

Fiche candidat : TENNIS DE TABLE

Certificat d'aptitude professionnelle

Épreuve obligatoire en ponctuel – Session 2023

Les textes de référence :

- Arrêté du 30 août 2019 fixant les unités générales du certificat d'aptitude professionnelle et définissant les modalités d'évaluation des épreuves d'enseignement général à compter de la session 2021 pour les candidats sous statut scolaire et les apprentis.
- Circulaire du 17-07-2020.
- BOEN n° 31 du 30-07-2020.

Les candidats choisissent une épreuve parmi les 3 suivantes :

1. Danse
2. Demi-fond
3. Tennis de table

Le jour de l'épreuve, le candidat devra se présenter avec sa convocation, sa pièce d'identité et une tenue adaptée à l'activité choisie et au règlement de l'installation sportive.

1) Description de l'épreuve :

Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en 2 sets gagnants de 11 points secs. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.

2) Conditions de l'épreuve :

Les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve et d'un temps d'échauffement de 2 minutes avant chacun des matchs de la poule. Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d'échauffement.

L'épreuve se déroule dans une salle avec des tables réglementaires. Le candidat peut jouer avec sa raquette sous réserve qu'elle soit réglementaire (une plaque rouge et une noire). Les raquettes et les balles peuvent également être fournies.

3) Aide à la préparation :

- Ne pas oublier sa pièce d'identité et sa convocation.
- Le candidat doit se présenter avec une tenue adéquate.
- Il est vivement conseillé de se préparer à cette épreuve par une pratique régulière sur un temps suffisamment long.

4) Attendus de fin de lycée professionnel (AFLP) : BOEN n° 31 du 30-07-2020

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 ».

5) Déroulement de l'épreuve :

1ère phase :

- Accueil des candidats (appel, vérification d'identité).
- Présentation de l'épreuve par un membre du jury.

2ème phase

- Échauffement : les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins 15 minutes avant le début de l'épreuve. L'évaluation débute dès cet instant. **Ce temps d'échauffement et de préparation est observé et noté par le jury.**

3ème phase :

- La phase de « montante - descendante » permettra de constituer des poules homogènes pour les rencontres. Le temps de jeu sera de 2 minutes 30.

4ème phase :

- Dans chaque poule, le candidat dispute au moins 2 rencontres et en arbitre au moins une. Une rencontre se joue en 2 sets de 11 points secs.
- Le candidat sera noté par le jury lors de la phase d'arbitrage.

6) Notation : BOEN n° 31 du 30-07-2020. La note sur 20 est décomposée de la manière suivant

ACADEMIE DE TOULOUSE <small>Liberté Égalité Fraternité</small>		Épreuve obligatoire en ponctuel : référentiel TENNIS de TABLE (BOEN n° 31 du 30-07-2020)			CAP Session 2023
AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point	8	Le candidat se focalise uniquement sur le renvoi de la balle.	Il recherche la rupture sur les balles favorables non provoquées.	Il recherche la mise en difficulté dès le service et produit des attaques sur la plupart des balles.	Il construit la rupture sur plusieurs coups.
		Gain des matchs 0 à 1,5 point	Gain des matchs 2 à 3,5 points	Gain des matchs 4 à 6 points	Gain des matchs 6,5 à 8 points
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	6	<ul style="list-style-type: none"> 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. 0 à 1 point	<ul style="list-style-type: none"> Le service est assuré et joué à plat. L'attaque se résume à des gestes explosifs, peu assurés. Le candidat défend en réagissant tardivement et sans replacement. La continuité est rarement assurée sur balle accélérée. 1,5 à 2,5 points	<ul style="list-style-type: none"> Le service est varié en direction, souvent tendu mais sans effet réel. L'attaque est assurée sur les balles faciles et variées en direction. La défense est assurée par une bonne mobilité et un début de replacement. 3 à 4,5 points	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat produit des effets au service et parfois en cours d'échange. Le geste d'attaque est fluide et contrôlé, puissant ou placé. La défense permet la continuité du jeu sur une ou plusieurs attaques successives. 5 à 6 points
AFLP 3 Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation	3	Absence d'échauffement ou échauffement inefficace. 0 à 0,5 point	Le candidat s'échauffe de façon succincte et incomplète. 1 point	Le candidat met en place une routine d'échauffement ancrée sur la reproduction d'un modèle. 2 points	Le candidat individualise son échauffement. Il utilise ce moment pour identifier les caractéristiques de son adversaire. 3 points
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	3	Il intègre difficilement les règles. 0 à 0,5 point	Il met en œuvre partiellement ou sans grande assurance les règles retenues. 1 point	Il comprend et fait appliquer les règles principales. 2 points	Il respecte et fait respecter l'ensemble des règles et règlement retenus. 3 points

Aucune note n'est communiquée au candidat.