

Volcage

LE NOUVEAU SPORT

Règles du jeu

Le Volcage est un sport collectif qui peut être pratiqué **partout** et **par tous**. Mixant à la fois les règles de l'Ultimate et du Disc Golf, le Volcage est une vraie innovation sportive avec son panier inédit dans le domaine du sport !

Simple, accessible et ludique, c'est une belle expérience sportive à vivre en famille, entre amis ou même à l'école ! Le Volcage a été conçu pour se pratiquer **sur tous les terrains** : plage, forêt, terrain de sport indoor et outdoor...

Le Volcage **se joue à la main** et c'est un **sport sans contact**. Les règles de jeu ont été adaptées pour favoriser un **état d'esprit sportif et respectueux** : pas de contact entre les joueurs, auto-arbitrage... C'est votre tact, votre esprit d'équipe et votre précision qui vous permettront d'être le meilleur joueur de Volcage !

Et si le Volcage permet à tous de se déplacer et de s'amuser, c'est aussi un **sport complet** qui permet d'améliorer **précision, réactivité, endurance, explosivité, prise de décision rapide, esquive...**

But du jeu

Objectif pour gagner une partie de Volcage?
Marquer le **plus de points possible avec son équipe** !

Pour marquer des points, vous allez avoir besoin de précision dans vos tirs : l'anneau doit atteindre le panier le plus de fois au cours du jeu !

Faites-vous des passes entre joueurs d'une même équipe pour réussir à atteindre collectivement le panier mais attention : vous ne pouvez pas marcher en possession de l'anneau et les défenseurs de l'équipe adverse sont là pour vous faire obstacle !



Le kit Volcage

Volcage est livré en kit pour pouvoir le transporter, l'installer et y jouer partout. Le kit comprend tout le nécessaire pour jouer au Volcage :

- 1 sac de transport
- 1 panier Volcage (avec tout l'équipement pour le monter)
- 2 anneaux
- Des lignes oranges pour délimiter la zone « interdite » autour du Volcage
- 4 bases bleues pour marquer le lieu des engagements
- 1 livret avec les règles du jeu



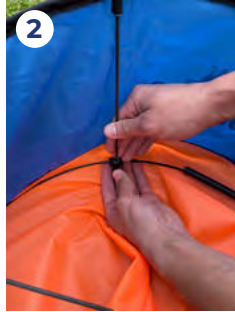
Voir la vidéo

Démarrer un match

Montage du panier (temps estimé: 1 min)



1
Prenez le panier et soulevez les parois bleues vers le haut (aidez-vous du logo Volcage pour la direction).



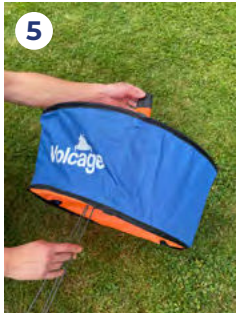
2
Fixez les 6 tiges dans les fixations noires autour du cercle. Attention aux 3 fixations qui comportent 2 trous.



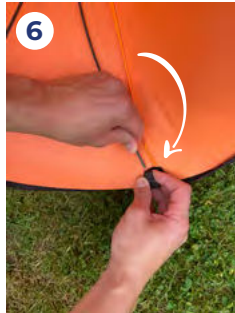
3
Ici, fixez la tige dans le trou du haut.



4
Le panier est debout ! Maintenant, fixez le dôme. Prenez les 3 tiges reliées par l'embout noir.



5
Enfilez les tiges dans le trou par le dessous du dôme, embout noir vers le haut.



6
Fixez les tiges dans les trous restants sur les fixations noires.



7
Une fois les 3 tiges fixées, retournez le panier.



8
Et voilà ! Le panier Volcage est prêt.

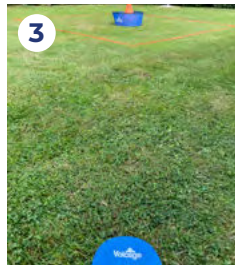
Installation du terrain



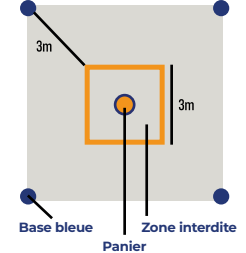
1
Assemblez les lignes orange avec les scratches pour former un carré de 3m x 3m. C'est la zone interdite.



2
Posez le panier au centre du carré.



3
Posez ensuite les bases bleues aux 4 coins de la zone interdite à 3m de distance. Votre terrain est prêt !



À savoir : vous pouvez jouer en dehors de ce carré ! Il n'y a pas de limites, les bases servent seulement de point de départ.

Règles du jeu

Constitution des équipes

Pour jouer, formez **2 équipes de 3 joueurs** + 1 remplaçant par équipe. Les joueurs peuvent jouer au Volcage **dès 8 ans**. Les équipes sont **mixtes**.

Durée du match

Un match dure **15 min**. Il est découpé en 3 sessions de 5 minutes (pause de 2 min entre chaque session).

Comment marquer des points ?

Pour marquer des points, les joueurs doivent mettre l'anneau dans le panier ou sur le dôme.

Dans le panier

1 point



Sur le dôme

3 points



Démarrer un match



Pour connaître l'équipe qui va commencer l'engagement et être en possession de l'anneau, c'est le jeu du **PILE** (avec logo Volcage) ou **FACE**. Une équipe choisit **PILE** et l'autre **FACE**. Un joueur lance l'anneau en l'air et le côté sur lequel l'anneau atterrit détermine l'équipe qui démarre la partie.

À savoir : l'engagement avant chaque période change à chaque fois.

En possession de l'anneau (attaquants) ○

- L'engagement s'effectue toujours sur l'une des 4 bases bleues du terrain (interdiction de marquer directement depuis une base !)
- Interdiction de marcher avec l'anneau (possibilité d'utiliser le pied de pivot). Le joueur doit passer l'anneau à un autre joueur de son équipe avec une passe. Il n'y a pas de limites de passes.
- Pas plus de 10 secondes en possession de l'anneau dans les mains (le joueur adverse compte à haute voix).
- Lorsque l'anneau tombe au sol : les défenseurs récupèrent la possession de l'anneau et repartent depuis la base la plus proche (sauf en cas d'infraction des défenseurs).
- Si les 10 secondes sont passées, le joueur pose l'anneau au sol. Un des joueurs de l'équipe adverse récupère l'anneau et engage depuis la base la plus proche.
- Pour tirer dans le panier : interdiction de le faire depuis la zone interdite ! Un joueur qui récupère l'anneau dans la zone interdite doit obligatoirement faire une passe à un autre joueur de son équipe qui se trouve zone hors zone interdite.
- Un attaquant situé à la limite de la zone interdite (carré orange) dispose de 5 secondes pour effectuer son tir.
- Un joueur peut sauter et frapper l'anneau pour le mettre dans le panier avant qu'il touche le sol. Attention : le joueur ne doit pas attraper (= gober) l'anneau mais le smasher directement dans le panier.

Règles du jeu

- Si l'anneau est touché par un défenseur lors d'un lancer par un attaquant et que l'anneau tombe dans le panier ou sur le dôme, le point revient à l'équipe qui attaque.
- Aucun défenseur n'est autorisé à se trouver dans la zone interdite (carré orange). Quant à l'attaquant, la règle stipule qu'UN SEUL joueur par équipe peut pénétrer dans la zone, avec une durée maximale de 5 secondes, qu'il soit muni d'un anneau ou non. Il est important de souligner que chaque personne est autorisée à effectuer une seule entrée dans la zone par période.
- Si un défenseur et un attaquant attrapent l'anneau en même temps : avantage à l'attaquant.
- Il est impératif de réaliser un minimum de trois passes, la transmission depuis une base étant incluse, avant de pouvoir procéder à un tir au panier.

Hors possession de l'anneau (défenseurs) ❌

- La récupération de l'anneau se fait soit par une interception soit si l'anneau tombe au sol (contact interdit).
- Interdiction d'être 2 ou plus à défendre sur la même personne. Interdiction de défendre dans la zone interdite. Une distanciation avec le bras tendu peut être faite par l'attaquant face au défenseur si celui-ci est trop près (exception faite quand le défenseur est proche de la zone interdite et que le bras tendu ne peut être fait). Interdiction de traverser la zone interdite !
- Après interception par les défenseurs et si l'anneau ne tombe pas à terre, le jeu continue et les défenseurs deviennent attaquants. Lorsque l'anneau tombe au sol, les défenseurs doivent par contre retourner à la base.

Fautes

- Se donner l'anneau main à main
- Être dans la zone interdite pour un défenseur et tirer depuis la zone interdite pour un attaquant
- Un défenseur intercepte l'anneau à l'intérieur de la zone interdite
- Un défenseur saute par-dessus la zone ou touche la zone interdite
- Un défenseur fait une obstruction ou touche le bras d'un joueur
- Plusieurs défenseurs défendent le même joueur
- L'attaquant marche avec l'anneau
- Si une faute est commise et empêche l'action de continuer, le joueur ayant subi la faute repart depuis une base



OUI : un seul défenseur pour 1 joueur de l'équipe adverse



OUI : pas de contact entre les joueurs (voire règle du bras tendu)



NON : aucune défense dans la zone interdite (pas de pied sur la ligne)

Règles liées à l'esprit sportif

Au bout de 5 fautes pour une équipe (offensive ou défensive) : un tir de pénalité est donné à l'équipe adverse, sans défenseur. Position du tir : depuis une base bleue. Par la suite, chaque faute donnera un tir de pénalité.

Les 5 fautes se cumulent pour toute l'équipe et sont valables tout le match.

Le non-respect de l'adversaire est une infraction et cause la perte directe d'un point : actions anti- jeu, moqueries...