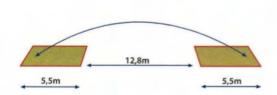


Die Spielfelder

Anspruchsvoller Wettkampf indoor und outdoor, auf unterschiedlichem Terrain, möglich durch das vielseitig einsetzbare Spielfeldkonzept von Speedminton*: der **Speed Court**.

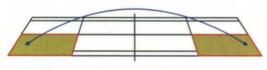
Der Speed Court besteht aus zwei quadratischen Spielflächen von 5,5 * 5,5 Metern, die im Abstand von 12,8 Metern aufgebaut werden. Speed Courts gibt es als transportablen Easy Court aus Gurtband, als dauerlinierte Felder mittels trittfester Farbe oder, durch die Zusatzlinien von Speedminton*, den Speed Lines, auch auf dem Tennisplatz.



Art.-Nr. 207 3167 306 6209 306 6241 Speed-Court 306 6212 306 6225 133 8166



Speed-Court Doppel



Speed-Court auf dem Tennisplatz

Viel Spaß beim Speeden! ...speed it!





Speedminton® Matchregeln für Speed Badminton (Einzel)

Der Spielsatz

Ein Spielsatz endet mit 16 Gewinnpunkten.

Bei 15:15 geht der Satz in die Verlängerung, wobei zum Sieg 2 Punkte Vorsprung nötig sind. Ein Match geht über drei Gewinnsätze.

Der Aufschlag

Das Recht des ersten Aufschlags und die Wahl der Seite wird durch das Los entschieden. Aufgeschlagen wird im Block mit 3 Aufschlägen pro SpielerIn. Jeder gespielte Ballwechsel punktet. Beim Gleichstand von 15:15 wechselt das Aufschlagsrecht nach jedem Punkt. Der Service wird wahlweise aus der Feldmitte oder von hinter der hinteren Grundlinie ausgeführt. Beim Aufschlag wird der Speeder vor dem Körper aus Hüfthöhe aus der Hand fallen gelassen und dann geschlagen. Über-Kopf-Aufschläge aus dem Stand oder Sprung sind ausschliesslich von der hinteren Grundlinie erlaubt. Den ersten Aufschlag des nächsten Satzes hat derjenige, der im vorherigen Satz verloren hat.

Das Punkten

Jeder Ballwechsel wird gezählt, sofern er nicht wiederholt werden muss. Gepunktet wird, wenn

kein vorschriftsmäßiger Aufschlag gelingt

der Speeder den Boden berührt

der Speeder im Spielfeld landet und nicht retourniert werden kann (Die Linien werden zum Spielfeld gerechnet)

der Speeder im "Aus" landet

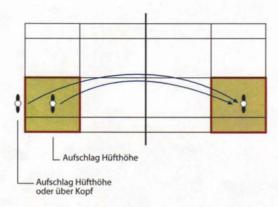
der Speeder zweimal hintereinander geschlagen wird

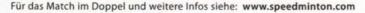
der Speeder den Körper berührt

Wird ein Speeder außerhalb des Spielfeldes weitergespielt, gilt er als angenommen.

Seitenwechsel

Nach jedem Satz wird die Seite gewechselt, um die Chancengleichheit (Wind- und Lichtverhältnisse) zu gewährleisten. Sollte es zu einem fünften Satz (Entscheidungssatz) kommen, werden die Seiten gewechselt, sobald ein Spieler 8 Punkte erreicht hat.









Speedmintons Matchregeln für Speed Badminton (Doppel)

Das Doppel

Das Doppel findet auf zwei angrenzenden Courts statt.

Der Spielsatz

Ein Spielsatz endet mit 16 Gewinnpunkten.

Bei 15:15 geht der Satz in die Verlängerung, wobei zum Sieg 2 Punkte Vorsprung nötig sind. Ein Match geht über drei Gewinnsätze.

Der Aufschlag

Das Los entscheidet, welches Paar den ersten Aufschlag hat. Der Aufschläger hat wie im Einzel drei Serves in Folge, doch stets in das jeweils diagonal gegenüberliegende Feld. Er wechselt dabei für jeden Aufschlag das Feld mit seinem Partner. (siehe Abb.) Der erste der drei Serves erfolgt immer von rechts nach diagonal links. Ist der Aufschlag retouniert, können sich die Spielerparteien in ihren beiden Feldern frei bewegen um den Speeder zu spielen.

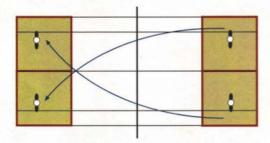
Wenn alle vier SpielerInnen aufgeschlagen haben, serviert wieder der erste Aufschläger. Den ersten Aufschlag des nächsten Satzes hat diejenige Partei, die im vorherigen Satz verloren hat.

Das Punkten

Es wird gepunktet, wie im Einzel. Ein Match geht über 3 Gewinnsätze.

Seitenwechsel

Nach jedem Satz wird die Seite gewechselt, um die Chancengleichheit (Wind- und Lichtverhältnisse) zu gewährleisten. Sollte es zu einem fünften Satz (Entscheidungssatz) kommen, werden die Seiten gewechselt, sobald ein Spielpaar 8 Punkte erreicht hat.





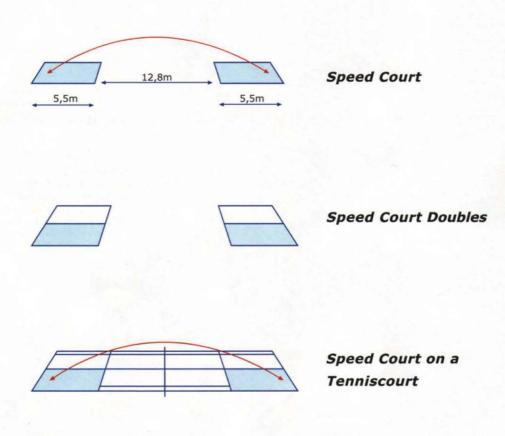


Speed Badminton Court

Playing Fields

Exciting competition play, both indoor and outdoor and on nearly any surface, is possible with the versatile Speedminton® court concept: the Speed Courts.

The Speed Courts consist of two square playing fields, 18ft on each side, positioned 42ft apart. Speed Courts are available as the portable Easy Court (made of durable rubberized fabric belts), as permanent (painted) lines on a suitable surface, or - with the additional Speed Lines from Speedminton® - on a tennis court.





Match Rules for Speed-Badminton

Service

Players draw for service (winner may elect to serve or receive, or choose to play at a particular end of the court; loser makes remaining choice).

Player who scores serves next point.

Server must be behind front service line, and speeder must be hit below the server's waist with racquet head below server's hand (overhead service permitted behind back service line).



Servicescheme single

Scoring

Once Speeder is in play, point continues with players attempting to hit Speeder back and forth.

Player wins point by hitting Speeder to the floor of opponent's "box" (the line is considered to be in bounds), or if opponent fails to keep

Speeder in play (point ends when Speeder touches the ground).

First side scoring 15 points wins a game, unless both sides reach 14 points. In this case, play continues until one side achieves a two-

point advantage, and the side that is trailing has the serve.

A Speed Badminton match is played as best-of-five games, with losing side having first service in next game.

Players change sides after each game.

Doubles

The doubles match is played on two adjacent Speed Courts.

Players draw for service (winner may elect to serve or receive, or choose to play at a particular end of the court; loser makes remaining choice).

Players always serve cross-court diagonally, beginning from the right-hand "box".

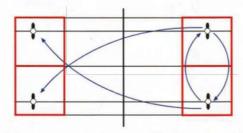
Points are awarded just as in singles play.

When serving side scores, it retains serve and switches "boxes" for next point, while opponents remain in same positions.

Once serve has been returned, all players can move freely.

When returning side scores, it has the serve, and player in right-hand "box" serves first.

Teams must alternate servers each time it wins back the serve, regardless of which "box" each is playing.



Servicescheme doubles



About the Fun Court

Have Fun with the Fun Court

You can use the orange Gecko goal markers to mark off goals of any size and distance to play a simple fun match. The shorter the distance between goals, the faster the volley; the larger the goal, the harder the workout.

Which Speeder?

Fun Speeder is the best choice if you set your goals up close together, while Match Speeder is the preferred Speeder for longer distances.

The Fun Match

The Speeder is served with an underhand serve and must cross the opposite goal. If a player hits the Speeder out or higher than the opponent can reach with a fully extended arm, a point is awarded to the opponent. If a player cannot return a valid shot, a point is awarded to the opponent.

A game ends when one player reaches 15 points. If the score is tied at 14 or greater, play continues until one player has a two-point advantage. You define before you start playing how many games make up a match. Disputed points do not count. The side where the Speeder falls after a point is the side that serves next. Speeders may not be played after they make contact with the ground. Lines are required for true scorekeeping in competition play (see Easy Court and Tennis Court).



The Fun-Court