



**LIGUE
OCCITANIE**

L'OBSTRUCTION

I – DÉFINITION

Art 2.5.8 des R.S. - *Obstruction : un joueur “fait obstruction” à la balle si, après qu'elle ait été frappée en dernier par son adversaire et alors qu'elle est toujours en jeu, lui-même ou toute chose qu'il porte ou tient touche cette balle soit pendant qu'elle se déplace vers la surface de jeu et qu'elle n'a pas encore franchi sa ligne de fond, soit au-dessus de la surface de jeu avant qu'elle n'ait touché son camp.*

ANALYSE /

J'ai volontairement utilisé deux couleurs différentes de sorte à présenter les deux aspects de cette notion et tenter de la rendre plus compréhensive.

Ce qu'il faut retenir :

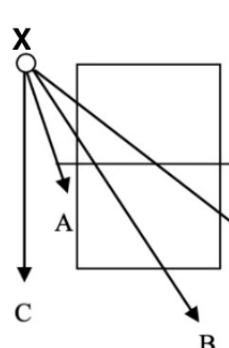
1/ Balle en jeu ;

2/ Balle touchée par le joueur ou par ce qu'il porte ou tient (sa raquette, partie du corps...etc) ;

3/ Ensuite, deux situations possibles :

→ balle en jeu touchée par un joueur alors qu'elle se déplace vers son camp et qu'elle n'a pas encore franchi sa ligne de fond

Cette notion est généralement méconnue. Pour en faciliter la compréhension, je vous propose de la matérialiser via ce petit croquis :



Situations de jeu : au cours d'un échange, le joueur X frappe la balle. Les flèches matérialisent une trajectoire possible de la balle. Les lettres A, B, C, D matérialisent l'emplacement possible de l'adversaire au moment de la frappe.

Cas du joueur A : Il se trouve à l'intérieur de sa ligne de fond (son prolongement imaginaire). La balle de X se déplace vers le camp de A et D n'a pas encore franchi sa ligne de fond lorsqu'elle heurte le joueur A (ou ce qu'il porte ou tient) = OBSTRUCTION = Point pour X. **Il s'agit de la notion en vert de la définition.** Notez que peu importe que la balle n'ait eu aucune chance de toucher le camp de A lors de la frappe de X.

Cas du joueur B : la balle de X survole la table sans toucher le camp adverse et heurte B derrière sa ligne de fond = pas d'obstruction = point pour B.

Cas du joueur C : la balle de X prend une trajectoire parallèle à la table et va heurter C = pas d'obstruction = point pour C.

Cas du joueur D : la balle de X survole la table sans toucher le camp adverse et heurte D de l'autre côté de la table = pas d'obstruction = point pour D.

OU

→ balle en jeu touchée par un joueur ***au-dessus de son camp et avant qu'elle n'ait touché son camp***

Cette notion, que je qualifierai de "classique" est bien connue du monde pongiste et ne nécessite donc pas de plus amples explications.

II - L'OBSTRUCTION AU COURS D'UN ÉCHANGE = POINT À L'ADVERSAIRE

ART. 2.10 - UN POINT

ART 2.10.1 - A moins que l'échange ne soit à remettre, un joueur marque un point :

ART. 2.10.1.6 - si son adversaire fait obstruction à la balle.

→ L'arbitre devra retenir une obstruction et accorder le point à l'adversaire sans s'inquiéter de savoir si la balle avait des chances de toucher le camp adverse ou pas lors du renvoi.

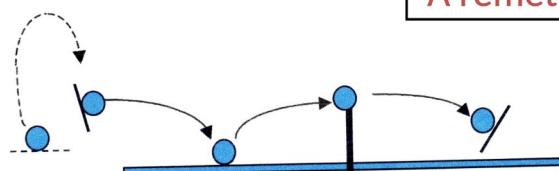
III – CAS PARTICULIER DE L'OBSTRUCTION LORS D'UN SERVICE "LET" = BALLE À REMETTRE

ART. 2.9 - BALLE À REMETTRE

ART. 2.9.1 - L'échange est à rejouer :

ART. 2.9.1.1 - si, au cours de l'exécution du service, la balle touche le filet ou ses accessoires, et pour autant que le service soit correct par ailleurs ou qu'il ait été fait obstruction à la balle par le relanceur ou par son partenaire.

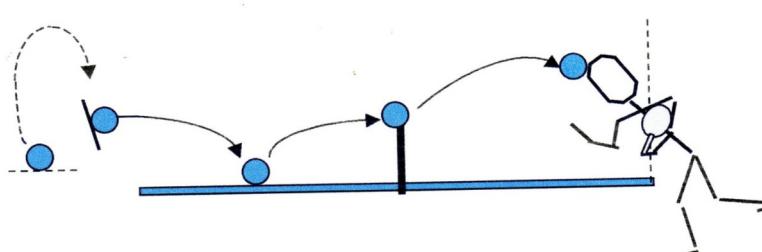
Exemple 1



A remettre !

Par filet et ses accessoires,
il faut comprendre le filet proprement dit, sa suspension et les poteaux de suspension,
y compris les attaches qui le fixent à la table.

Exemple 2



A remettre !