HOUSE

Après les séances adulte, un moment de convivialité est, généralement, partagé. L'ouverture du club house est laissée à l'appréciation des membres du comité présents, et, n'est pas systématique après chaque séance. Aussi, la fermeture est également décidée par le ou les membre(s) du comité ayant ouvert le club house.

Par ailleurs, chaque membre reste seul responsable de ses consommations. Le club et le comité déclinent toute responsabilité en lien avec ces consommations, que ce soit dans l'enceinte du gymnase ou à l'extérieur.

ARTICLE 13 : DROIT À L'IMAGE

L'adhérent adulte et/ou le représentant légal du mineur autorise tacitement la diffusion sur le site internet et les réseaux sociaux (pages et comptes de l'ABCM), de photos ou vidéos prises lors des séances ou d'événements en lien avec le club. En cas de refus, le membre est tenu de le préciser sur la fiche d'inscription.

ARTICLE 14 : COMPORTEMENTS

Le club est une association promouvant le badminton dans un esprit sportif et de respect de l'adversaire. Tout propos antisportif, injurieux ou raciste se verra sanctionné.

ARTICLE 15 : APPLICATION DU RÈGLEMENT

Les membres du comité se réservent le droit de faire appliquer le présent règlement.

Tous les adhérents sont habilités à faire respecter ce règlement. Les responsables du club sont habilités à prendre les sanctions pouvant s'avérer utiles, après réunion des membres du comité. Tout non-respect des règles décrites auparavant ou mauvais comportement peuvent entraîner, selon la gravité, un rappel à l'ordre ou un avertissement, voire, l'exclusion temporaire ou définitive, sans remboursement, même partiel, de la cotisation.

CHARTRE INTERCLUB

Les interclubs, ce sont 10 à 14 rencontres qui s'étalent sur toute la saison : des matchs « aller » et des matchs « retour ». Certains matchs sont joués à domicile, d'autres dans le club adverse.

FONCTIONNEMENT D'UNE ÉQUIPE EN INTERCLUB

Une équipe d'interclub est composée au minimum de 4 hommes et de 2 femmes, dont un·e capitaine. En début de saison, les équipes sont constituées par le responsable compétiteur, et comptent bien souvent plus de 6 membres pour faciliter l'organisation des compositions.

Le capitaine est le représentant de l'équipe au sein du club et de la compétition : il constitue la composition de l'équipe pour chaque rencontre, veille à avoir une équipe complète les jours des rencontres, et s'assure du bon déroulement des matchs lors de la rencontre (temps d'échauffement, ordre des rencontres etc.).

Lors d'une rencontre, les matchs suivants ont lieu : 3 simples homme, 1 simple dame, 2 doubles homme, 1 double dame, 1 double mixte.

RENCONTRES À DOMICILE

Lors des rencontres à domicile, une troisième mi-temps est organisée par l'équipe accueillante. Celle-ci est ouverte aux équipes hôte et invitée ainsi qu'à tous les membres du club. Le club prend en charge les boissons pour tous, l'équipe organise et prend en charge la collation pour tous.

IMPLICATION & ENGAGEMENT

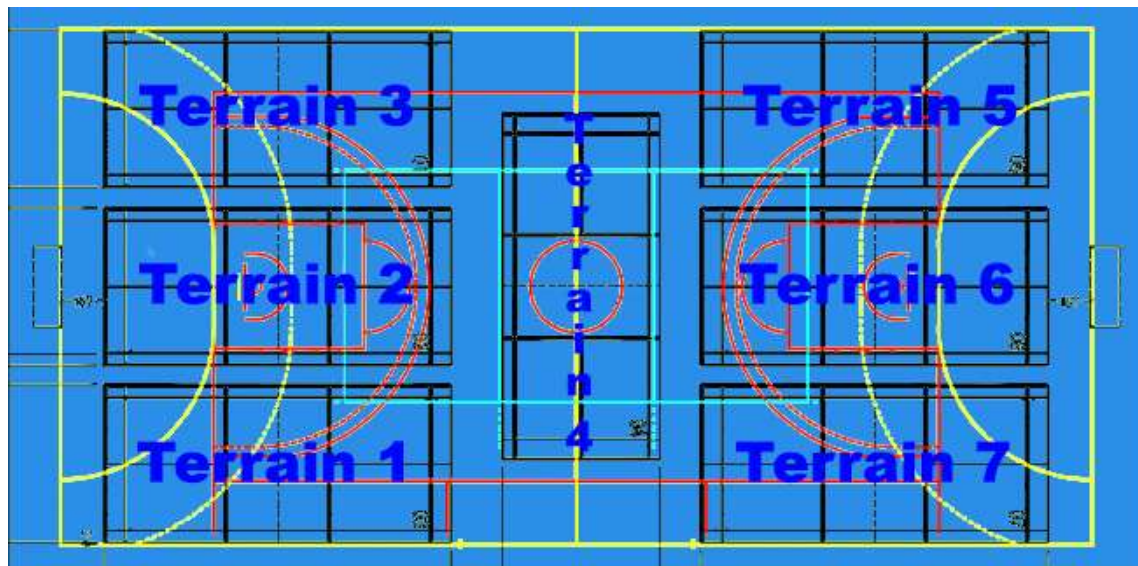
Tout membre souhaitant faire de la compétition au sein d'une équipe d'interclub s'engage alors sur toute la saison. Cela implique de :

- Se rendre disponible aux dates de rencontre :
Un calendrier est fixé en début de saison : il précise les dates et lieux de chaque rencontre. Il appartient donc à chaque joueur de s'organiser pour être disponible ou d'informer le capitaine en cas d'empêchement, le plus tôt possible, afin qu'il puisse trouver un remplaçant. **Un forfait sur un match se traduit par une pénalité pour l'équipe, une rencontre non tenue par une amende adressée au club.**
- Communiquer et faire remonter les problèmes : soit directement au capitaine, soit via le groupe de discussion de l'équipe mis en place par le capitaine.
- Participer à la mise en place et au rangement des terrains.
- Encourager son équipe lors des matchs de ses coéquipiers.
- Participer à l'organisation de la troisième mi-temps :
 - selon les rencontres, le capitaine peut décider de faire un pot commun : dans ce cas chaque joueur est amené à participer financièrement et/ou en amenant apéritifs/gâteaux etc.
 - aider à la mise en place du club house et à son rangement

TERRAINS, RANGEMENT ET MATÉRIEL DU CLUB

TERRAINS

Le gymnase compte 7 terrains.



Lorsque le club accueille 1 interclub : les terrains 4, 6 et 7 sont réservés à l'IC

Lorsque le club accueille 2 interclubs : les terrains 1, 2 et 6, 7 sont réservés aux IC.

RANGEMENT

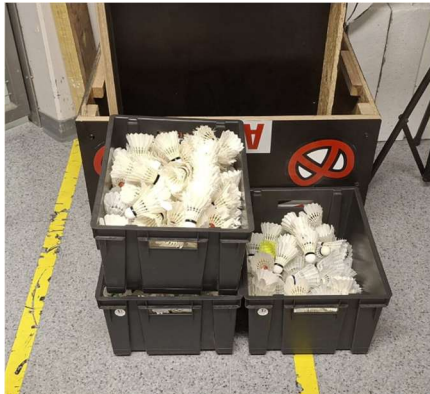
En fin de séance, chaque joueur est invité à ranger le matériel aux emplacements prévus :

- démonter les terrains : plier les filets et ranger les poteaux (les ranger en enfilade sur 4 rangées)
- passer le balai sur les terrains, et le nettoyer avant de le ranger dans le local
- ramasser tous les volants usagés : les volants ayant plus de 2 ou 3 plumes cassées sont à mettre à la poubelle (grande poubelle) ; les volants légèrement abimés sont à ranger dans les caisses prévues : ils pourront être réutilisés pour les échauffements.
- les tubes de volant vides et volants non réutilisables sont à jeter dans les grandes poubelles noires.

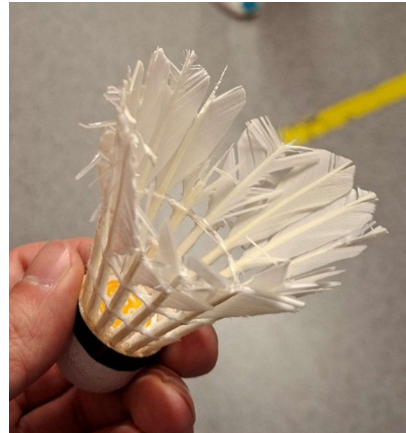
Bon volant (réutilisable pour s'échauffer)



Rangement volants réutilisables



Mauvais volant



Rangement des poteaux



Poubelles



INFORMATIONS PRATIQUES

COMMENT S'INSCRIRE OU SE RÉINSCRIRE ?

La démarche est accessible au lien suivant : <https://www.abcmertzwiller.fr/inscriptions-et-tarifs/>

Les tarifs des cotisations sont consultables sur le site internet du club : <https://www.abcmertzwiller.fr/inscriptions-et-tarifs/>

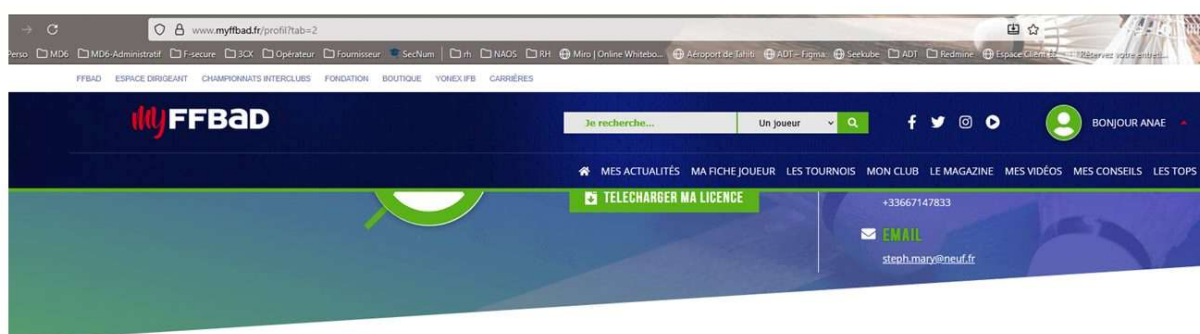
ATTESTATION D'ADHÉSION

Si vous souhaitez obtenir une attestation d'adhésion (pour votre employeur, une assurance, un dossier sportif etc.), vous pouvez le faire directement sur votre compte my-ffbad :

 <https://www.myffbad.fr/>

 **Mes documents**

 **Documents Fédération**



LA COMMUNICATION AU SEIN DU CLUB

Pour se tenir au courant des actualités du club, plusieurs outils :

Réseaux sociaux et e-mails

- Surveillez votre adresse e-mail que vous avez renseignée lors de l'inscription
- Jetez un œil à notre site internet : <https://www.abcmertzwiller.fr/>
- Facebook : <https://www.facebook.com/badminton.mertzwiller>
- Instagram : <https://www.instagram.com/abcm.badminton.mertzwiller/> ;
@abcm.badminton.mertzwiller
- TikTok : <https://www.tiktok.com/@abcmbadmintonmertzwiller>

L'application TeamPulse : messagerie et gestions des présences et créneaux

L'ABCM utilise **TeamPulse**, une application dédiée à la communication et à l'organisation du club. Elle complète nos canaux habituels (mails, site, réseaux sociaux). Pour pouvoir profiter de ce nouvel outil :

♦ Télécharger l'application

- **Android** : [Lien Play Store](#)
- **iOS** : [Lien App Store](#)

♦ À quoi sert TeamPulse ?

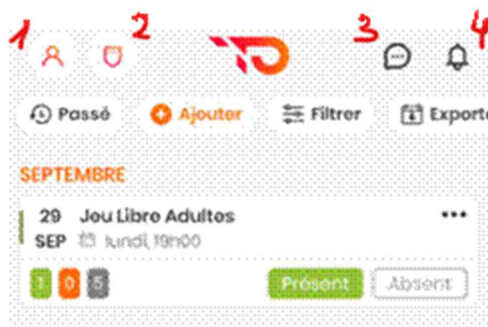
- Accéder à un **calendrier commun** regroupant créneaux et événements du club
- **S'inscrire aux créneaux de jeu libre et d'entraînement** et voir l'affluence prévue
 - ⚠ **Important** : pour que cela fonctionne au mieux, nous comptons sur vous pour jouer le jeu et annoncer vos présences (la veille ou le jour même)
 - ⚠ **Important** : les inscriptions aux entraînements adultes dirigés se feront uniquement via **TeamPulse**
- Avoir une **interface unique** accessible à tous (application ou web), indépendante des réseaux sociaux
- Une **meilleure gestion des entrées** à la salle, depuis la mise en place des badges

♦ Fonctionnalités pratiques

- Messagerie intégrée : vous pouvez contacter directement un membre du club via l'appli sans avoir son numéro (idéal pour des covoiturages improvisés 🚗)
- Notifications push : la possibilité de vous envoyer des infos de dernière minute via ces notifications (pensez à autoriser les notifications 📱)
- Espace « Vestiaires » : discussions d'équipe + partage de photos (par ex. vous pourrez partager vos photos de podiums à diffuser sur nos réseaux 📸) (accessible en bas de l'écran).

♦ Fonctionnement de l'appli

Pour se repérer dans l'appli :



- Pour rejoindre une équipe, ou, pour passer d'une équipe à l'autre, cela se passe via l'icône 2 en haut de votre écran (utile par exemple pour passer de votre équipe compétiteur à l'équipe Adultes. L'équipe ABCM-Adulte permet de visualiser l'ensemble du calendrier du club)
- Pour accéder aux paramètres de votre compte Team Pulse, c'est l'icône 1
- Pour envoyer des messages via l'appli, c'est l'icône 3
- Et enfin, pour retrouver toutes les notifications, c'est l'icône 4.

♦ Inscription à votre équipe / Accès au calendrier du club

Une fois l'application installée, et votre compte créé, rejoignez votre équipe en entrant le bon code : (clic sur icône 2 -> rejoindre une équipe)

- Équipe 1 → Code : **ABCM-Eq1**
- Équipe 2 → Code : **ABCM-Eq2**
- Équipe 3 → Code : **ABCM-Eq3**
- Équipe 4 → Code : **ABCM-Eq4**
- Équipe 5 → Code : **ABCM-Eq5**
- Équipe vétérans → Code : **ABCM-EqVet**
- **Membres adultes (loisirs + compétiteurs)** → Code : **ABCM-Adultes**
- **Membres jeunes (loisirs + compétiteurs)** → Code : **ABCM-Jeunes**

✓ Après saisie du code, votre demande devra être validée par un administrateur, avant de vous permettre d'accéder à l'équipe.

✦ Le calendrier global du club est visible uniquement via les équipes **ABCM-Adultes** et **ABCM-Jeunes**.

♦ Bon à savoir :

- Pour les événements nécessitant de récolter plus d'info, il sera nécessaire de continuer à s'inscrire via les formulaires google (tournoi à la mêlée, appels à bénévoles). Sur les événements TEAM PULSE, ils seront reconnaissables par l'en-tête **[FORM]** : le lien sera accessible en cliquant sur l'événement. Nous vous demanderons alors, si vous êtes présents, de toujours compléter le formulaire.
- Le groupe de discussion « Vestiaire » accessible en bas d'écran est lié à l'équipe active : cliquez sur l'icône 2 pour savoir si vous êtes connecté dans l'équipe ABCM-Adultes (qui est commune à tous les licenciés ABCM) ou bien connecté dans une équipe IC. Si vous êtes connecté à ABCM-Adultes, alors le message posté sera visible par tous. (utile pour partager vos photos de podium à un tournoi par exemple 😊)
- Vous recevrez des notifications en amont des différents créneaux de jeu lorsque vous n'avez pas répondu « Présent » ou « Absent »

♦ Pour les capitaines

Vous serez co-administrateurs de vos équipes. Cela vous permettra de :

- Créer vos propres événements (présences/absences aux IC, entraînements, etc.)
- Sonder les présences/absences aux IC etc. via l'appli

À noter :

- Les événements créés dans une équipe ne seront visibles que par l'équipe (et non par tout le club)
- Les IC à domicile figureront dans le calendrier global « ABCM-Adultes » pour informer tout le club du nombre de terrains réduits

BOUTIQUE

Nous vendons des volants plumes et carbone : si vous souhaitez en acheter, adressez-vous à un des membres du comité en fin de séance ou bien au tout début de séance.