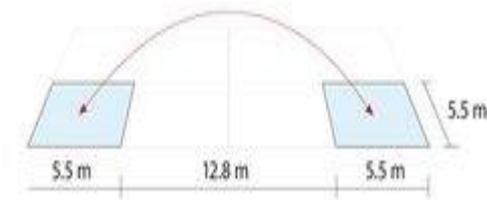
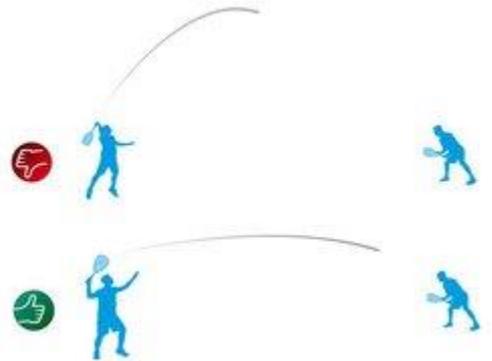
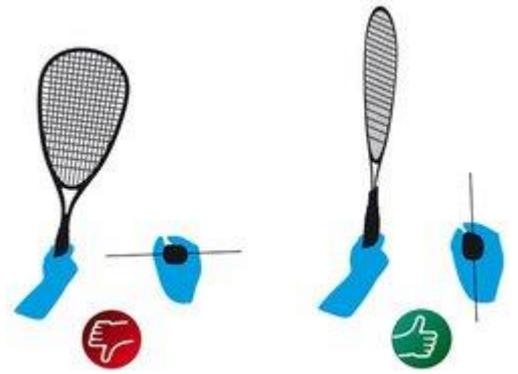


# SPEEDMINTON

## Speedminton® - COMMENT COMMENCER

1. Démarrez frapper le FUN Speeder® (jupe rouge, tête jaune)
2. Avoir une distance d'environ 5m entre vous et votre partenaire.
3. Le service doit être fait au niveau de la taille.
4. Lorsque vous vous êtes habitués au Speeder®, augmenter la distance avec votre partenaire jusqu'à 10m.
5. Maintenant passer au 'MATCH Speeder® (jupe jaune, tête rouge). La distance avec votre partenaire devrait être d'environ 12-15m.
6. En cas de vent fort pousser un anneau de vent sur la tête du Speeder™
7. Vous aimez vraiment le jeu ? Alors procurez-vous un Easy Court (deux carrés de 5,5 m et une distance de 12,8 m).
8. Voulez-vous jouer la nuit ? Utilisez-le Night Speeder® (jupe jaune, tête transparent) et insérez un Speedlight. Crack le Speedlight et le pousser fermement dans la tête du Night Speeder et vous êtes prêt. Amusez-vous, du crépuscule jusqu'à l'aube !



## Crossminton Règles

### Le jeu

Un jeu se termine quand un joueur atteint 16 points et jusqu'à ce qu'un joueur a un avantage de deux points. Un match se compose de deux victoires.

### Service

Chaque joueur dispose de trois services consécutivement. Chaque service compte. Si le score est à égalité à 15:15, services supplémentaire après chaque point. Le service doit être fait à partir du niveau de la hanche, généralement le service-smashe ne sont pas autorisés. Les perdants ont toujours le premier service dans le jeu suivant.

### Points

Les points sont marqués si le Speeder® touche le sol. Lignes font parties du jeu. Le corps est compté comme un point.

### Changement côtés

Les joueurs changent de côté après chaque match. Si un troisième jeu (tie-break) devient nécessaire, les joueurs changent de côté tous les six points de joué.

## Règles officielles du tournoi

Cliquez ici pour les règles de tournoi officielles de l'Organisation internationale de Crossminton (ICO): [Règles officielles](#)