

Cette qualification permet d'arbitrer des parties opposant des joueurs de 2<sup>nd</sup>e série dans toutes les compétitions individuelles et par équipes, à l'exclusion des Championnats de France interclubs seniors de Première Division.  
(Le maintien à cette qualification nécessite une activité minimale de 20 parties par année sportive).

<b>Préparation de la partie</b>	Mentale : <ul style="list-style-type: none"> <li>- préciser au juge-arbitre les joueurs que l'on ne peut pas arbitrer (pour raison personnelle ou problème sur une partie précédente, etc.).</li> <li>- se renseigner sur le profil de chaque joueur : s'attendre à une partie plus ou moins difficile.</li> <li>- anticiper sur d'éventuelles questions des joueurs (conditions climatiques, obscurité, etc.).</li> </ul>	<b>Image</b>	- Avoir une bonne tenue générale (vêtements et allure).
	Physique : <ul style="list-style-type: none"> <li>- être en bonne forme physique.</li> <li>- gérer son alimentation : manger léger avant d'aller sur le terrain.</li> </ul>		- Paraître en permanence concentré et attentif à la partie que l'on arbitre.
	Matérielle : <ul style="list-style-type: none"> <li>- posséder tout le matériel nécessaire : crayon à papier, mètre, chronomètre, pièce de monnaie, balles usagées et neuves, mouchoirs, etc.</li> </ul>		
<b>Préparation du terrain</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- S'assurer qu'aucun objet sur et hors du court n'est dangereux pour les joueurs (chaises, balais, traîne, etc.).</li> <li>- Placer la chaise d'arbitre et celles des joueurs en fonction du soleil (du même côté).</li> <li>- Placer les piquets de simple en quinconce, tricotés dans les mailles du filet en cas de vent, vérifier la tension du filet, puis mesurer le filet au centre.</li> <li>- Vérifier s'il y a de la sciure, de l'eau, des serviettes sur le court (si c'est fourni pour la compétition).</li> </ul>	<b>Annonces</b> (Page 53 de « L'Arbitrage en 255 questions »)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître les annonces de l'échauffement.</li> <li>- Savoir présenter la partie.</li> <li>- Maîtriser toutes les annonces durant la partie (score, début et fin de manche, Code de conduite, point décisif et super jeu décisif à 10 points).</li> <li>- Annoncer toujours le score avant de noter le point sur la feuille d'arbitrage.</li> </ul>
<b>Réunion d'avant-match</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Attendre les joueurs au milieu du court près du filet avec les balles et la pièce de monnaie.</li> <li>- Vérifier la tenue vestimentaire des joueurs (le devant quand le joueur vient vers l'arbitre et l'arrière quand il part pour s'échauffer), la position de l'anti-vibrateur sur la raquette.</li> <li>- Donner toutes les informations sur les conditions de jeu (nombre de manches, jeux décisifs, nombre de balles, changements ; sur terre battue, préciser la procédure d'inspection de trace, etc.).</li> <li>- Demander aux joueurs s'ils ont des questions.</li> <li>- Il n'y a pas de règle pour désigner le joueur qui choisit « pile ou face » ; on peut balayer la pièce de gauche à droite et attendre qu'un joueur prenne l'initiative.</li> </ul>	<b>Voix</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Annoncer fort « faute », « filet », « faute de pied », « touché », « doublé », « gêne », etc.</li> <li>- Annoncer fort et de façon audible le score pour les joueurs, capitaines et spectateurs.</li> </ul>
<b>Échauffement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Profiter de l'échauffement pour se familiariser avec les spécificités de chaque joueur (rythme au service, éventuelles fautes de pied, etc.).</li> <li>- Contrôler le temps d'échauffement.</li> <li>- Annoncer « 2 minutes » lorsque les joueurs commencent à servir.</li> </ul>	<b>Techniques de base</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Contrôle du relanceur sur 1<sup>er</sup> et 2<sup>nd</sup> service.</li> <li>- Contrôle du perdant du point avant de noter le score sur la feuille d'arbitrage.</li> <li>- Contrôle des joueurs (surtout le perdant du jeu) lorsqu'ils viennent s'asseoir au changement de côté.</li> </ul>
<b>Feuille d'arbitrage</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Remplir la feuille d'arbitrage avec les « A » (Ace), « D » (Double faute), « • » (1<sup>er</sup> service faute), et « C » (Code de conduite).</li> <li>- Compléter la colonne du jeu décisif avec tous ces symboles.</li> </ul>	<b>Contrôle de la partie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maîtriser la gestion d'une partie considérée comme importante (finale, partie décisive) ou dans laquelle il y a des joueurs considérés comme « difficiles ».</li> </ul>
<b>Position sur la chaise</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tenir le chronomètre et la plaquette d'arbitrage dans la même main, le crayon dans l'autre.</li> <li>- Avoir une position avancée pour montrer qu'on est concentré ; se reposer pendant les changements de côté.</li> </ul>	<b>Communication</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser l'avertissement verbal si nécessaire.</li> <li>- N'utiliser les signes de confirmation qu'à la demande d'un joueur (ils ne doivent pas être fréquents). Les signes sur terre battue sont exceptionnels.</li> </ul>
		<b>Connaissance des règles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître toutes les règles et pouvoir répondre à une interrogation d'un joueur sur le règlement.</li> <li>- Maîtriser la différence entre une question de fait et un point de règlement.</li> </ul>
		<b>Code de conduite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Appliquer le Code de conduite à bon escient suivant la situation.</li> <li>- Noter précisément le « C » sur la feuille d'arbitrage.</li> </ul>
		<b>Inspection de trace</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Descendre de la chaise en gardant la trace des yeux.</li> <li>- Penser à la situation : est-ce la fin d'un point ? est-ce un point gagnant ? le joueur s'est-il arrêté ?</li> <li>- Se remémorer la trajectoire de la balle pour localiser plus facilement la trace.</li> <li>- D'abord pointer la trace, la lire et montrer très clairement sa décision aux joueurs (surtout à celui qui va être lésé par la décision).</li> <li>- Remonter sur la chaise puis annoncer le score ou : « rejouez le point ».</li> <li>- Ne pas discuter trop longtemps avec un joueur à côté de la trace ou au pied de la chaise.</li> </ul>
		<b>Après la partie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Donner le résultat au juge-arbitre et lui relater les éventuels incidents rencontrés au cours de la partie.</li> </ul>