

Cette qualification permet d'arbitrer principalement les joueurs de 3^e série ou les participants du tournoi open du club dans lequel l'arbitre est licencié. Par dérogation temporaire, l'arbitre A1 peut être autorisé à officier sur toute partie des Championnats de France interclubs seniors, à l'exclusion de la Première Division.

(Le maintien à cette qualification nécessite une activité minimale de 10 parties par année sportive).

Préparation de la partie	Mentale : <ul style="list-style-type: none"> - préciser au juge-arbitre les joueurs que l'on ne peut pas arbitrer (famille, amis, etc.). - s'assurer de l'identité et de la bonne prononciation du nom des joueurs. - suivre le score de la partie précédente sur son terrain. 	Image	- Garder sa concentration pendant toute la durée des échanges.
	Physique : <ul style="list-style-type: none"> - prendre ses dispositions (aller aux toilettes). - avoir une tenue vestimentaire adaptée (pull, parka, casquette, etc.). 		- Prendre des décisions rapides.
	Matérielle : <ul style="list-style-type: none"> - prendre le matériel d'arbitrage, récupérer les balles, préparer la feuille d'arbitrage auprès du juge-arbitre et lui demander les conditions de jeu. 		Annonces (Page 53 de « L'Arbitrage en 255 questions »)
Préparation du terrain	- Vérifier que le court est propre à la compétition (ramasser les papiers, les balles qui traînent, etc.).	Voix	- Annoncer correctement le score à la fin de chaque point, jeu et manche ; annoncer la fin de la partie.
	- Placer la chaise d'arbitre à bonne distance du filet et mettre celles des joueurs de son côté.		- Annoncer fort les balles fautes.
Réunion d'avant-match	- Placer les piquets de simple, puis mesurer le filet au centre.	Techniques de base	- Annoncer fort et de façon audible le score pour les joueurs, capitaines et spectateurs.
	- Vérifier que les balles de la partie sont de bonne qualité.		- Être capable de bien juger les balles.
Échauffement	- Se placer au milieu du terrain et informer les joueurs des conditions de jeu.	Contrôle de la partie	- Officier sans se laisser influencer par la réaction des joueurs ou capitaines.
	- Procéder au tirage au sort avec une pièce de monnaie et en montrer le vainqueur.		Communication
Feuille d'arbitrage	- Monter immédiatement sur la chaise et déclencher le chronomètre pour l'échauffement.	Connaissance des règles	- S'adresser poliment aux joueurs, aux capitaines pour répondre à leurs questions ou leur demander quelque chose.
	- Compléter la feuille d'arbitrage.		- Connaître les règles principales sur la base des « Règles du jeu » et du livret « L'Arbitrage en 255 questions ».
Position sur la chaise	- S'imprégner du rythme du jeu en suivant la balle des yeux (s'échauffer aussi).	Code de conduite	- Appliquer le Code de conduite en cas de nécessité (jets répétés de raquette ou de balle, grossièretés audibles ou très grave infraction au Code de conduite : insulte, etc.).
	- Remplir correctement la première page.		Inspection de trace
Après la partie	- Compléter le score : « / » (points), jeux, manches, serveurs et horaires.	Après la partie	
	- S'avancer sur la chaise (ne pas rester collé au dossier).		- Descendre de la chaise, ramasser les balles et quitter le court.
	- Tenir la plaquette d'arbitrage dans une main, le crayon dans l'autre.		- Finir de remplir la feuille d'arbitrage et donner le résultat au juge-arbitre.
	- Mettre les coudes sur les genoux ou accoudoirs.		