

L'inspection de trace

Tout d'abord, il convient de rappeler que l'inspection de trace n'est possible que sur terre-battue et qu'elle est de la responsabilité de l'arbitre de chaise ; c'est lui qui doit se déplacer pour prendre la décision finale.

1/ Les cas d'inspection : quand ?

- ⇒ A la demande d'un joueur (équipe en double), rapidement afin d'éviter la perte de localisation et à condition qu'il le fasse de manière professionnelle,
- ⇒ Sur un point concluant l'échange,
- ⇒ Sur un arrêt du joueur pendant l'échange (les 2 joueurs en double),
- ⇒ Après un coup réflexe (retour de service par exemple),
- ⇒ Après l'annonce « faute » de l'arbitre de chaise ou du juge de ligne.

- ⇒ Si un joueur efface la trace, cela signifie qu'il considère que la balle est bonne ou qu'il est d'accord avec la contestation de son adversaire.

- ⇒ Il ne faut pas hésiter à descendre pour être sûr de prendre la bonne décision et pour rassurer le joueur sur votre décision (confiance),
- ⇒ Sur terre battue, sur les balles proches ou que vous avez un doute il ne faut pas annoncer le score trop vite : le score doit confirmer votre annonce,
- ⇒ Si le joueur tourne autour de la trace, attendez avant d'annoncer le score même si vous êtes sûr de votre décision.

2/ La technique d'inspection : comment faire ?

- ⇒ Localiser la trace depuis sa chaise ;
- ⇒ Descendre sans précipitation sans quitter la trace des yeux ;
- ⇒ 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 ? le joueur a frappé la balle ?) ;
- ⇒ Ne pas marcher sur la ligne ;
- ⇒ Pointer la trace sans la toucher pour montrer aux deux joueurs celle que vous allez juger ;
- ⇒ Reconstituer l'ensemble de la trace si nécessaire en pensant à sa trajectoire et à l'axe du coup frappé (était-ce un 1^{er} service ? un lob ? un passing croisé ?...)
- ⇒ Prendre sa décision et la confirmer par un geste aux deux joueurs. Le geste doit être sobre mais assez ample pour qu'il soit visible des joueurs et du public.
- ⇒ Assurez-vous que le joueur ayant perdu le point ait bien compris votre décision. Il est possible d'expliquer votre décision au filet au joueur qui se trouve de l'autre côté.
- ⇒ ATTENTION : retour à la chaise avec une non compréhension du joueur = problème
- ⇒ Remontez sur votre chaise et annoncez le « score » ou « rejouez le point ; 1^{er} service » pour confirmer votre décision.

L'inspection de trace

3/ Conseils

- Si une discussion commence avec un joueur, expliquez lui une fois en retournant vers la chaise puis remontez sur votre chaise (position en hauteur par rapport au joueur) ;
- Il ne faut jamais revenir sur la trace après avoir rendu votre décision même si le joueur est très insistant (perte de crédit), il vaut mieux rester 1 ou 2s de plus lors de la lecture ;
- Si la trace est très difficile à lire, il faut être honnête avec vous-même et le joueur : dans ce cas là restez sur votre annonce initiale (cela doit rester exceptionnel) ;
- Si vous perdez la trace, cela implique obligatoirement de rester sur l'annonce initiale (on ne rejoue jamais le point) ;
- En double, les 2 joueurs doivent s'arrêter de jouer s'ils désirent une inspection de trace ; si un seul joueur s'arrête alors que son partenaire continue le jeu, la demande devient irrecevable ;
- Il faut vendre sa décision au joueur en communiquant avec le joueur (ex : il y a, il n'y a pas d'espace entre la trace et la ligne...) ;

4/ Procédure pour le juge de ligne

- ⇒ Dans tous les cas de l'inspection de trace, l'arbitre de chaise doit se déplacer pour prendre la décision finale ;
- ⇒ Le juge de ligne peut se déplacer pour **localiser** la trace uniquement à la demande de l'arbitre de chaise (jamais à la demande d'un joueur) ;
 - Si l'arbitre vous demande d'aller localiser la trace, soyez honnête !
 - 1/ Si vous avez la trace, vous allez la montrer et retournez à votre place,
 - 2/ Si vous ne savez plus où elle se trouve, dites le à l'arbitre de votre position sans aller vers la trace.

NE JAMAIS SE DEPLACER SANS SAVOIR OU EST LA TRACE

- ⇒ Déplacez-vous rapidement vers la trace sans la perdre des yeux ;
- ⇒ Ne marchez pas sur la ligne ;
- ⇒ Pointez la trace (10 cm au dessus) sans la toucher, ni l'encercler ;
- ⇒ Ne rendez surtout pas d'avis sur l'interprétation de la trace (par voix ou geste) ;
- ⇒ Regagnez votre place d'un pas rapide et replacez-vous en position de repos.
- ⇒ **En cas d'overrule par l'arbitre de chaise (il change vote décision) :**
 - Ne pas réagir négativement en secouant la tête ou autre ;
 - Ne pas répéter votre geste initial (balle bonne ou geste faute) ;
 - Si le joueur vous questionne, indiquez-lui qu'il doit s'adresser à l'arbitre de chaise (vous n'avez plus d'avis à donner sur l'annonce) ;
 - Oubliez et concentrez-vous sur la prochaine annonce.

N'oubliez pas, l'arbitrage est un travail d'équipe où chacun donne son maximum pour le bon déroulement de la partie. Encouragez-vous !!!