

## 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 /

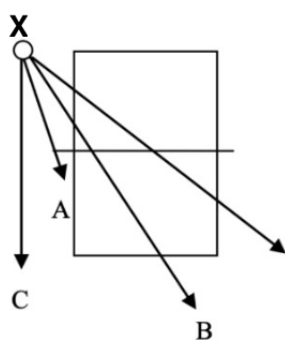
J'ai volontairement utilisé deux couleurs différentes de sorte à présenter les deux aspects de cette notion et tenter de la rendre plus compréhensive.

#### 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 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.**

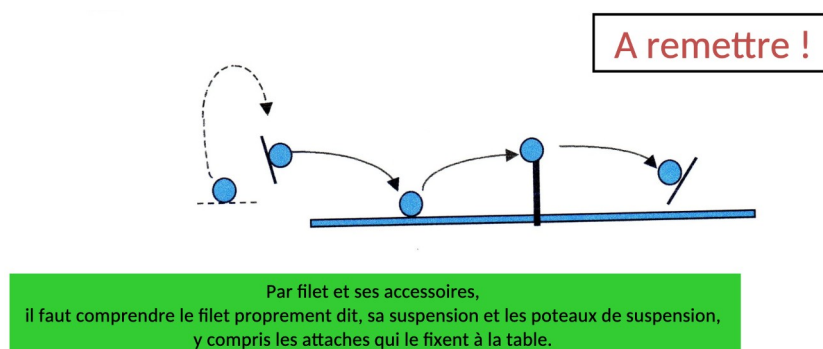
## **III – CAS PARTICULIER DE L'OBSTRUCTION LORS D'UN SERVICE "LET" = BALLE À REMETTRE**

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



### Exemple 2

