



# **SPEEDMINTON / CROSSMINTON - Basisregels**

## **Materiaal**

- Specifieke speedmintonrackets (kleiner dan badmintonrackets).
- Een speciale shuttle genaamd speeder (zwaarder en sneller dan een badmintonshuttle).
- Speelveld: geen net, gespeeld binnen of buiten.

---

## **Speelveld**

- Twee vierkanten van 5,5 m zijlengte, 12,8 m van elkaar verwijderd.
- Elke speler staat in één vierkant.

---

## **Doel van het spel**

Laat de speeder in het vierkant van de tegenstander vallen zonder dat die hem terug kan slaan.

---

## **Verloop van een punt**

- De service wordt uitgevoerd door de speeder naar het vierkant van de tegenstander te gooien.
- De speeder moet worden geslagen voordat hij voor de tweede keer de grond raakt.
- De spelers slaan om de beurt totdat de speeder de grond raakt, het speelveld verlaat, of twee keer achter elkaar door dezelfde speler wordt geslagen.

---

## **Punten scoren**

- Een punt wordt gescoord als de tegenstander de speeder niet correct terug slaat in het vierkant.
- Het spel wordt meestal in sets gespeeld, de eerste speler die 16 punten haalt met minimaal 2 punten voorsprong wint een set.
- Een wedstrijd bestaat vaak uit 3 gewonnen sets.

---

## **Andere belangrijke regels**

- Geen net: de speeder kan vrij tussen de twee vierkanten vliegen.
- De services wisselen af tussen de spelers.
- Als de speeder de grond raakt buiten het vierkant van de tegenstander, gaat het punt verloren.



## Bijlage: Speelveld

