

Un problème de table



Éric FRITSCH
AI – FO ARB-JAI

Le questionnaire porte sur une table cornilleau 740 et plus particulièrement sur le pied (ou support) central, de part et d'autre de la table et du filet, et dans lequel vient s'encaster la base du filet.



Vue du dessus d'une partie de la table, l'intérêt porte sur la fixation du filet, propre à ce type de table.

Situation : un joueur fait un renvoi régulier, mais la trajectoire de la balle s'avère bizarroïde. Elle retombe d'abord sur le sommet du poteau (1) sur lequel elle rebondit, puis retombe mollement sur cette partie noire (2), (présente de part et d'autre de la fixation du filet et collée à la table) pour finir sa trajectoire sur le sol.



Question n° 1 :

- Point pour ce joueur ou point pour son adversaire ?

Réponse :

À aucun moment la balle au retour ne touche la table, car cette partie noire (2) n'est pas une partie de la table, ni une partie du filet. Or, réglementairement, la balle, après avoir touché le filet DOIT encore toucher la table (camp de l'adversaire) pour que le renvoi soit bon. Donc, point pour l'adversaire.

Question n°2 :

- Et si la balle, après avoir atterri sur cette partie noire, rebondit et finit sa trajectoire sur le bon camp de la table au lieu de tomber sur le sol. L'adversaire peut-il la jouer ou s'agit-il d'un double rebond ?

Réponse :

Après avoir touché la partie noire, la balle n'est plus en jeu car elle a touché un élément qui n'est ni la table ni le filet. Donc là encore, inutile de compliquer la situation ou de se poser des questions : Point direct à l'adversaire !

Réflexion : le filet (ses supports, ses fixations et ses potences), c'est le filet. La table, c'est la table. L'un n'est pas une partie intégrante (ou un prolongement) de l'autre (et vice-versa).

Pour ce qui est du filet « normal » (que l'on fixe manuellement à la table) :

- Si la balle touche le filet, un support, puis va dehors = **mauvais renvoi (ou service).**
- Si la balle touche le filet, un support, puis la table = **bon renvoi.**

Art. 2.1, 2.2 et 2.7 des règles du jeu.