

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



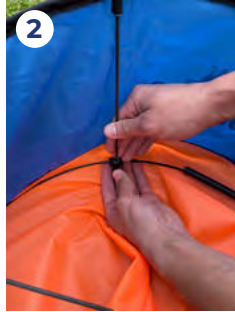
Voir la vidéo

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).



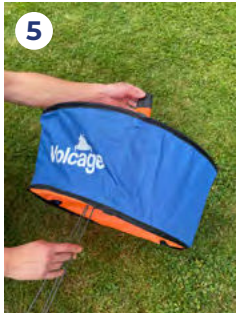
2
Fixez les 6 tiges dans les fixations noires autour du cercle. Attention aux 3 fixations qui comportent 2 trous.



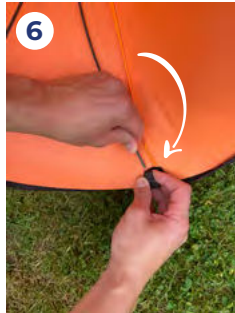
3
Ici, fixez la tige dans le trou du haut.



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.

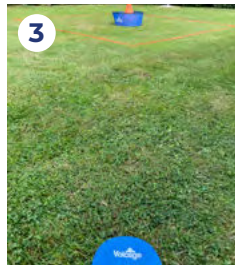
Installation du terrain



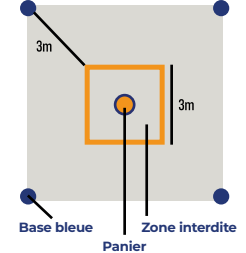
1
Assemblez les lignes orange avec les scratches pour former un carré de 3m x 3m. C'est la zone interdite.



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...

Volcage

THE NEW SPORT

Rules of the game

Volcage is a team sport that can be played **anywhere** and **by anyone**. Combining the rules of ultimate and disc golf, Volcage is a real sporting innovation, featuring a basket goal of a type completely new to sport.

Simple, accessible and fun, Volcage is a great new sport that you can play with your family, your friends and even at school. Volcage is designed to be played **on any terrain**: the beach, the woods, an indoor or outdoor pitch – in fact, anywhere!

Volcage is a **non-contact sport played using your hands**. The rules have been devised to ensure **fair play** and **sportsmanship**, which is why it's self-refereed. In the sport of Volcage, tact, teamwork and skill win every time!

And Volcage is not just a great way to get everyone active and having fun, it's also an **all-round sport** that develops **accuracy, reactivity, endurance, explosive power, rapid decision-making, agility** and many other athletic skills.

Aim of the game

How do you win a game of Volcage?
Work with your team to score as many points as possible.

To score points, you have to throw the ring accurately so that it ends up in the basket as many times as possible during the game. You pass it between the players on your team and work together to get close to the basket. But be careful: you can't move your feet while you're holding the ring and the defenders on the opposing team will try their best to get in your way!



Volcage playing kit

Volcage comes in kit form so you can carry it around, set it up and play it anywhere. The kit contains everything you need to play Volcage:

- 1 carry bag
- 1 Volcage basket (with everything required for assembly)
- 2 throwing rings
- Orange tapes to mark out the no-go zone around the basket
- 4 blue base markers to mark the attacking start points
- 1 rules booklet



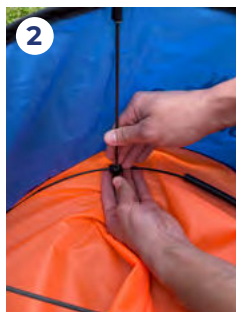
Watch the video

Starting a match

Setting up the basket (estimated time: 1 minute)



1 Take hold of the basket and pull the blue walls up towards you (with the Volcage logo facing upwards).



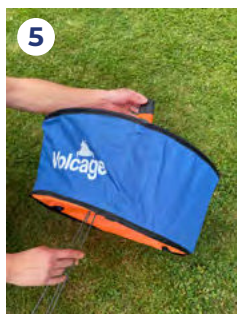
2 Insert the 6 spars into the black holders arranged around the base. Note that 3 of the holders have 2 holes.



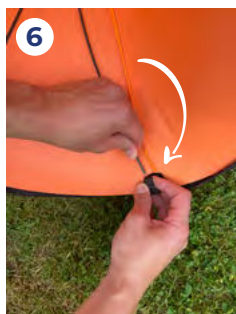
3 For those, insert the spar into the hole facing upwards.



4 Once the basket is standing up, the next step is to erect the dome. Take the 3 spars connected by a black end piece.



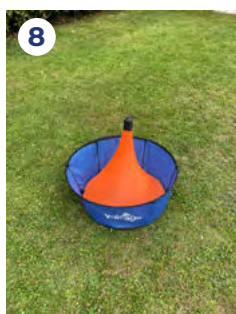
5 With the black end piece at the top, slide the spars into the hole from underneath the dome.



6 Insert the other end of the stems into the remaining holes in the black holders.



7 When the 3 spars are in place, turn over the basket.



8 You're done! The Volcage basket is ready for play.

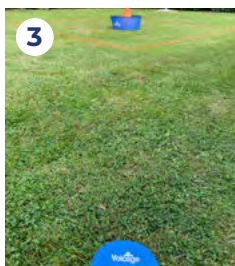
Setting up the pitch



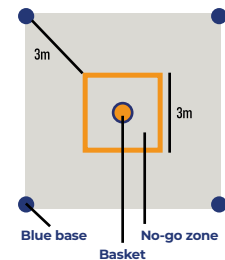
1 Join together the orange tapes with the hook-and-loop strips to form a square 3m x 3m. This is the no-go zone.



2 Place the basket in the centre of the square.



3 Next, place the blue base markers 3m from the 4 corners of the no-go zone. Your pitch is ready for play!



Note: play is also allowed outside this square. There is no limit to the playing area - the base markers are just the starting point.

Rules of the game

Forming teams

To play, form **2 teams of 3 players** + 1 substitute for each team. The minimum age to play Volcage is **8 years**. The teams are **mixed**.

Match duration

A match lasts for **15 minutes**. It is divided into 3 x 5-minute periods with a 2-minute timeout between each period.

How to score points

To score points, the players must throw the ring so it lands in the basket or over the dome.



Starting a match



Which team starts on attack with possession of the ring is decided by a toss up: **HEADS** (the side featuring the Volcage logo) or **TAILS**. One team chooses **HEADS**, the other **TAILS**. A player tosses the ring into the air and whichever side lands upwards decides which team will start on attack.

Note: at the start of each period, possession of the ring switches to the opposing team.

When in possession of the ring (attacking) ○

- Attacking play must always start from one of the 4 blue base markers (players are not allowed to shoot for goal directly from a base).
- Players are not allowed to move their feet while holding the ring (except when using one foot to pivot). A player must throw the ring to pass it to another player on their team. There is no limit to the number of passes allowed.
- No player may keep possession of the ring for more than 10 seconds (an opposing player counts aloud).
- When the ring falls to the ground, the defending team recovers possession and begins attacking play from the nearest base marker (unless a defender commits a foul).
- If the 10-second rule is broken, the player puts the ring on the ground. A player on the defending team recovers the ring and begins attacking play from the nearest base marker.
- Shooting for the basket is not allowed from within the no-go zone. A player recovering the ring from the no-go zone must pass it to another player on their team who is outside the no-go zone.
- An attacker on the edge of the no-go zone (orange square) has 5 seconds to shoot.
- A player is allowed to jump and hit the ring to make it fall into the basket before it touches the ground. Note: the player is not allowed to catch (take hold of) the ring, only smash it directly into the basket.

Rules of the game

- If, after being thrown by an attacker, the ring is touched by a defender before falling into the basket or over the dome, the resulting point(s) is/are scored by the attacking team.
- Defending players are not allowed to enter the no-go zone (orange square). The rules state that only ONE player on the attacking team may enter the no-go zone at any time, for no more than 5 seconds, whether they are in possession of the ring or not. Note that each player is allowed inside the no-go zone only once per period.
- If a defender and an attacker catch the ring at the same time, the attacking team retains possession.
- The ring must be passed at least three times, including the pass from a base marker, before a shot at goal is made.

When not in possession of the ring (defending) ❌

- Possession of the ring is gained either by an interception or after the ring falls to the ground (no contact allowed).
- Two or more defenders may not defend against the same attacker. No defender may enter the no-go zone. An attacking player may stretch out their arm to distance a defender if the defender is too close. Exception: when the defender is close to the no-go zone and there is no room for the attacker to stretch out their arm. No defender may cross the no-go zone.
- After an interception by a defender, providing the ring does not fall to the ground, the game continues and the teams switch roles. However, if the defending team recovers possession after the ring has fallen to the ground, attacking play must start from a base marker.

Fouls

- Handing the ring directly to another player
- Stepping inside the no-go zone (defender) or shooting from inside the no-go zone (attacker)
- A defender intercepts the ring inside the forbidden zone
- A defender jumping over the no-go zone or touching the no-go zone
- A defender obstructing or touching the arm of a player
- Several defenders defending against the same player
- An attacker taking a step while holding the ring
- If a foul preventing play from continuing is committed, the fouling player restarts from a base marker



YES: one defender defending against an attacking player



YES: no contact between players (see outstretched arm rule)



NO: a defender may not stand inside the no-go zone (both feet outside the line)

Fair play rules

After a team has committed 5 fouls (on attack or defence) the opposing team is awarded an undefended penalty shot. Penalty spot: a blue base marker. After this, every team foul incurs a penalty shot.

The 5-fouls rule applies to the team not individual players, over the duration of the match.

Unsportsmanlike behaviour, including but not limited to disrupting the game and taunting, is penalised by a deduction of 1 point.

Volcage

DER NEUE SPORT

Spielregeln

Volcage ist ein Mannschaftssport, der sich **für jedermann und jeden Ort** eignet. Die Spielregeln orientieren sich an Ultimate und Disc Golf. Beim innovativen Spiel Volcage kommt ein ganz neuartiger Korb zum Einsatz.

Das einfache und leicht zugängliche Spiel ist ein tolles Sporterlebnis für die ganze Familie, den Freundeskreis oder die Schule. Volcage können Sie **auf jedem Untergrund** spielen: am Strand, im Wald, in der Halle oder draußen.

Bei der kontaktlose Sportart nehmen Sie **die Hände** zur Hilfe. Die Spielregeln fördern **den Sportsgeist und den gegenseitigen Respekt**: Es gibt keinen direkten Kontakt zwischen den Spielern, die gleichzeitig selbst Schiedsrichter sind. Ein guter Volcage-Spieler braucht Fingerspitzengefühl, Teamgeist und Genauigkeit.

Das Spiel sorgt dafür, dass alle Teilnehmer in Bewegung sind und auf ihre Kosten kommen. Volcage ist eine **Allround-Sportart**, die neben der **Präzision, Reaktionsgeschwindigkeit, Ausdauer und Explosivität** noch andere Kompetenzen vermittelt. Dazu zählen die Fähigkeiten, **schnell Entscheidungen zu treffen und auszuweichen**.

Ziel des Spiels

Es gewinnt das Team, **das die meisten Punkte erzielt!**

Das erreichen Sie, indem Sie den Ring so oft wie möglich in den Korb befördern. Hierfür müssen Sie sich im Team den Ring zupassen, um sich dem Ring zu nähern. Bitte beachten Sie dabei: Sie müssen stehenbleiben, wenn Sie den Ring in der Hand haben. Die Verteidiger des gegnerischen Teams versuchen indes, Ihre Würfe abzufangen.



Das Volcage-Set

Das Spiel erhalten Sie als mobiles Set, dass Sie überall für eine Partie Volcage aufbauen können. Im Set finden Sie alle notwendigen Teile:

- 1 Transportbeutel
- 1 Volcage-Korb (inklusive des kompletten Equipments zur Montage)
- 2 Ringe
- Orangefarbene Ringe zum Markieren des Strafraums um den Volcage-Ring
- 4 blaue Basis-Scheiben
- 1 Heft mit den Spielregeln



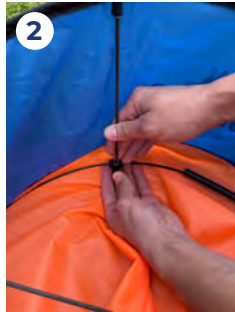
Video ansehen

Spielstart

Korb aufstellen (geschätzte Dauer: 1 Min.)



1
Ziehen Sie die blauen Seitenwände nach oben (am Volcage-Logo erkennen Sie, wo oben und unten ist).



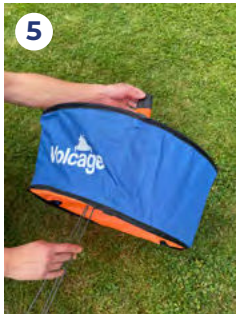
2
Stecken Sie die 6 Stäbe in die Halterungen am unteren Ring. Hinweis: Es gibt 3 Halterungen mit 2 Löchern.



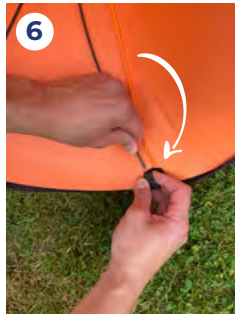
3
Stecken Sie bei diesen Halterungen die Stäbe jeweils ins obere Loch.



4
Stellen Sie jetzt den Kegel auf. Dafür brauchen Sie das Dreibein mit den in der Kuppe verbundenen Stäben.



5
Schieben Sie das Dreibein mit der schwarzen Kuppe voran von unten in den Kegel.



6
Stecken Sie die Enden der Stäbe in die freien Löcher der Halterungen, die sich am unteren Standing befinden.



7
Drehen Sie den Korb anschließend um.



8
Fertig!
Ihr Volcage-Korb ist einsatzbereit.

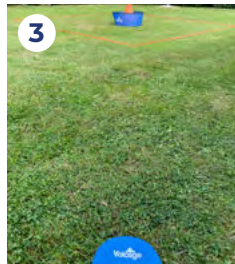
Spielfeld abstecken



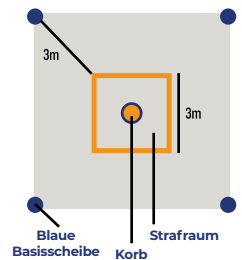
1
Legen Sie den orangefarbenen Strafraum aus, der ein 3 x 3 Meter großes Quadrat bildet. Dies ist der Strafraum.



2
Platzieren Sie den Korb zentral im Strafraum.



3
Legen Sie die Basis-Scheiben jeweils 3 Meter von den Strafraum-Ecken entfernt ab.
Fertig ist das Spielfeld!



Hinweis: Sie können auch außerhalb dieses Vierecks spielen! Es gibt keine Spielfeldbegrenzung. Die Basisscheiben dienen lediglich als Ausgangspunkte.

Spielregeln

Teams einteilen

Für das Spiel brauchen Sie **2 Teams mit je 3 Mitspielern** und je einem Ersatzspieler. Das Spiel Volcage eignet sich für Teilnehmer **ab 8 Jahren**, die in **Mixed-Teams** gegeneinander antreten.

Spieldauer

Ein Spiel dauert **15 Minuten** (3 x 5 Minuten) mit jeweils 2 Minuten Pause zwischen den Spielphasen.

Punktewertung

Punkte zu erzielen, müssen die Spieler den Ring in den Korb oder auf den Kegel befördern.



Spielstart



Ermitteln Sie zuerst das Team, das zuerst angreift und im Besitz des Ringes ist. Dafür wählt ein Team „Kopf“, das andere „Zahl“. Nun wirft ein Spieler den Ring in die Luft. Die oben liegende Seite bestimmt, welches Team beginnt.

Hinweis: Wenn Team A in Spielphase 1 anfangen durfte, startet Team B in Phase 2 und dann wieder Team A in Phase 3.

Angreifen (Ballbesitz) ○

- Ein Angriff beginnt immer auf einer der 4 Basis-Scheiben des Spielfelds. (Punkte direkt von der Basis aus sind nicht möglich.)
- Angreifer dürfen nicht mit dem Ring in der Hand laufen. Der Sternschritt wie im Basketball ist aber erlaubt. Der Spieler, der im Besitz des Ringes ist, muss das Spielgerät einem seiner Mitspieler zupassen. Die Zahl der Pässe ist nicht begrenzt.
- Ein Spieler darf den Ring nicht länger als 10 Sekunden in den Händen halten. Sein Gegenspieler sollte laut mitzählen.
- Fällt der Ring auf den Boden, wechselt das defensive Team in die Rolle der Angreifer. (Es sei denn, das Team in der Defensive hat gegen die Regeln verstoßen.) Der neue Angriff beginnt an einer beliebigen Basis.
- Hält ein Angreifer den Ring länger als 10 Sekunden in der Hand, muss er ihn ablegen. Einer seiner Gegenspieler nimmt dann den Ring an sich und leitet von der nächstgelegenen Basis aus den Angriff seines Teams ein.
- Es ist verboten, innerhalb des Strafraums (des orangefarbenen Vierecks) auf den Korb zu werfen. Kommt ein Spieler im Strafraum an den Ring, kann er ihn nur wieder zurück nach außen zu einem seiner Mitspieler passen.
- Befindet sich ein Angreifer kurz vor dem Strafraum, hat er für seinen Korbwurf 5 Sekunden Zeit.
- Es ist erlaubt, vor der Linie ab- und in den Strafraum hineinzuspringen, um den Ring in den Korb zu schmettern. Der Schlag muss allerdings erfolgen, bevor der Spieler wieder gelandet ist. Achtung: Der Spieler darf den Ring nicht richtig fangen, sondern wirklich nur in den Korb klatschen lassen.

Spielregeln

- Landet der Ring auf dem Kegel, erhält das Team im Angriff auch dann 3 Punkte, wenn ein Verteidiger den Ring nach dem Wurf berührt hat.
- Für die Verteidiger ist der Strafraum tabu. Für die Angreifer gilt: Es darf sich immer nur EIN Mitspieler im Strafraum befinden, und zwar maximal 5 Sekunden lang – unabhängig davon, ob er den Ring in der Hand hat oder nicht. Außerdem darf jeder Spieler pro Spielphase nur einmal in den Strafraum eindringen.
- Falls ein Verteidiger und Angreifer den Ring gleichzeitig fangen, geht der Besitz an den Angreifer.
- Vor einem Korbwurf sind mindestens 3 Pässe erforderlich – den ersten Pass von der Basis aus mitgezählt.

Verteidigen (Team ohne Ring) ❌

- Das Team in der Defensive hat zwei Möglichkeiten, wieder in den Besitz des Ringes zu kommen: Entweder, es fängt den Ring ab, oder der Ring fällt auf den Boden.
- Es ist verboten, einen Gegner zu zweit oder zu dritt zu verteidigen. Für die Verteidiger ist der Strafraum tabu. Ein Verteidiger darf sich dem Angreifer um maximal eine Armlänge nähern. (Im Zweifelsfall kann der Angreifer den Arm ausstrecken.) Steht der Angreifer weniger als eine Armlänge vor dem Strafraum, gilt die Regel nicht. In dem Fall muss der Verteidiger nur so weit entfernt stehen, wie es ihm möglich ist, ohne den Strafraum zu betreten. Verteidiger dürfen den Strafraum nicht überqueren!
- Fängt die Defensive den Ring ab, ohne dass er auf den Boden gefallen ist, läuft das Spiel mit vertauschten Rollen weiter. Fällt der Ring auf den Boden, fängt das Spiel an einer Basis mit vertauschten Rollen neu an.

Fouls

- Ein Angreifer übergibt den Ring direkt ohne Wurf.
- Ein Verteidiger betritt den Strafraum./Ein Angreifer steht bei seinem Wurf im Strafraum.
- Ein Verteidiger fängt den Ring innerhalb der verbotenen Zone ab.
- Ein Verteidiger springt über den Strafraum hinweg oder berührt den Strafraum.
- Ein Verteidiger behindert den Gegner oder berührt seinen Arm.
- Mehrere Verteidiger gehen auf denselben Angreifer.
- Der Angreifer läuft mit dem Ring in der Hand (ein Sternschritt ist erlaubt).
- Das Spiel kann nach einem Foul nicht weiterlaufen, doch der gefoulte Spieler leitet von der Basis aus den nächsten Angriff ein.



RICHTIG: nur ein Verteidiger pro Angreifer



RICHTIG: kein Körperkontakt zwischen den Spielern (Abstand: Armlänge des Angreifers)



FALSCH: Verteidiger im Strafraum (mit dem Fuß auf der Linie)

Freiwürfe und Strafpunkte

- Nach 5 offensiven und/oder defensiven Teamfouls gibt es für das gefoulte Team einen Freiwurf ohne Gegenspieler. Geworfen wird von einer beliebigen blauen Basis aus. Oberhalb der Grenze von 5 Teamfouls gibt es für jedes weitere Foul einen Freiwurf.
- Die Grenze von 5 Teamfouls gilt für die gesamte Mannschaft und das gesamte Spiel.
- Für respektloses Verhalten dem anderen Team gegenüber wird direkt ein Punkt abgezogen. Zu den Regelverstößen zählen das Sabotieren des Spiels, das Verspotten des Gegners usw.



Volcage

DE NIEUWE SPORT

Spelregels

Volcage is een teamsport die **overal** en **door iedereen** kan worden gespeeld. Door de regels van Ultimate en Disc Golf te combineren, is Volcage een echte sportieve innovatie, met een mand die nog nooit eerder te zien was in de sport!

Deze geweldige sportieve ervaring is eenvoudig, speels en toegankelijk. Speel met uw gezin, met vrienden of zelfs op school! Volcage is ontworpen voor gebruik **op alle soorten terrein**: strand, bos, indoor of outdoor sportvelden...

Volcage **wordt met de hand gespeeld** en is een **contactloze sport**. De spelregels zijn aangepast om een **sportieve en respectvolle geest** te stimuleren: geen contact tussen spelers, er is geen scheidsrechter nodig... Om de beste Volcage speler te worden hebt u tact, teamspirit en precisie nodig!

En terwijl met Volcage iedereen beweegt en plezier heeft, is het ook een **veelzijdige sport** die de **precisie, het reactievermogen, het uithoudingsvermogen, de explosiviteit, de snelle besluitvorming en het ontwijken** verbetert.

Doel van het spel

Wat is het doel om een spelletje Volcage te winnen?

Behaal de meeste punten met uw team!

Om punten te scoren, moet u nauwkeurig gooien: de ring moet tijdens het spel zo vaak mogelijk de mand raken. Pass de ring tussen spelers van hetzelfde team om samen de mand te bereiken. Maar pas op: u mag geen stappen zetten wanneer u in het bezit bent van de ring en de verdedigers van het andere team staan klaar om u tegen te houden!



De Volcage kit

Volcage wordt geleverd in kit-vorm, zodat u het overal kunt meenemen, opzetten en spelen. De kit bevat alles wat u nodig hebt om Volcage te spelen:

- 1 draagtas
- 1 Volcage mand (met alle benodigdheden om de mand in elkaar te zetten)
- 2 ringen
- Oranje lijnen om de «verboden» zone rond de Volcage te markeren
- 4 blauwe honken om de locatie van het begin van het spel te markeren
- 1 boekje met spelregels



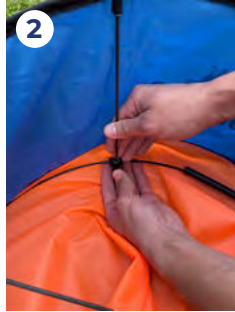
Bekijk de video

Start van een wedstrijd

De mand in elkaar zetten (geschatte tijd: 1 min)



1
Pak de mand en til de blauwe zijanten omhoog (gebruik het Volcage-logo voor de richting).



2
Bevestig de 6 staven in de zwarte bevestigingen rond de cirkel. Let op: 3 bevestigingen hebben 2 gaten.



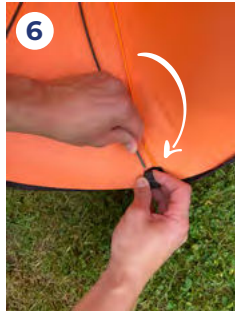
3
Bevestig hier de staaf in het bovenste gat.



4
De mand staat klaar! Bevestig nu de koepel. Neem de 3 staven die met de zwarte eindkap verbonden zijn.



5
Steek de staven door het gat in de onderkant van de koepel, met de zwarte eindkap naar boven.



6
Bevestig de staven in de resterende gaten op de zwarte bevestigingen.



7
Zodra de 3 staven op hun plaats zitten, draait u de mand om.



8
Klaar!
De Volcage mand is klaar.

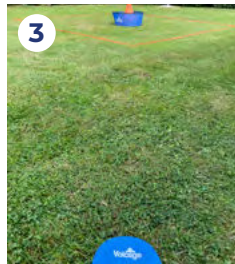
Installatie van het veld



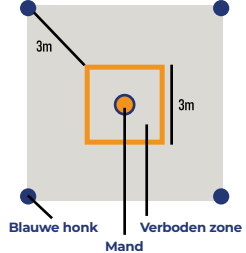
1
Zet de oranje lijnen met het klittenband aan elkaar en vorm een vierkant van 3m x 3m. Dit is de verboden zone.



2
Plaats de mand in het midden van het vierkant.



3
Plaats vervolgens de blauwe honken op de 4 hoeken van de verboden zone, 3m uit elkaar. Uw veld is klaar!



Goed om te weten: u kunt buiten dit vierkant spelen! Er zijn geen grenzen, de honken vormen enkel een beginpunt.

Spelregels

De teams samenstellen

Om te spelen stelt u **2 teams** samen van **3 spelers** + 1 vervanger per team. Volcage kan gespeeld worden **vanaf 8 jaar**. De teams zijn **gemengd**.

Duur van de wedstrijd

Een wedstrijd duurt **15 minuten**. De wedstrijd is onderverdeeld in 3 sessies van 5 minuten (met een pauze van 2 minuten tussen elke sessie).

Hoe punten scoren?

Om punten te scoren moeten de spelers de ring in de mand of op de koepel gooien.

In de mand

1 punt



Op de koepel

3 punten



Start van een wedstrijd



Kant MUNT

Om erachter te komen welk team het spel gaat beginnen en in het bezit is van de ring, spelen we KOP of MUNT (met het Volcage-logo). Het ene team kiest MUNT en het andere KOP. Eén speler gooit de ring in de lucht en de kant waarop de ring landt, bepaalt welk team het spel begint.

Goed om te weten: Het team dat het spel begint wisselt iedere periode.

In het bezit van de ring (aanvallers) ○

- Het spel start altijd vanaf één van de 4 blauwe honken op het veld (het is verboden om direct vanaf een honk te scoren!).
- Het is verboden om stappen te zetten met de ring (het is mogelijk om de voet als draaipunt te gebruiken). De speler moet de ring doorgeven aan een andere speler in zijn team. De ring mag zo vaak worden doorgegeven als men wil.
- Een speler mag niet meer dan 10 seconden in het bezit zijn van de ring (de tegenspeler telt hardop).
- Als de ring op de grond valt, krijgen de verdedigers de ring weer in bezit en beginnen opnieuw vanaf het dichtstbijzijnde honk (behalve in het geval van een overtreding door de verdedigers).
- Als de 10 seconden voorbij zijn, moet de speler de ring op de grond leggen. Eén van de spelers van de tegenpartij pakt de ring op en speelt vanaf het dichtstbijzijnde honk.
- U mag de ring niet in de mand werpen vanuit de verboden zone! Een speler die de ring herovert in de verboden zone, moet de ring doorgeven aan een andere speler van zijn team die zich buiten de verboden zone bevindt.
- Een aanvaller die zich op de rand van de verboden zone (oranje vierkant) bevindt, heeft 5 seconden om de ring te werpen.
- Een speler kan springen en op de ring slaan om deze in de mand te werpen voordat hij de grond raakt. Let op: de speler mag de ring niet vangen (= vastpakken), maar moet hem direct in de mand slaan.

Spelregels

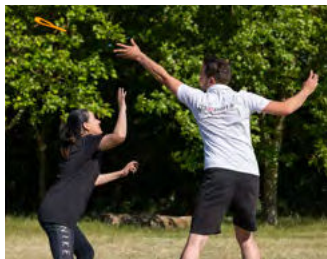
- Als de ring wordt aangeraakt door een verdediger tijdens het werpen door een aanvaller en de ring valt in de mand of op de koepel, gaat het punt naar het aanvallende team.
- Geen enkele verdediger mag zich binnen de verboden zone (oranje vierkant) begeven. Wat de aanvaller betreft, bepaalt de regel dat ENKEL ÉÉN speler per team de zone mag betreden, gedurende maximaal 5 seconden, of hij/zij nu een ring heeft of niet. Het is belangrijk om te weten dat elke persoon de zone slechts één keer per periode mag betreden.
- Als een verdediger en een aanvaller tegelijkertijd de ring vangen, heeft de aanvaller het voordeel.
- Het is essentieel om de ring minimaal drie keer door te geven, inclusief de overdracht vanaf een honk, voordat u de ring naar de mand mag werpen.

Buiten het bezit van de ring (verdedigers) ❌

- De ring terugwinnen wordt gedaan door onderschepping of als de ring op de grond valt (contact is verboden).
- Het is verboden om 2 of meer verdedigers in te zetten voor dezelfde persoon. U mag niet verdedigen in de verboden zone. De aanvaller kan afstand houden van de verdediger met uitgestrekte arm als de verdediger te dichtbij is (behalve als de verdediger dichtbij de verboden zone is en de uitgestrekte arm niet kan worden gebruikt). Geen enkele speler mag de verboden zone oversteken!
- Zodra de verdedigers de ring hebben onderschept en de ring niet op de grond is gevallen, gaat het spel verder en worden de verdedigers de aanvallers. Als de ring echter op de grond valt, moeten de verdedigers terugkeren naar het honk.

Overtredingen

- De ring van hand tot hand doorgeven
- Zich in de verboden zone bevinden als verdediger en werpen vanuit de verboden zone als aanvaller
- Als verdediger de ring binnen de verboden zone onderscheppen
- Als verdediger over de zone springen of de zone raken
- Als verdediger een speler belemmeren of zijn/haar arm aanraken
- Eenzelfde speler verdedigen met meerdere verdedigers
- Als aanvaller lopen met de ring
- In het geval van een overtreding waardoor de actie niet door kan gaan, begint de speler die de overtreding opliep opnieuw vanaf een honk



JA: een enkele verdediger voor een speler van de tegenpartij



JA: geen contact tussen spelers (zie regel i.v.m. gestrekte arm)



NEE: geen verdediging in de verboden zone (geen voeten op de lijn)

Sportiviteitsregels

Na 5 overtredingen van één team (aanvallers of verdedigers) wordt een penalty gegeven aan het andere team, zonder verdediger. Werpositie: vanaf een blauw honk. Elke daaropvolgende overtreding resulteert in een penalty.

De 5 overtredingen worden opgeteld voor het hele team en gelden voor de hele wedstrijd.

Het niet respecteren van een tegenstander is een overtreding en resulteert in het directe verlies van een punt: acties die de spelregels niet respecteren, bespotten...