



SPEEDMINTON / CROSSMINTON - Règles de base du

Matériel

- Raquettes spécifiques au speedminton (plus petites que celles de badminton).
 - Un volant spécial appelé **speeder** (plus lourd et plus rapide qu'un volant de badminton).
 - Terrain : pas de filet, on joue en extérieur ou intérieur.
-

Terrain

- Deux carrés de 5,5 m de côté, distants de 12,8 m l'un de l'autre.
 - Chaque joueur se place dans un carré.
-

But du jeu

Faire tomber le speeder dans le carré adverse sans que l'adversaire ne le renvoie.

Déroulement d'un point

- Le service est effectué en lançant le speeder en direction du carré adverse.
 - Le speeder doit être frappé avant la deuxième touche au sol.
 - Les joueurs échangent des frappes jusqu'à ce que le speeder touche le sol, sorte du terrain ou soit frappé deux fois de suite par le même joueur.
-

Marquer des points

- Un point est marqué si l'adversaire ne renvoie pas le speeder correctement dans le carré.
 - Le jeu se joue en général en sets, le premier à 16 points avec une avance de 2 points gagne un set.
 - Un match est souvent en 3 sets gagnants.
-

Autres règles importantes

- Pas de filet : le speeder peut voler librement entre les deux carrés.
- Les services alternent entre les joueurs.
- Si le speeder touche le sol en dehors du carré adverse, le point est perdu.



Annexe : Terrain de jeu

