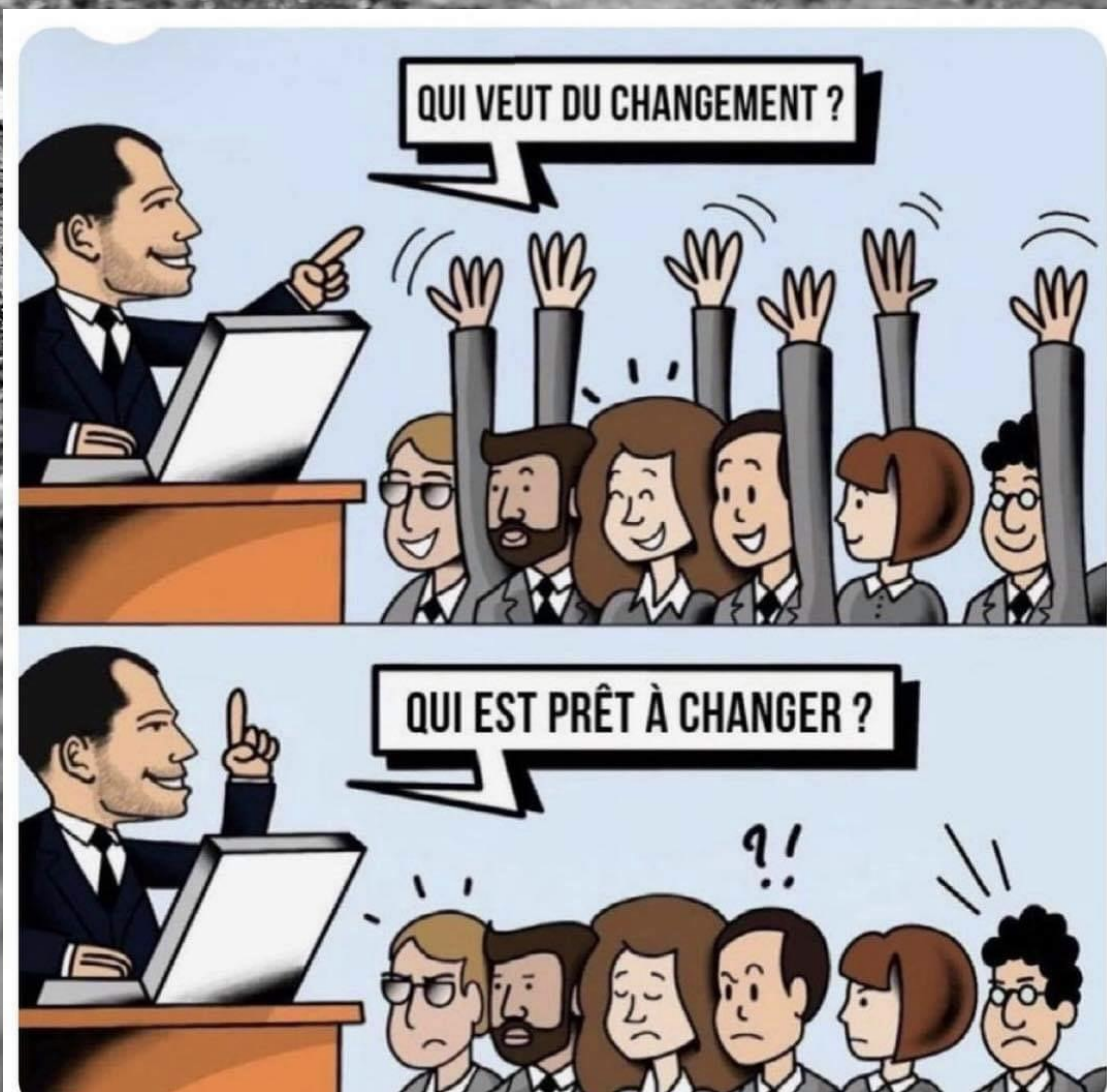


Test de modifications de règles de jeu

Test des zones rouges en coupe de la FJPWB 2022





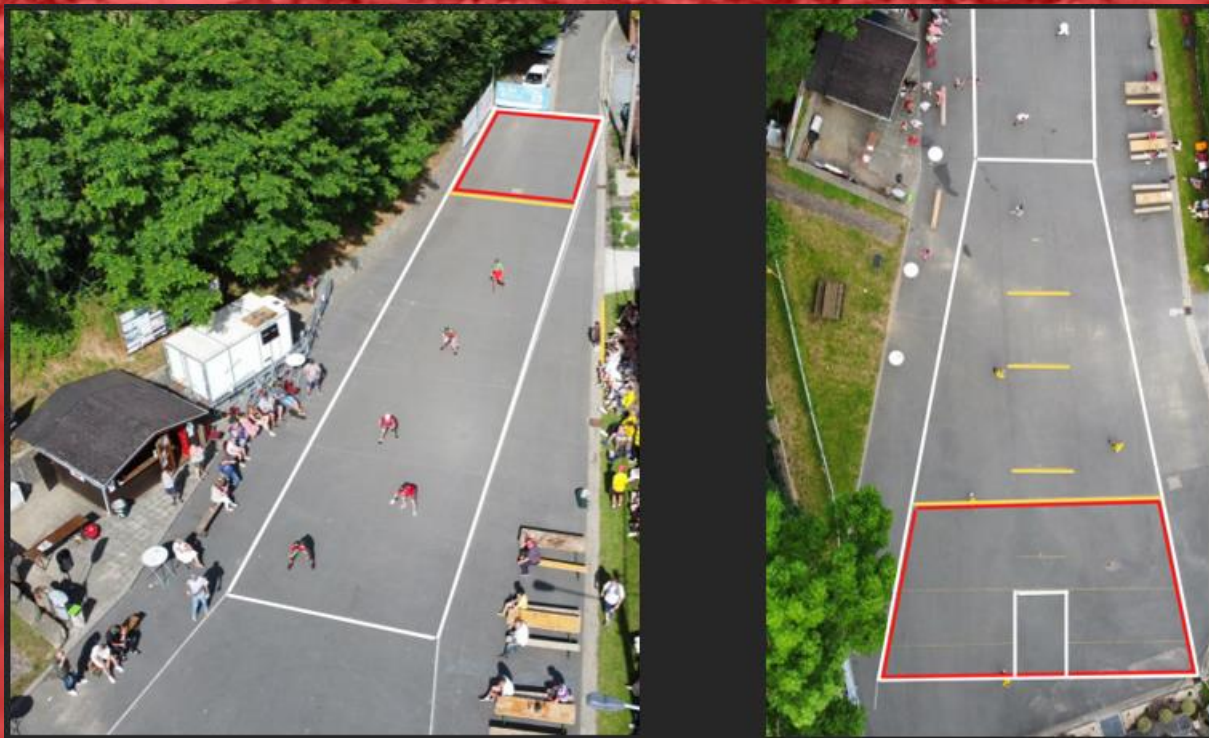
Pourquoi tester de nouvelles règles ?

- Le but premier de ces tests est :
 - d'améliorer le jeu en lui-même,
 - le rendre attractif, plus rapide et/ou plus spectaculaire,
 - de revaloriser le rôle de chacun sur le jeu.
- Des règles ont déjà été testées en 2017 mais jamais de manière très large.
- A partir de 2022, nous étendrons ces tests en commençant par utiliser le matériel à notre disposition, donc pas de tests de balles ou de gants.
- Nous sommes conscients que ces tests ne seront pas la solution à tous les problèmes de notre sport. Mais un sport qui n'évolue pas est amené à disparaître.

Les comités régionaux ont été consultés pour d'autres propositions de modifications à tester pour les saisons suivantes.

En 2022, nous testerons des zones rouges sur le jeu

- Le test de cette modification du règlement sera réalisé en coupe de la FJPWB. Le panel d'équipes de la R3 à la promotion sera un excellent moyen de se rendre compte de l'impact sur le jeu à différents niveaux de pratique.
- Les zones rouges sur le terrain :



Les chasses en bout de terrain sont celles qui ont le moins d'intérêt car elles sont les moins disputées.

La phase de jeu se résume dans la majorité des cas au mieux à une balle livrée et une balle frappée sans plus d'échange.

Le but poursuivi par l'introduction des zones rouges est **d'augmenter les échanges et de revaloriser le rôle des cordants/cordiers en augmentant les possibilités d'arrêts.**

Modification des règles de jeu avec les zones rouges :

- Dans ces zones rouges, aucune chasse n'est permise.
- Si l'équipe à la livrée parvient à faire mourir la balle dans la zone située dans le « rectangle », elle remporte le quinze et inversement, si l'équipe à la frappe arrive à faire mourir la balle dans la zone rouge située dans le trapèze.
- L'équipe à la frappe ou au contre-rechas doit donc impérativement sortir la balle de cette zone augmentant de ce fait la possibilité de continuer la phase de jeu.
- Pour dynamiser également un peu plus le jeu, les cordiers/cordants de l'équipe à la livrée ne peuvent « monter » à la chasse dans le rectangle qu'au moment où le livreur rentre dans le jeu.