

Le Speedminton a été conçu par un joueur de badminton allemand qui souhaitait pouvoir pratiquer son sport à l'extérieur. Actuellement, l'Allemagne compte environ 80.000 pratiquants et de nombreux pays d'Europe, dont la France, voient ce sport s'y développer.

Le Speedminton combine en un seul sport, certaines caractéristiques du badminton, du tennis et du squash : il utilise une raquette semblable à celle du squash, un volant plus rapide que ceux de badminton et peut se pratiquer sur un terrain de tennis.

Facile à apprendre, il exige cependant une bonne technique de frappe et une parfaite condition physique. A la portée de tous, petits et grands, hommes et femmes, il se pratique aussi bien en salle, qu'à l'extérieur.

RÈGLES ET INFORMATIONS PRÉALABLES



1. Le match

Un match de Speedminton se joue en trois sets gagnants de 16 points. En cas d'égalité à 15 partout, le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait un écart de deux points à l'avantage d'un des joueurs.

On change de côté après chaque set.

Si un cinquième set décisif est nécessaire, les joueurs changent de côté, quand l'un des deux a atteint 8 points.

2. Le service

Au début du match, l'attribution du service se fait par tirage au sort. Le joueur qui gagne le « toss » a la possibilité de choisir le service ou le terrain.

Le même joueur doit servir trois fois consécutivement. Pour servir, deux solutions sont possibles :

- Si le joueur décide de servir par « en bas », en dessous de la taille, comme au badminton, il se place derrière la première ligne.
- Si le joueur décide de servir par « en haut », comme au tennis, ou même en sautant, il doit se placer obligatoirement derrière la deuxième ligne.

Au second set, le perdant débute avec le service, et ainsi de suite pour les sets suivants.

3. Les règles de jeu

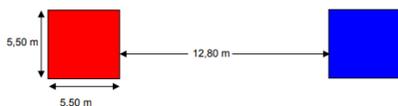
Chaque échange rapporte un point. On marque un point chaque fois que :

- l'adversaire rate son service ou commet une faute en servant.
- le speeder touche le sol, dans ou hors du terrain.
- l'adversaire n'arrive pas à renvoyer le speeder ou l'envoie hors des limites de jeu.
- le speeder est frappé deux fois par le même joueur.
- le speeder touche le corps d'un joueur.

Lorsqu'un joueur frappe un speeder qui tombe en fait hors du terrain, ce speeder est considéré comme « pris » et le jeu continue, comme au badminton.

Les lignes sont tracées à l'intérieur du terrain et font donc partie de celui-ci, par conséquent, si le speeder touche la ligne, il est considéré comme « bon ».

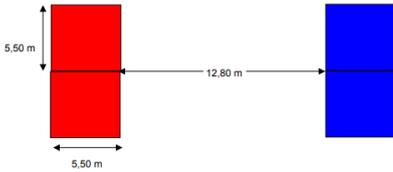
LE TERRAIN



Il est possible de jouer au Speedminton sur n'importe quelle surface et ce à l'intérieur comme à l'extérieur. Le speedcourt peut être tracé à l'aide de bandes amovibles, sur l'herbe ou le sable, à la craie, sur le béton ou en salle.

Le terrain de Speedminton consiste en deux surfaces carrées distinctes, de 5,50 m de côté, séparées par une distance de 12,80 m. Chaque carré est le terrain respectif d'un des joueurs.

LE JEU EN DOUBLE



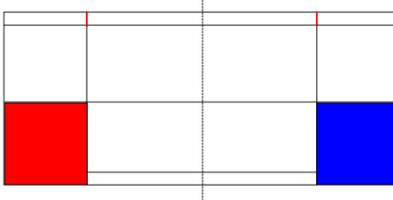
Un match de double se joue sur deux speedcourts adjacents.

Comme pour le simple, l'attribution du service se fait par tirage au sort. Les quatre joueurs servent chacun leur tour et toujours dans le même ordre ; le serveur doit servir trois fois consécutivement.

En double, le service se fait en diagonale; le premier, toujours à partir du carré de droite. A chaque service, le serveur change de carré ; par contre, l'équipe qui est en réception, conserve sa position initiale. Une fois que le receveur a retourné le service, les joueurs peuvent évoluer librement sur tout le terrain.

Comme en simple, l'équipe perdante débute avec le service au second set et ainsi de suite pour les sets suivants.

L'UTILISATION D'UN TERRAIN DE TENNIS



Un terrain de tennis intérieur ou extérieur permet de configurer idéalement le terrain de Speedminton.

L'utilisation de bandes caoutchoutées permet de prolonger les lignes des carrés de service jusqu'aux lignes latérales et de déterminer ainsi deux carrés de 5,50 m x 5,50 m de côté.

On peut ainsi jouer simultanément deux matches de simple ou un match de double.