



Mon livret compét'

Spécial Adultes

Bad un jour, bad toujours !

Salut, SLBadiste !

Tu vas faire une compétition, peut-être ta première... Ce livret est pour toi. Il te permet de tout savoir (enfin, l'essentiel...) et de ne pas te sentir dépassé par cet évènement, dont tu parleras avec émotion encore dans 10 ans (au moins...).

Tu as quelques trucs à savoir qui te rendront la vie facile, et peut-être, permettront ta victoire.



On y va doucement ? Petit à petit ?

Allez, c'est parti !

En fait, il y a plusieurs étapes, toutes essentielles et qu'il ne faut pas oublier.

Étape n°1 : S'inscrire **p. 3**

Étape n°2 : Préparer ton sac **p. 4**

Étape n°3 : Le jour de la compétition **p. 5**

Étape n°4 : Quelques petits trucs à savoir **p. 6**

Étape n°1 : S'inscrire



L'inscription en compétition est **obligatoire**. C'est important parce que, grâce à cela, le juge arbitre (JA) de la compétition peut organiser les rencontres entre joueurs.

Pour s'inscrire, rien de plus simple. Il suffit de te rendre sur le site badiste.fr, et muni de tes login et mot de passe, tu choisis ta compétition et procèdes à ton inscription. Quelques clics et c'est fait...

Il te sera demandé ton classement, essentiel pour établir les poules.

Si tu ne connais pas celui-ci, sur le site badiste, tu peux le retrouver à partir de ton nom. Tu trouveras ta catégorie d'âge, tes classements en S (simple), en D (double) et en M (mixte). Ceux-ci vont varier en cours de saison, à mesure que tu gagneras des matchs en Grand Prix (GP) ou tournois officiels. Généralement, un joueur qui n'a jamais fait de compétition est classé NC (comme non classé, évidemment. Certains prétendent que ça veut dire « non communiqué » mais c'est de l'intox !).

Pour les compétitions sur 1 ou 2 jours, tu peux en général t'inscrire **sur plusieurs « tableaux » (sauf indications contraires du règlement du tournoi)**. Un tableau est soit un **tableau de simple**, soit un **tableau de double**, soit un **tableau de mixte**. Si tu es en forme, selon la compétition, tu peux donc t'inscrire plusieurs tableaux (2 le plus souvent). Attention toutefois aux effets retours de cette frénésie de bad, qui peut te rendre accro ou, plus sûrement, provoquer des douleurs intenses le lendemain ou le surlendemain de la compétition. Pendant celle-ci, la tension et la pression sont importantes et tu peux payer le prix fort d'une activité sportive soutenue, répétitive et violente.

Pour trouver un ou une partenaire pour le double ou le mixte, **tu peux chercher dans ton club mais aussi dans d'autres clubs**. Tu peux aussi te mettre en « recherche », ce qui peut parfois provoquer de belles rencontres.

Les joueurs se rencontrent par niveau de classement. Dit autrement, en général, dans ta poule (c'est-à-dire dans la première partie de la compétition où les matchs ne sont pas éliminatoires directement...), tu vas rencontrer des joueurs qui ont ton niveau. Les poules peuvent être de 3, 4 voire 5 joueurs. En double ou mixte, tu seras dans la poule du joueur de ta paire le mieux classé (ça change beaucoup de choses mais ça peut être très sympa...).

Attention : une fois inscrit, tu dois te rendre à ta compétition ! Si tu ne le fais pas, tu peux être sanctionné, comme ton club. Tu reçois ta convocation par mail, environ deux jours avant.

Bien sûr, si tu es blessé ou malade, voire empêché, c'est autre chose. Mais il faut prévenir le JA le plus tôt possible (son nom et son téléphone sont indiqués sur la 1^{ère} page de la convocation que tu reçois par mail) pour t'éviter une sanction. **Il faudra fournir un certificat médical ou un justificatif.**

Et préviens aussi ton partenaire de double ou de mixte, évidemment.

Étape n°2 : Préparer ton sac



Ton sac est aussi important que le parachute pour le parachutiste. Cela explique parfois la dimension hallucinante de certains sacs de bad, dont on se demande toujours ce qu'ils peuvent contenir. C'est aussi un accessoire de mode, pour certains. Ne nous demandez pas pourquoi...

Pour aller en compétition, ton sac doit contenir (ça, c'est le nécessaire vital, le reste est purement personnel et laissé à l'imagination de chacun...) :

- ▷ 1 gourde ou une grande bouteille d'eau
- ▷ 1 ou 2 boîtes de volants « plumes » que tu peux acheter au club (c'est moins cher qu'en compétition)
- ▷ 2 raquettes (on ne sait pas pourquoi, mais les raquettes cassent souvent en compétition...)
- ▷ 1 tee-shirt de rechange (si la compétition dure longtemps, ça peut être bien utile)
- ▷ 1 gilet ou un pull car, dans les gymnases, il peut faire froid
- ▷ 1 serviette pour t'essuyer après l'effort
- ▷ 1 corde à sauter pour t'échauffer (optionnel mais bien utile, parfois...)
- ▷ S'il n'y a pas de buvette au gymnase (tu peux le savoir en regardant attentivement la 1^{ère} page de ta convocation), pense à prendre le nécessaire pour une alimentation saine.

Tu le verras, sur les terrains, à côté des poteaux de filet, il y a des boîtes ou des caisses qui sont prévues pour y mettre :

- ▷ ta gourde (qui doit être remplie...)
- ▷ ta boîte de volants
- ▷ ta raquette de rechange (en plus de celle que tu utilises pendant le match)
- ▷ ta serviette.

Attention : une fois sur le terrain, tu ne peux le quitter qu'à la fin du match. Inutile de penser que tu peux t'absenter pour aller chercher un volant ou une raquette. Cela peut se négocier, évidemment, mais parfois, l'on tombe sur un adversaire chagrin ou meurtri qui n'est pas prêt à faire de cadeaux.

Étape n°3 : Le jour de la compétition

C'est le grand jour !

Pour que tout se passe bien, il faut être bien préparé :

- ▷ avoir repéré l'emplacement exact du gymnase (parfois, c'est déjà en soi une épreuve)
- ▷ être bien à l'heure de ta convocation. Un retard peut avoir comme conséquence de limiter le temps d'échauffement et, parfois, amener le JA à te considérer comme absent (on appelle ça WO - en anglais « *walk over* », comme « marcher sur » ou « piétiner », allez savoir pourquoi. Cela veut dire que ton adversaire a une victoire par abandon...).

Quand tu arrives au gymnase, plusieurs choses à faire dans l'ordre :

▷ **tu passes à la table de marque** (table avec des gens étranges qui ne sont pas en tenue de sport et jouent avec un micro) pour saluer les organisateurs et annoncer que tu es là. Il n'y a rien à payer (c'est le club qui avance et tu rembourses ta part à la fin de chaque semestre).



▷ **tu peux aller chercher dans la salle les feuilles de matchs** qui indiquent les adversaires de ta poule et l'ordre des matchs. Tu verras alors quel est le numéro de ton premier match. Tu trouveras rapidement ces feuilles collées sur un mur ou une vitre : en général, c'est l'endroit où se réunit le plus de gens – en dehors de la buvette - et où ils discutent de tout et de rien. Ces feuilles indiquent aussi l'échéancier, c'est-à-dire l'enchaînement des matchs. Si tu ne sais pas le lire, demande autour de toi. Ne crois jamais un badiste qui te dit que c'est trop facile : soit il est en compétition tous les week-ends (le pauvre...), soit il essaye de t'impressionner, soit il n'en sait pas plus que toi...

▷ **tu trouves un coin à toi pour poser tes affaires et tu peux partir repérer les lieux** (en particulier pour trouver un endroit où t'échauffer...).

▷ **quand tu es appelé pour un match**, tu prends tes affaires (voir étape n°2), tu passes à la table de marque pour prendre la feuille de match (c'est sur cette feuille que sera indiqué le score) et tu te rends sur le terrain qui t'a été attribué. Et c'est parti pour le match !

Attention : il faut être attentif aux annonces de la table de marque. L'échéancier n'est pas parfaitement précis et tu peux être surpris en pleine sieste. Il est préférable de ne pas quitter le gymnase ou de prévenir le JA en cas de besoin pressant de s'aérer ou d'aller saluer un ami à quelques pâtés de maison de là.

Étape n°4 : Quelques petits trucs à savoir...



1. quand tu arrives sur le terrain pour le match, ton corps doit être chaud. **Il faut donc que tu te sois échauffé avant le match.** Quand tu entres sur le terrain, tu as trois minutes pour tester les volants (les tiens et ceux de l'adversaire), te détendre et désigner celui qui engage en premier (comme on fait « à la maison » avec les potes du SLB...). Si tu perds le tirage au sort et si ton adversaire choisit d'engager, tu peux choisir ton terrain. Certains y voient une stratégie, une conjuration du mauvais sort, d'autres une occasion de ne pas perdre la face.
2. **les matchs sont en auto-arbitrage.** Ce sont donc toi et ton adversaire qui jugez et comptez les points. Cela veut dire qu'il faut être calme, respectueux mais aussi savoir réclamer de rejouer un point si tu n'es pas d'accord avec ton adversaire. Si tu estimes qu'il y a un problème, que tu penses que ton adversaire a un comportement limite, tu dois faire appel au Juge Arbitre qui est là pour vous aider. Pour l'appeler, tu restes sur le terrain, tu arrêtes le match et tu lèves le bras.
3. **les personnes qui sont derrière les terrains ne peuvent juger les points ou avertir quand un volant va sortir.** Si c'est le cas, il faut rappeler la règle et appeler le Juge Arbitre.
4. pour éviter tout problème ou contestation, **le score doit être, à chaque point, énoncé haut et fort.**
5. **le comportement sur le terrain doit être irréprochable.** Inutile de lancer sa raquette, de provoquer son adversaire... Vive le *fairplay*, non ? Et puis, en cas de comportement déplacé, le JA peut recourir à des sanctions : lui aussi a des cartons de toutes les couleurs et peut s'en servir. N'oublie pas, à la fin du match, de saluer ton adversaire et de remplir la feuille de match avec les scores.
6. **les matchs se jouent en 2 sets gagnants de 21 points** (avec 2 points d'écart). A 11 points, on s'arrête pour faire une petite pause. C'est le moment de boire (un peu...), de recevoir des conseils, de se reconcentrer. Mais il faut rester sur le terrain. On ne peut aller claquer une bise à un ami ou saluer un à un ses supporters sur les gradins. Sanction assurée. On reprend ensuite le match au score figé avant la pause. A la fin d'un set, on change de côté (eh oui, on se promène beaucoup au badminton...).
7. **le gagnant du premier set commence à servir pour le deuxième set.** C'est le même système pour le troisième set (le vainqueur du 2^{ème} set commence à servir le 3^{ème} set). A 11 points, au troisième set, on fait une pause et on change de côté de terrain (encore...).

Conjuration du sort, orientation de la lumière, bref, peu importe, on tourne, c'est comme ça...

8. à la fin du match, une fois la feuille remplie avec son adversaire, tu ramènes la feuille de match à la table de marque. C'est impératif pour les organisateurs et ton classement final.

9. n'oublie pas d'aller encourager tes copains et copines de club (ou d'ailleurs, peu importe). C'est plus sympa d'être soutenu que d'être solo dans un coin d'un gymnase. Et à 11, au moment de la petite pause, tu peux aussi coacher les amis ou SLBadistes. Pas besoin d'être champion, certifié, homologué... Il suffit d'avoir regardé les points et d'avoir noté 1 ou 2 conseils (pas plus...). On peut aussi choisir un coaching doux sur la base de félicitations ou d'encouragements.

10. les amis et membres de la famille sont importants dans une compétition pour encourager, soutenir, applaudir. Ils doivent toutefois respecter les règles de *fairplay* aussi et ne pas contester ou arbitrer. Le Juge Arbitre est le seul référent sur un match et le seul à pouvoir régler les problèmes entre joueurs. On reconnaît le JA à son maillot (rouge, comme le carton du même nom).

11. sur certains matchs, un arbitre peut être désigné par le JA. C'est ce juge (en général placé sur une chaise haute) qui présente les joueurs, fait le tirage au sort de début de match et annonce le score. On ne joue que quand il l'indique, soit après qu'il a annoncé le score et l'a noté sur sa feuille (il le fait à chaque point, de manière assez frénétique). De manière sobre, il annonce en début de match : « Jouez ! » (ça, au moins, c'est clair...). Et il rappelle le temps des pauses. C'est strict, sans bavure et sans contestation possible. A la fin du match, on serre la main de l'arbitre, aussi...

12. tu ne quittes pas le gymnase sans t'être assuré auprès de la table de marque que tous tes matchs sont finis. Ce serait bête de partir avant la fin de la compétition (il y a parfois des consolantes...).

13. en compétition, tu portes les couleurs de ton club, donc ton maillot du club. C'est plus facile pour te repérer et c'est important de défendre le SLB (contrat avec le sponsor, aussi). Et **seuls les shorts et/ou jupettes sont autorisés pour les jambes !**

14. en quittant le gymnase, tu vérifies que tu n'as rien oublié et que tu laisses ta place propre. C'est plus sympa pour le club invitant et bien dans l'esprit badminton (*Bad is Good*, en somme...).

15. Enfin, pour faire simple, deux types de compétitions possibles : les compét' qui te ramènent peu ou pas de points (mais qui sont souvent les plus sympas : tournois Promobad, Nuit du bad, etc.) et les compét' qui font « bouger les compteurs » (GP, comme Grand prix, tournois officiels...).

Allez, bonne compét' ! Et si tu racontes que ton volant a volé à plus de 490 km/h en sortie de raquette lors de ta compét', personne ne te croira...

