



L'INSPECTION DE MARQUE

L'inspection de trace n'est possible que sur terre battue. Elle n'est donc pas possible sur « french court » ou sur n'importe quelle autre surface même si des traces sont visibles. L'inspection est de la responsabilité de l'arbitre de chaise ; c'est lui qui doit se déplacer pour l'effectuer et sa décision est finale. Le juge-arbitre, même témoin de l'inspection de trace, ne peut pas la réaliser, la confirmer ou l'infirmer.

1— Les cas d'inspection de trace

Il n'y a que deux cas possibles :

- Sur une frappe bonne ou annoncée « faute »/« out » qui conclut un échange ;
- Après l'arrêt du jeu par un joueur.

N. B. En double, les deux joueurs doivent s'arrêter de jouer. Si un seul des deux joueurs s'arrête alors que l'autre continue, la demande d'inspection devient irrecevable.

L'arbitre ne peut donc pas inspecter une marque s'il ne s'agit pas de la dernière frappe du point ou si le joueur n'a pas arrêté le point. Cependant, un joueur a le droit de jouer un coup réflexe, mais doit directement après demander l'inspection sans se replacer pour jouer le coup suivant.

L'arbitre ne doit pas attendre la demande d'un joueur pour aller inspecter une marque. Il peut y aller de sa propre initiative, surtout s'il a un doute ! Il s'agit de se rassurer et de rassurer aussi les joueurs.

Si pendant l'inspection, avant la décision finale de l'arbitre de chaise, le joueur efface la marque, il faut considérer que la balle est bonne ou, du moins, qu'il est d'accord avec la contestation de son adversaire.

Dans le cas où la balle est proche de la ligne, il vaut mieux ne pas annoncer le score trop vite. Le joueur pourrait demander une inspection de trace et l'annonce de score viendrait confirmer votre décision suite à l'inspection de trace.

Si l'arbitre n'a pas la trace depuis la chaise, il ne descend pas !

2— La technique d'inspection de trace

1. Une grande partie de la réussite de l'inspection se joue de la chaise, avant même que l'arbitre descende. Lorsque la balle est proche de la ligne (out ou bonne) pendant le point, l'arbitre de chaise doit **réaliser une sorte de photographie de la marque** en restant une ou deux secondes sur celle-ci sans perdre de vue la balle si elle est toujours en jeu !
2. Lorsque l'arbitre décide de descendre, il doit le faire sans précipitation et **sans quitter la trace des yeux**.
3. **Arriver calmement sur la trace**, mais d'un pas rapide et décidé ; cela vous laisse le temps de **réfléchir à la situation de jeu** (point gagnant ou non ? le joueur a-t-il frappé la balle ?).

NB : Attention à ne jamais marcher sur la trace ! Ni avant, ni pendant, ni après.

4. **Pointer la marque dès votre arrivée** près de celle-ci (en restant environ 10 cm au-dessus du sol). Le but est de montrer aux deux joueurs quelle marque vous allez juger.
5. Ensuite, **prenez du recul** par rapport à la marque, tout en restant parallèle à la ligne que vous jugez et **sans bloquer la vue à l'un ou l'autre joueur**. En règle générale, on reste toujours face au joueur qui se trouve de l'autre côté du filet.
6. Si cela est nécessaire, il faut reconstituer l'ensemble de la trace (en pensant à sa trajectoire et à l'axe du coup frappé). C'est à ce moment-là qu'a lieu **la lecture de la trace**.
7. Assurez-vous que le joueur qui perd le point a bien compris votre décision. N'hésitez pas à lui expliquer une fois de plus si cela est nécessaire. Si la balle est bonne, expliquez votre décision au joueur à côté de vous et rendez votre décision publique. Si la balle est « out », faites le geste de balle « fautive » et, si nécessaire, dirigez-vous vers le filet pour discuter avec le perdant du point.

N. B. Le règlement dit que la balle doit toucher la ligne pour être bonne. Il n'y a pas de notion d'« espace entre la ligne et la marque » ou non dans le règlement. Cette expression est un argument pour vendre votre décision, mais il ne s'agit pas du règlement.

8. Remontez sur votre chaise directement et annoncez, soit le score, soit « rejouer le point » pour confirmer votre décision.

3— Conseils

- Si une discussion dure un peu trop longtemps, commencez-la sur le terrain en regagnant votre chaise pour éventuellement la continuer sur la chaise. Vous profiterez alors de votre position en hauteur.
- Ne **jamais** retourner sur une trace après avoir pris une décision. Cela pourrait vous décrédibiliser ou faire croire au joueur qui vous pourriez changer votre

décision en sa faveur. Il vaut mieux rester une ou deux secondes de plus lors de la lecture.

- Si vous perdez la trace de vue pendant la descente vers la marque, n'essayez pas d'en trouver une. Soyez honnête, dites aux joueurs que vous n'avez plus la trace et restez sur votre première annonce. On ne rejoue pas le point !

4— Procédure pour le juge de ligne

Dans le cas où l'arbitre de chaise n'a pas la marque ou n'en pas certain de cette marque, il peut faire appel au juge de ligne de la ligne concernée pour l'aider. **Le juge de ligne ne se déplace que si l'arbitre lui demande.** Il ne le fait pas de sa propre initiative ni sur demande d'un joueur.

Dans tous les cas, c'est l'arbitre de chaise qui fait la lecture de la marque et qui prend la décision finale. Le juge de ligne ne fait que la localiser.

Si l'arbitre vous demande d'aller localiser la trace :

- Si vous n'avez pas la trace, soyez honnête et dites-lui que vous ne l'avez plus. Dites-le depuis votre position, sans vous déplacer.
- Si vous avez la trace :
 1. Confirmez à l'arbitre que vous avez la trace.
 2. Déplacez-vous en marchant vers la marque sans la perdre des yeux et pointez-la en restant environ à 10 cm au-dessus du sol, sans la toucher ni l'encercler.
 3. Ne donnez surtout pas d'avis d'interprétation ou de lecture de la marque (par voix ou geste), il s'agit du travail de l'arbitre de chaise.
 4. Rejoignez votre place d'un pas rapide.