

Du minivolley modifié en VOLLEYMUR

Qu'est-ce que le volleymur?

Le volleymur est un jeu dérivé de la formule habituelle du minivolley. Bien que ce jeu puisse se jouer à l'intérieur, sa particularité est qu'il a été conçu afin d'animer les différents cours de récréation des écoles primaires de la province.

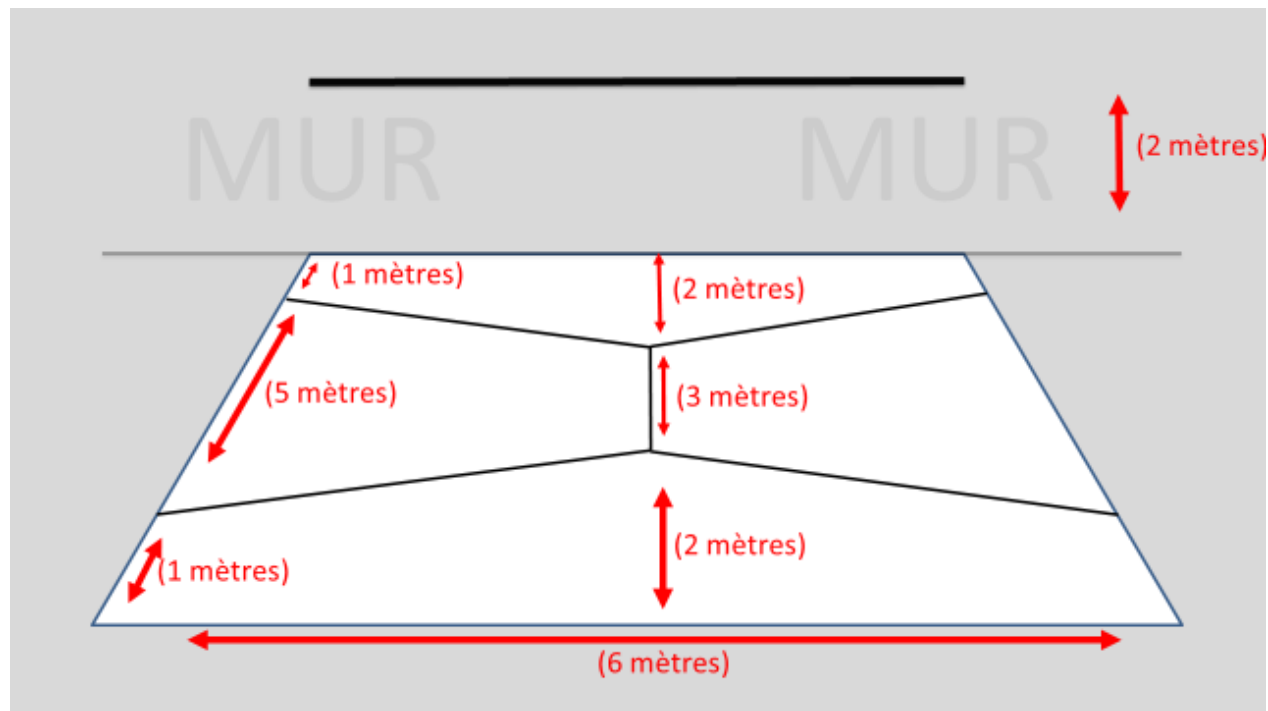
Pour visionner une vidéo de ce jeu, [cliquez ici](#).

Comment jouer?

Le terrain

Le volleymur se joue sur un terrain de 6 m 70 x 6 m 10, soit l'équivalent d'un ½ terrain de minivolley ou de badminton), adossé à un mur plat et sans protubérance. Une ligne au mur est déterminée à 2 mètres du sol.

Les mesures du terrain peuvent s'adapter afin d'avoir des terrains de grandeurs différentes mieux adaptées selon différentes clientèles ou plus facile à mesurer (ex : 7 m x 6 m). Au niveau du sol, des lignes peintes ou écrites à la craie permettent une participation sécuritaire et sans conflit.

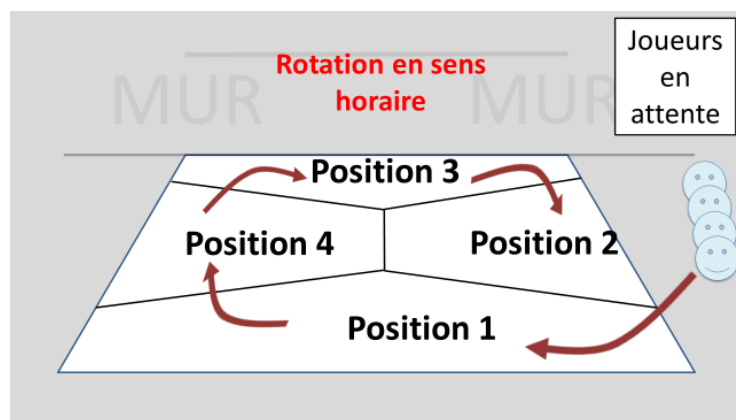


Règles particulières

- Le joueur qui effectue une erreur est éliminé et va se placer derrière les joueurs en attente. Une erreur d'un joueur est identifiée lorsque :
 - le ballon touche le sol dans sa zone;
 - lorsqu'il projette le ballon à l'extérieur des limites sans que personne n'y touche;
 - lorsqu'il ne projette pas le ballon **au-dessus** de la ligne au mur;
 - lorsqu'il ne respecte pas la séquence de trois contacts;
 - lorsque le service est raté;
 - lorsqu'une passe n'est pas effectuée « en cloche » ou ne dépasse pas la hauteur équivalente à la hauteur de la ligne au mur.
- À la suite de l'élimination d'un joueur, le joueur suivant ainsi que les autres se trouvant derrière lui « avancent » en suivant la rotation. Les joueurs placés après le joueur fautif dans l'ordre de rotation gardent leur position.

Exemple :

- Il y a faute par le joueur en position 3;
- le joueur en position 2 reste à sa place;
- le joueur en position 4 va en position 3;
- le joueur en position 1 va en position 4;
- le premier joueur en attente entre dans le jeu en position 1.



- Lorsqu'un serveur rate son service, il est remplacé par un joueur en attente. Les autres joueurs restent à la même position.

Règles similaires au minivolley

La plupart des règles du volleymur sont identiques au minivolley standard. Entre autres :

- Il y a quatre joueurs sur le jeu avec des joueurs en attente.
- Il y a quatre positions identifiées sur le terrain (position 1 à position 4). Le serveur se situe en position 1 et c'est toujours lui qui entreprend un échange par un service.
- Le ballon doit toujours être projeté au-dessus d'une ligne au mur qui représente le filet. Cette ligne est positionnée à 2 mètres du sol.
- Il doit y avoir trois contacts obligatoires par le groupe de joueurs avant de projeter le ballon au mur (attention, deux contacts consécutifs par le même joueur sont interdits).
- Types de contacts :
 - 1er contact = touche ou manchette
 - 2e contact = mouvement « attraper-lancer »
 - 3e contact = touche, manchette ou frappe à une main
- La rotation des joueurs se fait dans le sens des aiguilles de l'horloge.
- Dans le cas où il y aurait des contestations, l'option de recommencer le service est considérée.



Volleyball Québec
4545 avenue Pierre-De Coubertin
Montréal Québec H1V 0B2
Tél. : 514 252-3065 Téléc. : 514 252-3176
www.volleyball.qc.ca info@volleyball.qc.ca

Variantes

Hauteur de la ligne du « filet » au mur

Considérant que la durée d'un échange à cet âge est principalement influencée par la hauteur de la ligne du « filet », celle-ci peut être réglée en fonction du niveau de jeu des joueurs. Plusieurs lignes de couleurs et de hauteurs différentes peuvent être peintes au mur. Une hauteur appropriée amènera des échanges plus longs et procurera plus de plaisir aux joueurs.

Pour une hauteur adéquate : la ligne du « filet » correspond à la hauteur du poignet d'un joueur tenant tendu son bras en l'air.

Types de contact

Autres suggestions de contact permis sur le 1er, 2e ou 3e contact :

- mouvement « attraper-lancer » sur les deux premiers contacts;
- mouvement « attraper-lancer » à soi-même suivi d'une touche.

Service

- Effectuer un service lancé pour augmenter les chances de bien démarrer le jeu.
- Permettre les pieds à l'intérieur de la zone de service (position 1) pour augmenter les chances de bien démarrer le jeu.

Ce document a été créé avec l'aide de Dominique Lorrain, créateur du volleymur et enseignant à la Commission scolaire Marguerite-Bourgeoys.