

EPREUVE PONCTUELLE OBLIGATOIRE POUR LE CAP.

TENNIS DE TABLE ADAPTÉ

Principes d'élaboration de l'épreuve :

- Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires dans des poules de niveau proche et homogène.
- Les matchs se jouent en 2 sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table et peuvent être adaptées en fonction du handicap de l'élève [droit à l'appui manuel sur la table autorisé pour un candidat ayant un équilibre limité, réduction des zones de jeu, sollicitation d'un joueur plastron renvoyant les balles sur des zones déterminées, utilisation d'une balle et/ou d'une raquette spécifique, utilisation d'un sur-filet, autorisation d'un 2^{ème} rebond, aménagement du service, aide pour tenir le score (marqueur, tablette...)...]
- Les matchs sont arbitrés par un des joueurs de la poule ; Chaque candidat arbitre au moins une rencontre.
- Le temps d'échauffement est observé et évalué par le jury.
- Pour chaque rencontre, un temps d'analyse orale est prévu entre les sets pour permettre à chaque candidat(e) d'ajuster sa stratégie au contexte d'opposition. Guidage possible d'un membre du jury pour aider l'analyse.

Les Attendus de Fin de Lycée Professionnel (AFLP) évalués sont :

- AFLP 1 : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.
- AFLP 2 : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'y opposer.
- AFLP 3 : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.
- AFLP 4 : Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire, intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.



Vous êtes en situation de handicap moteur.

AFLP	Éléments à évaluer	DEGRE 1	DEGRE 2	DEGRE 3	DEGRE 4
AFLP 1 : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	Rupture de l'échange pour marquer	Le candidat se focalise uniquement sur le renvoi de la balle.	Le candidat recherche la rupture sur les balles favorables non provoquées.	Le candidat recherche la mise en difficulté dès le service et produit des attaques sur la plupart des balles.	Le candidat construit la rupture sur plusieurs coups.
	Note sur 8 points	0 à 1.5 pt	2 à 3.5 pts	4 à 6 pts	6.5 à 8 pts
AFLP 2 : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'y opposer.	Techniques et tactiques offensives et défensives	Le service est une simple mise en jeu et reste aléatoire. Le jeu d'attaque est lent, les balles sont majoritairement frappées à plat vers le haut et ne favorisent pas les occasions de marque. La défense est inefficace, le joueur souvent immobile est dépassé sur les balles excentrées ou accélérées.	Le service est assuré et joué plat. L'attaque se résume à des gestes explosifs, peu maîtrisés. Le candidat défend en réagissant tardivement et sans remplacement. La continuité est rarement assurée sur balle accélérée.	Le service est varié en direction, souvent tendu mais sans effet réel. L'attaque est maîtrisée sur les balles faciles et variées en direction. La défense est assurée par une bonne mobilité et un début de remplacement.	Le candidat utilise parfois des techniques originales adaptées à son handicap pour : - Réaliser un service qui met en difficulté l'adversaire et favorise un retour favorable - Exploiter ce retour et rompre l'échange rapidement. - Se positionner au regard de la trajectoire d'arrivée de balle
	Note sur 6 points	0 à 1 pt	1.5 à 2.5 pts	3 à 4.5 pts	5 à 6 pts
AFLP 3 : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.	Qualité de l'échauffement	Absence d'échauffement ou échauffement inefficace	Le candidat s'échauffe de façon succincte et incomplète.	Le candidat met en place une routine d'échauffement ancrée sur la reproduction d'un modèle.	Le candidat individualise son échauffement. Il utilise ce moment pour identifier les caractéristiques de l'adversaire.
	Note sur 3 points	0 à 0.5 pts	1 à 1.5 pts	2 à 2.5 pts	3 pts
AFLP 4 : Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire, intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	Respect du règlement	Le candidat est submergé par ses émotions. Le candidat intègre difficilement les règles, néanmoins il peut en énoncer une ou deux.	Le candidat maîtrise ses émotions lorsque le rapport de force est en sa faveur. Le candidat met en œuvre partiellement ou sans grande assurance les règles retenues.	Le candidat maîtrise ses émotions dans la plupart des contextes de jeu. Le candidat comprend et fait appliquer les règles principales.	Le candidat maîtrise ses émotions dans toutes les situations de jeu. Le candidat respecte et fait respecter l'ensemble des règles et du règlement retenus.
	Note sur 3 points	0 à 0.5 pt	1 à 1.5 pts	2 à 2.5 pts	3 pts



Vous êtes en situation de handicap cognitif.

AFLP	Eléments à évaluer	DEGRE 1	DEGRE 2	DEGRE 3	DEGRE 4
AFLP 1 : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.	Rupture de l'échange pour marquer	Le candidat se focalise uniquement sur le renvoi de la balle.	Le candidat recherche la rupture sur les balles favorables non provoquées.	Le candidat recherche la mise en difficulté dès le service et produit des attaques sur la plupart des balles.	Le candidat construit la rupture sur plusieurs coups.
	Note sur 8 points	0 à 1.5 pt	2 à 3.5 pts	4 à 6 pts	6.5 à 8 pts
AFLP 2 : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'y opposer.	Techniques et tactiques offensives et défensives	Le service est une simple mise en jeu et reste aléatoire. Le jeu d'attaque est lent, les balles sont majoritairement frappées à plat vers le haut et ne favorisent pas les occasions de marque. La défense est inefficace, le joueur souvent immobile est dépassé sur les balles excentrées ou accélérées.	Le service est assuré et joué plat. L'attaque se résume à des gestes explosifs, peu maîtrisés. Le candidat défend en réagissant tardivement et sans remplacement. La continuité est rarement assurée sur balle accélérée.	Le service est varié en direction, souvent tendu mais sans effet réel. L'attaque est maîtrisée sur les balles faciles et variées en direction. La défense est assurée par une bonne mobilité et un début de remplacement.	Le candidat utilise parfois des techniques originales adaptées à son handicap pour : - Réaliser un service qui met en difficulté l'adversaire et favorise un retour favorable - Exploiter ce retour et rompre l'échange rapidement. - Se positionner au regard de la trajectoire d'arrivée de balle
	Note sur 6 points	0 à 1 pt	1.5 à 2.5 pts	3 à 4.5 pts	5 à 6 pts
AFLP 3 : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.	Qualité de l'échauffement	Absence d'échauffement ou échauffement inefficace	Le candidat s'échauffe de façon succincte et incomplète.	Le candidat met en place une routine d'échauffement ancrée sur la reproduction d'un modèle.	Le candidat individualise son échauffement. Il utilise ce moment pour identifier les caractéristiques de l'adversaire.
	Note sur 3 points	0 à 0.5 pts	1 à 1.5 pts	2 à 2.5 pts	3 pts
AFLP 4 : Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l'adversaire, intégrer les règles et s'impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	Respect du règlement	Le candidat intègre difficilement les règles, néanmoins il peut donner le score AVEC l'aide d'un jury ou de son AESH.	Le candidat intègre difficilement les règles, néanmoins il peut donner le score SANS l'aide d'un jury ou de son AESH.	Le candidat comprend et connaît quelques règles.	Le candidat comprend et connaît quelques règles et les fait appliquer.
	Note sur 3 points	0 à 0.5 pt	1 à 1.5 pts	2 à 2.5 pts	3 pts