

## Déclinaison des attendus en fonction du niveau atteint

### Grade district

	Application du règlement	Utilisation de la feuille de score	Communication	Posture
<b>Arbitre</b>	Effectuer le tirage au sort en connaissant les alternatives offertes aux joueurs Connaît l'espace de jeu en simple et en double pour juger un volant in ou out Identifie les zones de service et la règle associée au score du serveur Capable de juger les fautes grossières au filet, le volant qui touche le plafond ou le corps de l'adversaire	Inscrit le nom des joueurs sur deux lignes, renseigne la feuille en simple conformément à l'usage. Inscrit le résultat final Peut utiliser la feuille de simple pour arbitrer le double en inscrivant le nom des équipes sur deux lignes.	Début le match en annonçant « 0 égalité jouez » Annonce le score du serveur en premier Annonce « service perdu » lorsque le joueur gagne l'échange sur le service adverse Marque la fin du match en annonçant le résultat final.	Concentré sur le jeu et l'échange en cours. Ne se laisse pas distraire
Au service	Juge le service raté lorsque le volant n'atterrit pas dans la bonne zone et connaît la règle lorsque le serveur loupe le volant en essayant de servir Juge le service bon quand il est sur la ligne de la zone correspondante		Annonce « faute »	
Relations avec la table		Complète et vérifie sa feuille en inscrivant le score final	Ramène la feuille de score et le matériel à la table dès la fin du match	Ne perd pas de temps inutilement
<b>Juge de ligne</b>	Connaît l'espace de jeu en simple et en double Identifie clairement la ligne jugée		Utilise les gestes et idoine pour renseigner l'arbitre Annonce fort « out » si besoin	Concentré et disponible

L'arbitre note sur sa feuille avant d'annoncer le score

## Grade départemental

	Application du règlement	Utilisation de la feuille de score	Communication	Posture
<b>Arbitre</b>	Est capable de remettre le volant : Receveur non prêt Feuille de score à compléter	Complète la feuille en simple avec le nom des équipes et des joueurs (poule, numéro de terrain, S pour serveur). Complète et gère la feuille en double de manière conforme en utilisant les 4 lignes.	Mentionne les arrêts de jeu. Redémarre le jeu avec la bonne annonce. Annonce « point de set » ou « point de match » à la fin du set ou du match. Annonce « let » pour arrêter le jeu en fonction des événements. Intègre le juge de ligne dans sa prise de décision.	
Au service	Juge les fautes de pied sur les lignes, le volant frappé au-dessus de la taille et le mouvement de la raquette continu vers l'avant		Annonce « faute »	
Relations avec la table	Capable d'interroger un enseignant		Restitue les résultats en confirmant oralement le dénouement du match	A l'écoute Se tient prêt à l'appel de son nom
<b>Juge de ligne</b>	Sait se placer en face de l'unique ligne jugée		Annonce fort et maintien son geste en s'assurant que l'arbitre l'aie vu	

L'arbitre annonce « faute » ou « out », puis il note sur sa feuille avant d'annoncer le score