

DIPLOME NATIONAL DU BREVET : TENNIS DE TABLE

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
Rechercher le gain d'une rencontre en construisant le point, dès la mise en jeu, pour rompre l'échange par des frappes variées en vitesse et en direction, et en utilisant les premiers effets sur la balle notamment au service. Gérer collectivement un tournoi et aider un partenaire à prendre en compte son jeu pour gagner la rencontre.	Matches de simple, en poules mixtes ou non, de niveau homogène. Gestion en autonomie des rencontres, arbitrage et tenue de feuilles de score. Chaque candidat aide un partenaire dans une rencontre contre un autre adversaire. Les règles essentielles du tennis de table sont utilisées avec des aménagements possibles sans dénaturer l'APSA, pour faciliter l'évaluation de la compétence (par exemple : les points gagnés de façon spécifique et bonifiés (sur la continuité, l'efficacité du service, la variété des frappes et trajectoires, ou les effets utilisés), la valeur de matchs hiérarchisés en fonction de contrats de jeu, une cible par rapport à une zone centrale tracée, etc.). Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, conseiller, et arbitre.

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence		
		0		20
8	Efficacité dans le gain des points et des matchs <i>sur 6 pts</i> Gains des matchs <i>sur 2 pts</i>	Marque sur renvois sécuritaires Beaucoup de points marqués sur des balles placées, ou fautes adverses. 0 - 2,5	Marque sur ruptures par frappes variées Des points marqués en jouant intentionnellement sur la continuité ou la rupture par l'utilisation de coups et trajectoires variés. 3 - 4,5	Marque adaptée à la situation de jeu Beaucoup de points marqués de manière adaptée au rapport de force et à son évolution. 5 - 6
8	Efficacité dans la construction du point	Joueur de renvoi Frappes de renvoi de la balle souvent au centre de la table adverse, et peu différenciées. Exploitation des contextes favorables pour rompre. 0 - 3,5	Joueur constructeur du point Frappes et trajectoires différenciées. Des attaques placées, à effet, ou accélérées sont observées. en fonction de l'enchaînement tactique choisi. 4 - 6	Joueur constructeur de points variés Attaque intentionnelle de la cible. Les coups et trajectoires des balles sont placés, ou accélérés en fonction de l'évolution de la situation de jeu. 6,5 - 8
4	Efficacité dans la gestion du tournoi, tenue des rôles, et aide à un partenaire	Rôles insuffisamment assurés Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur les balles difficiles à juger. Conseils anecdotiques. 0 - 1,5	Rôles assumés Applique les règles et annonce correctement les points et le score. Propose un schéma de jeu, s'appuyant sur les points forts du jeu du joueur coaché. 2 - 3	Rôles multiples assurés Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. Repère un point fort ou point faible adverse et conseille un enchaînement de frappes, dès la mise en jeu. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Adapter sa prise de parole à la situation de communication	L'élève transmet d'une façon argumentée avec clarté, concision et précision les informations recueillies, les conseils donnés et les modalités d'organisation d'un tournoi.
Compétence 3 : Rechercher, extraire et organiser de l'information utile	L'élève observe et fournit des données pour analyser l'efficacité de son camarade. Il assure les calculs et la progression entre les rencontres.
Compétence 6 : Respecter et mettre en œuvre les règles de la vie collective	L'élève permet à ses camarades de progresser et de jouer dans des conditions équitables. Il respecte et fait respecter les règles et gère les rencontres (poule, arbitrage et feuilles de score).