

Tennis de table Adapté : Examen Ponctuel Obligatoire CAP

CANDIDATS POTENTIELS : *Handicaps moteurs (F1, F2, F3, D1, D2, D3, IP)*

Principes de passation de l'épreuve

Chaque candidat dispute plusieurs matchs contre des confronté à un ou plusieurs joueurs « plastron » à qui il est demandé de simplement renvoyer les balles, trajectoires orientées vers la ligne de fond (les balles ne devant pas franchir les bords latéraux de la table). Le droit à l'appui manuel sur la table est autorisé pour les candidats ayant un équilibre limité. Le jury selon les possibilités de mobilité du candidat peut réduire les zones de jeu (par exemple ne pas compter les points d'un côté problématique).

Chaque rencontre se dispute en 2 sets de 11 points, arbitrés par un joueur.

Le candidat arbitre au moins une rencontre

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. Les candidats sont observés et évalués durant ces temps d'échauffement.

Pour l'AFLP « Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point », les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées et/ou de points marqués.

Éléments évalués : Confronté à un joueur plastron, le candidat est donc essentiellement évalué dans un rôle d'attaquant.

AFLP : Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.

La note est ajustée dans un degré en fonction du rapport entre les points marqués sur fautes provoquées et les points perdus sur fautes directes. En cours de match, si nécessaire, le jury peut donner des consignes de jeu au joueur plastron, pour évaluer l'élément lié à l'analyse du rapport de force par le candidat.

AFLP : 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.

Les évaluateurs positionnent le candidat dans un degré en appréciant ce qu'il est légitime d'attendre d'un point de vue technique (puissance, vitesse, déplacement...) au regard du handicap

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

AFLP : 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.

Académie Orléans-Tours - 2021

AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP1 - 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 sans distinction	Il construit la rupture sur plusieurs coups
		Pts marqués / pts perdus 0 -----1,5 pts	Pts marqués / pts perdus 2 ----- 3,5 pts	Pts marqués / pts perdus 4 ----- 6 pts	Pts marqués / pts perdus 6,5----- 8 pts
AFLP2 - 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	Le service est une simple mise en jeu et reste aléatoire.	Le service est assuré et joué à plat.	Le service est varié en direction, souvent tendu, mais sans effet.	Le candidat produit des effets au service et en cours d'échange.
		Le jeu d'attaque est lent, les balles sont majoritairement frappées à plat vers le haut et ne favorisent pas les occasions de marque. <i>La défense est inefficace, le joueur est dépassé sur les balles accélérées.</i>	L'attaque se résume à des gestes explosifs, peu assurés. <i>La continuité est rarement assurée sur balle accélérée.</i>	L'attaque est assurée sur les balles faciles et variées en direction. <i>La défense est assurée par une continuité du jeu même sur balle accélérée.</i>	Le geste d'attaque est fluide et contrôlé, puissant ou placé. <i>La défense permet la continuité du jeu sur plusieurs attaques successives et la contre-attaque.</i>
		0 -----1 pt	1,5 pts ----- 2,5 pts	3 pts-----4,5 pts	5-----6 pts
AFLP3 - Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.	3	Echauffement absent ou 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.
		0 ----- 0,5 pt	1 point	2 points	3 points
AFLP4 - 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.	Il met en œuvre partiellement ou sans grande assurance les règles retenues.	Il comprend et fait appliquer les règles principales.	Il respecte et fait respecter l'ensemble des règles et règlement retenus.
		0 ----- 0,5 pt	1 point	2 points	3 points