

# **EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE**

## **Livret Candidat**

Examen ponctuel terminal des  
**CERTIFICAT D'APTITUDE PROFESSIONNELLE**

**ÉPREUVES OBLIGATOIRES ADAPTÉES**  
**Candidats inaptes partiels individuels**

**Session 2026**

**Rectorat de l'académie de Toulouse**

**75, rue Saint Roch**

**31400 Toulouse**

### **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.
- Circulaire du 13-09-2024 parue au BOEN n° 36 du 26-09-2024
- Arrêté du 5 mai 2025 (JORF n°0118 du 21-05-2025) modifiant l'arrêté du 30-08-2019

**Il est rappelé ici que toute adaptation résulte de la prise en compte d'un certificat médical d'inaptitude partielle à la pratique en EPS établi par le médecin traitant ou par le médecin de l'éducation nationale.**

Ce livret concerne les candidats individuels en situation de handicap et les candidats en inaptitude partielle, scolarisés au CNED ou inscrits dans un établissement hors contrat.

Le contrôle ponctuel terminal s'effectue pour eux, sur une seule épreuve. Ils la choisissent parmi les épreuves suivantes :

<b>MARCHE adaptée (CA1)</b>
<b>DANSE adaptée (CA3)</b>
<b>TENNIS DE TABLE adaptée (CA4)</b>

**Les activités présentées nationalement pour tous les candidats passant l'épreuve en ponctuel.**

Le jury conseille aux candidats de se préparer par une pratique régulière dans les activités choisies.

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

# Fiche candidat MARCHE ADAPTEE

## Certificat d'Aptitude Professionnel

### Épreuve ADAPTEE obligatoire en ponctuel-Session 2026

#### 1) **Description de l'épreuve :**

Cadre institutionnel : programme des attendus de fin de lycée BOEN n° 36 du 26-09-2024

L'épreuve consiste en la réalisation d'une marche de 2 400 mètres chronométrée par un enseignant à la seconde. Pendant sa marche, le candidat gère son allure pour essayer de parcourir la seconde moitié de sa marche au moins aussi vite que la première moitié. Les candidats réalisent leur course sans montre ni chronomètre mais un temps de passage est donné par le jury à 1 200 mètres soit à la moitié de la distance à parcourir.

#### 2) **Conditions de l'épreuve :**

Un espace est dédié à l'échauffement pendant une durée de 15 à 20 minutes avant le début de l'épreuve. Ce temps d'échauffement est observé et évalué par le jury.

À l'issue de sa marche le candidat estime son temps et le communique au jury. Le temps de passage au 1 200 mètres pourra être rappelé au candidat.

#### 3) **Aide à la préparation :**

- Ne pas oublier sa pièce d'identité et sa convocation.
- L'épreuve se déroule sur une piste d'athlétisme.
- Le candidat doit se présenter avec une tenue adéquate.
- L'épreuve de marche est une épreuve intense et il est vivement conseillé de se préparer à ce type d'effort.

#### 4) **Attendus de fin de lycée (AFL) :** BOEN n° 36 du 26-09-2024

AFLP 1 : Produire et répartir intentionnellement ses efforts en mobilisant ses ressources pour gagner ou battre un record.

AFLP 2 : Connaître et utiliser des techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible.

L'appréciation des AFLP1 et 2 portent sur le temps de marche (AFLP1) et la gestion de l'allure

(AFLP2), qui doit permettre de maintenir une vitesse de marche élevée sur toute la distance du 2400m. Un candidat qui s'arrête ne peut se voir attribuer de points sur le critère « gestion de l'allure de course »

AFLP 3 : Se préparer à un effort long ou intense pour être efficace dans la production d'une performance à une échéance donnée.

AFLP 4 : Identifier ses progrès et connaître sa meilleure performance réalisée pour la situer culturellement.

## 5) Déroulement de l'épreuve :

### 1ère phase :

- Accueil des candidats (appel, vérification d'identité, le candidat donne au jury son temps de référence).
- Présentation de l'épreuve par un membre du jury.

### 2ème phase :

- Échauffement : 15 à 20 minutes maximum. L'évaluation débute dès cet instant. **Ce temps d'échauffement de préparation est observé et noté par le jury.**

### 3ème phase :

- A l'issue du 2 400 m, le candidat donne au jury l'estimation de sa performance chronométrique.

## 6) Notation : BOEN n° 36 du 26-09-2024. La note sur 20 est décomposée de la manière suivante :

AFLP évalués	Points / Éléments à évaluer	Épreuve obligatoire en ponctuel : référentiel marche adaptée										CAP Session 2026	
<b>AFLP 1</b> Produire et répartir intentionnellement ses efforts en mobilisant ses ressources pour gagner ou battre un record	<b>8</b>  <b>Performance maximale</b>	<b>Degré 1</b>			<b>Degré 2</b>			<b>Degré 3</b>			<b>Degré 4</b>		
		Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons
		0,25	32'30	30'30	2	29'00	27'00	4	25'00	23'00	6	21'00	19'00
					2,25	28'30	26'30	4,25	24'30	22'30	6,25	20'30	18'30
		0,5	32'00	30'00	2,5	28'00	26'00	4,5	24'00	22'	6,75	19'30	17'30
		0,75	31'30	29'30	2,75	27'30	25'30	4,75	23'30	21'30	7	19'00	17'00
		1	31'00	29'00	3	27'00	25'00	5	23'00	21'	7,25	18'30	16'30
		1,25	30'30	28'30	3,25	26'30	24'30	5,25	22'30	20'30	7,5	18'00	16'00
		1,5	30'00	28'00	3,5	26'00	24'00	5,5	22'00	20'00	7,75	17'30	15'30
1,75	29'30	27'30	3,75	25'30	23'30	5,75	21'30	19'30	8	17'00	15'00		
<b>AFLP 2</b> Connaître et utiliser des techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible	<b>6</b>  <b>Gestion de l'allure de course</b>	Le temps de la deuxième moitié de course par rapport à la première moitié est :											
		Supérieur à 30"	Supérieur et compris entre 25" à 30" d'écart	Supérieur et compris entre 20" à 25" d'écart	Supérieur et compris entre 15" et 20" d'écart	Supérieur et compris entre 15" et 20" d'écart	Supérieur et compris entre 15" et 20" d'écart	Supérieur et compris entre 5" et 10" d'écart	Identique ou supérieur de 5"	Inférieur			
<b>AFLP 3</b> Se préparer à un effort long ou intense pour être efficace dans la production d'une performance à une échéance donnée	<b>3</b>  <b>Échauffement</b>												
		= 0 pt		= 1 pt		= 1,5 pt		= 2,5 pt		= 3 pts		= 4 pts	
<b>AFLP 3</b> Se préparer à un effort long ou intense pour être efficace dans la production d'une performance à une échéance donnée	<b>3</b>  <b>Échauffement</b>	Préparation à l'effort absente.		Préparation à l'effort incomplète.		Préparation à l'effort adaptée.		Préparation à l'effort :					
		0 à 0,75 pt		1 à 1,5 pts		1,75 à 2,25 pts		2,5 à 3 pts					
<b>AFLP 4</b> Identifier ses progrès et connaître sa meilleure performance réalisée pour la situer culturellement	<b>3</b>  <b>Estimation de sa performance</b>	Estimation comprise entre + ou – 40"		Estimation comprise entre + ou – 30"		Estimation comprise entre + ou – 20"		Estimation entre + ou – 10"					
		0 à 0,75 pt		1 à 1,5 pts		1,75 à 2,25 pts		2,5 à 3 pts					

# Fiche candidat DANSE

## Certificat d'Aptitude Professionnel

### Épreuve ADAPTEE obligatoire en ponctuel-Session 2026

#### 1) **Description de l'épreuve :**

Le candidat présente une chorégraphie d'une durée de 1 minute 30 secondes à 2 minutes dans un espace scénique dont les dimensions auront été communiquées au préalable par le jury.

Il dispose d'un temps de préparation de 15 à 20 minutes. Ce temps, observé par le jury, fait partie de l'épreuve.

**Le candidat fournit le support sonore, s'il existe, sous forme numérique et dont la durée de montage ne dépassera pas le temps imparti.**

#### 2) **Conditions de l'épreuve :**

Le candidat est observé et évalué dès le temps d'échauffement et de préparation.

**Une pénalité de 1 point** est attribuée aux prestations dépassant de 10 secondes (en + ou en -) l'exigence de durée (1'30'' à 2').

#### 3) **Aide à la préparation :**

- Ne pas oublier sa pièce d'identité, sa convocation, son support musical au format numérique
- Le candidat doit se présenter avec une tenue adéquate.
- Le choix de l'activité danse nécessite une pratique régulière dans cette activité.

#### 4) **Attendus de fin de lycée professionnel (AFLP) :** BOEN n° 36 du 26-09-2024

AFLP 1 « S'engager devant des spectateurs ou des juges pour produire ou reproduire des formes corporelles maîtrisées au service d'une intention ».

AFLP 2 « Utiliser des techniques efficaces pour enrichir sa motricité, la rendre plus originale, plus efficace au service de la prestation prévue ».

AFLP 3 « Se préparer pour présenter une prestation complète, maîtrisée et sécurisée à une échéance donnée ». AFLP

4 « Prévoir et mémoriser le déroulement des temps forts et des temps faibles de sa prestation pour la réaliser dans son intégralité en restant concentré ».

#### **Pour les élèves ayant une déficience motrice :**

L'élève, avec ses appareillages ou ses particularités motrices (exemple athétose), est un danseur, chorégraphe, spectateur comme un autre. Le jury peut permettre l'aménagement de la situation selon ses particularités (faciliter l'entrée en scène, réduction ou agrandissement de l'espace scénique, ...).

#### **Pour les élèves ayant une déficience visuelle :**

L'espace scénique est sécurisé par une limite sonore et/ou tactile. Au sol, des zones matérialisées par différents matériaux repérables au toucher (plastique, moquette, carton, sol ordinaire...) peuvent être utilisées. Un accompagnement ponctuel par un guide ou des signaux sonores spécifiques peut être proposé selon les besoins du candidat. Le ou les guides sont également des ressources pour organiser l'espace à partir des choix exprimés par les danseurs. Les chiens d'aveugle sont admis dans l'espace scénique.

#### **Pour les élèves ayant des troubles de la communication :**

Le nombre de spectateurs peut être réduit et/ou le public éloigné de la scène. L'élève peut être autorisé à se produire uniquement de dos ou en rapport non frontal.

5) **Déroulement de l'épreuve :**

**1ère phase :**

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

**2ème phase :**

- Échauffement : 15 à 20 minutes maximum. L'évaluation débute dès cet instant. **Ce temps d'échauffement et de préparation est observé et noté par le jury.**

**3ème phase :**

- Réalisation de la prestation scénique.

6) **Notation :** BOEN n° 36 du 26-09-2024. La note sur 20 est décomposée de la manière suivante :

		Épreuve obligatoire en ponctuel : référentiel DANSE (BOEN n° 31 du 30-07-2020)				CAP Session 2026
AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
<b>AFLP 1</b> S’engager devant des spectateurs ou des juges pour produire ou reproduire des formes corporelles maîtrisées au service d’une intention	8	Le candidat cherche à « faire vite » pour s’exposer le moins longtemps possible.  0 à 1,5 point	Le candidat agit pour lui-même plus qu’il n’exprime. Il assume difficilement le regard des spectateurs.  2 à 3,5 points	Le candidat organise sa prestation pour « faire bien » en assumant de façon souvent neutre sa présence face aux spectateurs. Il récite avec application ce qu’il a appris.  4 à 6 points	Le candidat agit pour exprimer. Il interprète son propos et tente de capter l’attention du spectateur.  6,5 à 8 points	
<b>AFLP 2</b> Utiliser des techniques efficaces pour enrichir sa motricité, la rendre plus originale, plus efficace au service de la prestation prévue	6	La motricité reste usuelle, caricaturale voire mimée « au service » d’un projet absent ou confus.  0 à 1 point	La motricité s’éloigne du quotidien mais comporte des approximations, une tonicité mal régulée, des déséquilibres mal maîtrisés...au service d’un projet inégal.  1,5 à 2,5 points	La motricité s’enrichit grâce à des variations intentionnelles de formes, de temps, d’énergie, d’espace au service d’un projet simple organisé avec une intention lisible.  3 à 4,5 points	La motricité est porteuse de sens et d’émotion. Elle sert l’intention en évoquant le propos choisi. La prestation devient originale en utilisant une motricité expressive, fluide et maîtrisée au service d’un projet épuré et structuré, symbolique.  5 à 6 points	
<b>AFLP 3</b> Se préparer pour présenter une prestation complète, maîtrisée et sécurisée à une échéance donnée	3	Préparation absente, à peine esquissée ou inadaptée.  0 à 0,5 point	Préparation partielle et succincte ou « copiée ».  1 point	Préparation complète et autonome.  2 points	Préparation structurée, générale et spécifique avec prise de repères dans l’espace et répétition des passages importants.  3 points	
<b>AFLP 4</b> Prévoir et mémoriser le déroulement des temps forts et des temps faibles de sa prestation pour la réaliser dans son intégralité en restant concentré	3	Candidat concentré partiellement. Scénario non prévu ou confus. Oublis marqués.  0 à 0,5 point	Candidat momentanément déconcentré. Scénario sans surprise et monocorde. Oublis visibles.  1 point	Candidat concentré sur son exécution. Scénario construit autour d’un propos qui s’enrichit de contraste. Oublis possibles rattrapés rapidement.  2 points	Candidat concentré sur son interprétation. Scénario construit pour capter et maintenir l’intérêt du spectateur. Prestation mémorisée. Déroulement fluide.  3 points	
Une pénalité de 1 point est attribuée aux prestations dépassant de 10 secondes (en + ou en -) l’exigence de durée (1’30’’ à 2’).						



# Fiche candidat TENNIS DE TABLE

## Certificat d'Aptitude Professionnel

### Épreuve ADAPTEE obligatoire en ponctuel-Session 2026

#### 1) Description de l'épreuve :

Chaque candidat dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en 2 sets de 11 points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule. Les règles essentielles sont celles du tennis de table et peuvent être adaptées en fonction du handicap de l'élève.

*\*Aménagements possibles : : 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 2ème rebond, aménagement du service, aide pour tenir le score (marqueur, tablette, etc.)*

#### 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 le début des matchs de la poule. Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d'échauffement.

Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.

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° 36 du 26-09-2024**

- 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 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 ».
- AFLP 5 « Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation »

**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° 36 du 26-09-2024. La note sur 20 est décomposée de la manière suivante**

		Épreuve obligatoire en ponctuel : Référentiel TENNIS de TABLE ADAPTÉ			CAP Session 2026		
AFLP ATTENDUS		Principes d'élaboration de l'épreuve					
<p>-AFLP 1 « Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point ».</p> <p>-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 ».</p> <p>-AFLP 3 « Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation »</p> <p>-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 ».</p>		<p>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 <b>peuvent être adaptées en fonction du handicap de l'élève. *</b></p> <p>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.</p> <p>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. <b>Guidage possible d'un membre du jury pour aider l'analyse.</b></p> <p><b>*Aménagements possibles :</b> 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<sup>ème</sup> rebond, aménagement du service, aide pour tenir le score (marqueur, tablette, etc.)</p>					
		AFLP à évaluer	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
		<p><b>AFLP 1</b></p> <p><b>Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point : Rupture de l'échange pour marquer</b></p>	8	<p>Le candidat se focalise uniquement sur le renvoi de la balle.</p> <p><b>Le point est marqué sans intention particulière</b></p> <p><b>Attend la faute de l'adversaire</b></p>	<p>Il recherche la rupture sur les balles favorables non provoquées.</p> <p><b>Le point est marqué par la création d'une crise d'espace</b></p>	<p>Il recherche la mise en difficulté dès le service et produit des attaques sur la plupart des balles.</p> <p><b>Le point est marqué par la création d'une crise d'espace et de temps</b></p>	<p>Il construit la rupture sur plusieurs coups.</p> <p><b>Le point est marqué par la mise en place d'un plan établi</b></p>
				Une fois le candidat placé dans un degré l'attribution des points dans le degré est mise en relation avec le suivi des gains des matchs			
				0 à 1 point	1,5 à 3 points	3,5 à 5 points	5,5 à 8 points
<p><b>AFLP 2</b></p> <p><b>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</b></p>	6	<p>Le service est une simple mise en jeu et reste aléatoire.</p> <p>Le jeu d'attaque est lent, les balles sont majoritairement frappées à plat vers le haut et ne favorisent pas les occasions de marque : jeu principalement en poussette revers.</p>	<p>Le service est assuré et joué à plat. L'attaque se résume à des gestes explosifs, peu assurés.</p> <p>Le candidat défend en réagissant tardivement et sans remplacement. La continuité est rarement assurée sur balle accélérée.</p>	<p>Le service est varié en direction, souvent tendu mais sans effet réel.</p> <p>L'attaque est assurée sur les balles faciles et variées en direction.</p>	<p>Le candidat produit des effets au service et parfois en cours d'échange.</p> <p>Le geste d'attaque est fluide et contrôlé, puissant ou placé.</p> <p>La défense permet la continuité du jeu sur une ou plusieurs attaques successives. Le candidat</p>		

		La défense est inefficace, le joueur souvent immobile est dépassé sur les balles excentrées ou accélérées. Le candidat reste face à la table. <b>0 à 0,5 point</b>	Le candidat est toujours face à la table. <b>1 à 2 points</b>	La défense est assurée par une bonne mobilité et un début de remplacement. Le candidat commence à se positionner de côté pour frapper. <b>2,5 à 3,5 points</b>	se positionne de façon adaptée à la frappe. <b>4 à 6 points</b>
<b>AFLP 3</b>  <b>Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation</b>	<b>3</b>	Absence d'échauffement ou échauffement inefficace.  <b>0 à 0,5 point</b>	Le candidat s'échauffe de façon succincte et incomplète.  <b>1 point</b>	Le candidat met en place une routine d'échauffement ancrée sur la reproduction d'un modèle.  <b>2 points</b>	Le candidat individualise son échauffement. Il utilise ce moment pour identifier les caractéristiques de son adversaire.  <b>3 points</b>
<b>AFLP 4</b>  <b>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</b> <b>Cognitif</b> <b>L'autonomie dans l'arbitrage permet de graduer la notation dans chaque degré</b>	<b>3</b>	Il intègre difficilement les règles.  Le candidat ne connaît pas les règles du jeu <b>0 à 0,5 point</b>	Il met en œuvre partiellement ou sans grande assurance les règles retenues.  Le candidat intègre difficilement les règles, néanmoins il annonce de façon incomplète ou trop tardive le score <b>1 point</b>	Il comprend et fait appliquer les règles principales.  Le candidat comprend et connaît les règles principales, est capable de les énoncer <b>2 points</b>	Il respecte et fait respecter l'ensemble des règles et règlement retenus.  Le candidat comprend, connaît les règles et les fait appliquer <b>3 points</b>