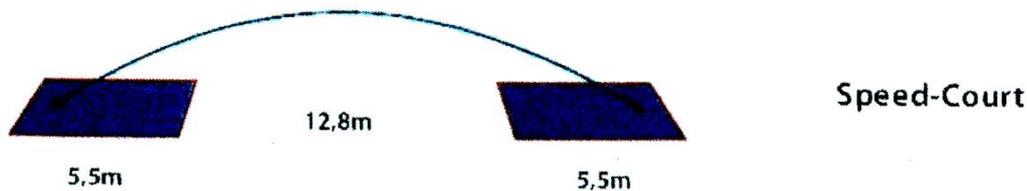


Speedminton

Spielregeln



Spielesatz

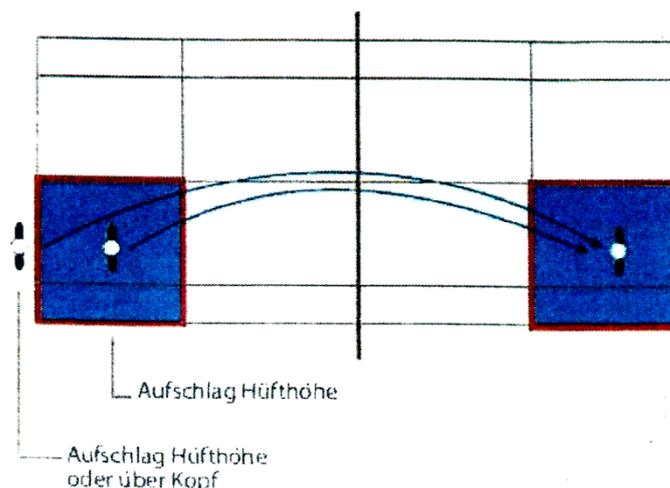
Ein Spielesatz endet mit 16 Gewinnpunkten. Bei 15:15 geht der Satz in die Verlängerung, wobei zum Sieg zwei Punkte Vorsprung nötig sind. Ein Spiel geht über drei Gewinnsätze. An Turnieren werden die Anzahl Gewinnsätze in der Ausschreibung angegeben. Meistens werden in den Gruppenspielen eines Turniers auf zwei Gewinnsätze gespielt. Die Finalspiele können davon abweichen.

Spieelfelder

Die Spieelfelder bestehen aus 2 quadratischen, aufgemalten oder mit aufgeklebtem Band fixierten Spieelfeldern von 5,50 m Kantenlänge im Abstand von 12,80 m. In den Kategorien Junioren U10 und U14 wird mit einem Feldabstand von 9,20 m gespielt.

Aufschlag

Das Recht des ersten Aufschlags und die Wahl der Seite wird durch das Los entschieden. Aufgeschlagen wird im Block mit 3 Aufschlägen pro Spieler. Jeder gespielte Ballwechsel punktet. Beim Gleichstand von 15:15 wechselt das Aufschlagsrecht nach jedem Punkt. Der Service wird wahlweise aus der Feldmitte oder von der hinteren Grundlinie ausgeführt. Beim Aufschlag wird der Speeder vor dem Körper auf 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.



Punkten

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

1. kein vorschriftsmässiger Aufschlag gelingt
2. der Speeder auf dem Boden im Spielfeld landet und nicht retourniert werden kann
3. der Speeder im "Aus" auf dem Boden landet
4. der Speeder zweimal hintereinander geschlagen wird
5. 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 dritten oder fünften Satz (Entscheidungssatz) kommen, werden nach immer 9 gespielten Punkten die Seiten gewechselt.

Zusätzliche Turnierregeln

Während den Spielen ist das Coaching nicht erlaubt. Der Schiedsrichter hat die Möglichkeit, im Wiederholungsfall den Coach wegzuweisen. Coaching ist nur in den Pausen zwischen den Sätzen erlaubt und darf nicht länger als 2 Min. dauern. Punktentscheidungen werden nur durch die spielenden Parteien, Linienrichter oder Schiedsrichter gefällt. Bei Unklarheiten wird der Ballwechsel wiederholt.

Zuschauer müssen sich in diesen Situationen fair und unparteiisch verhalten. Jegliches Stören der Spieler während dem Ballwechsel ist untersagt und kann zum Platzverweis führen.

Bei Punktgleichstand (Gruppenphase) entscheidet:

1. Das Satzverhältnis
2. Anzahl gewonnener Sätze
3. Die Direktbegegnung

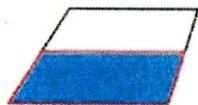
Es sind Rackets von 57 cm bis 61 cm Länge und 150 g bis 200 g Gewicht mit geradem Schaft und symmetrischer Bauweise erlaubt.

Doppel

Beim Doppel (Team A; Team B) stehen beide Spieler eines Teams in einem einzelnen Court. Es gibt in jedem Doppelteam einen Vorderraum- und einen Rückraumspieler. Der Rückraumspieler darf während des Ballwechsels nie mit seinem hinteren Fuß vor dem hinteren Fuß des Vorderraumspielers stehen. Dies gilt als Fehler und führt zu Punktverlust. Die Positionen werden immer durch den Aufschlag gewechselt, d.h. beim eigenen Aufschlag wird man zum Rückraumspieler. Punkten und Seitenwechsel ist wie im Einzel.

Aufschlag beim Doppel

Das Los entscheidet, welches Paar den ersten Aufschlag hat. Der Aufschläger hat (wie im Einzel) drei Serves in Folge. Der Aufschläger ist der Rückraumspieler. Der Partner muss daher beim Aufschlag vor dem Aufschläger stehen. Zwischen den Spielern wechselt das Aufschlagsrecht von Spieler A1 zu B1 zu A2 zu B2. Wenn alle vier Spieler aufgeschlagen haben, serviert wieder der erste Aufschläger. Den ersten Aufschlag des nächsten Satzes hat diejenige Partei, die im vorherigen Satz verloren hat.



Speed-Court Doppel

Freizeitvariante

Kein Court, keine Regeln, keine Grenzen - vom lockeren Spiel am Strand bis zu adrenalinknisternden Ballwechseln in völliger Dunkelheit. Freies Speeden - Fun und Action dort, wo genug Platz ist.

Oder speeden, wenn andere schlafen! Der Nightspeeder macht's möglich: Knicklicht in die fluoreszierende Schlagkappe laden und schon wird eine Wiese im Park zur Location für ein besonderes Erlebnis: Wie Sternschnuppen sausen die magisch leuchtenden Speeder durch den Himmel - Nervenkitzel und Fun pur!

Tipp: warten, bis es richtig dunkel ist!