

Session 2019

BREVET D'ETUDES PROFESSIONNELLES

CERTIFICAT D'APTITUDE PROFESSIONNELLE

ÉPREUVES OBLIGATOIRES

PONCTUELLES



D'ÉDUCATION PHYSIQUE et SPORTIVE

Badminton CAP BEP (référentiel rénové 2017)

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>Niveau 3 Pour gagner le match, s'investir et produire volontairement des trajectoires variées en identifiant et utilisant les espaces libres pour mettre son adversaire en situation défavorable</p>		<p>Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du badminton. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs sont arbitrés par un des joueurs de la poule. À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : <u>un classement filles et garçons séparés</u> et un classement au sein de chaque poule (mixte ou non). Remarques : (1) À propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (tout comme les candidats garçons). (2) Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (vitesse des frappes, exploitation du volume et des espaces). Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons.</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 3 en cours d'acquisition de 0 à 9 pts	Degrés d'acquisition du niveau 3 de 10 à 20 pts	
5 points	Gestion du rapport de force et construction des points	<p>de 0 à 2,25pts Même en situation de confort, le candidat subit le rapport de force. Les rencontres peuvent être remportées grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées. Il n'y a pas de choix tactique pour la construction du point. L'intention prioritaire du candidat est la défense de son ½ terrain - le renvoi simple dans le ½ terrain adverse. Il n'y a pas de réelle volonté de rupture.</p>	<p>de 2,5 à 3,5 pts Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise de temps et/ou sur son revers haut, construit et marque grâce à des renvois variés dans l'axe central essentiellement. Tente d'exploiter sans que cela ne soit systématique ou décisif, les volants favorables (hauts dans la 1^{re} moitié du court). Le replacement est souvent en retard ou parfois absent.</p>	<p>de 4 à 5 pts Tant qu'il n'est pas trop proche du fond du court et/ou en crise de temps et/ou sur son revers haut, construit et marque avec des trajectoires variées dans la profondeur ou la largeur (déplace l'adversaire) ou avec un coup accéléré. Utilise souvent 1 coup prioritaire efficace. Reconnaît et exploite un volant favorable afin de créer la rupture Se replace régulièrement sans attendre vers le centre du terrain.</p>
		<p>de 0 à 3,75 pts 1. Le renvoi n'est pas stabilisé et les trajectoires sont aléatoires / nombre important de fautes directes y compris sans déplacement. 2. Renvoi stabilisé dans la 1^{re} moitié du court mais beaucoup de fautes directes après un déplacement. Les trajectoires sont plutôt lentes, montantes hautes et peu profondes dans l'axe central le plus souvent. Frappes de face le plus souvent (pas ou peu de dissociations). Juxtaposition des actions de déplacement-frappe-replacement. Se déplace mais frappe en déséquilibre La prise de raquette est inadaptée.</p>	<p>de 4 à 6 pts Sur un volant haut en zone avant, produit des frappes de rupture descendantes (attaque au filet) ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur (contre amorti, lob, block, amorti) Les frappes sont peu précises sur l'ensemble des paramètres : hauteur, longueur, direction, vitesse Déplacements limités et/ou désorganisés qui perturbent les actions de frappe. Les actions de déplacement – frappe- replacement sont juxtaposées. Le candidat joue de face le plus souvent (en frappe haute), il joue rarement bien placé (en fente au filet et avec une préparation de profil en frappe haute). La prise de raquette est inadaptée.</p>	<p>de 6,5 à 8 pts Sur des volants hauts dans la 1^{ère} moitié du court, produit des frappes de rupture descendantes (attaque au filet, smash) ou éloignées de l'adversaire sur la profondeur ou la largeur (contre amorti, lob, block, amorti). Le smash à mi-court devient un atout dans le jeu. Déplacements vers le volant et placements sous le volant souvent coordonnés, synchronisés et adaptés dans les phases de moindre pression. Le candidat se déplace en pas chassés (ou courus) et joue en équilibre. Le candidat sort du jeu de face : placement de profil en frappe haute à mi- court ou en fond de court et placement à l'amble en fente avant pour les frappes au filet. La prise de raquette est parfois adaptée (prise universelle)</p>
10 points	Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques / 8 points			

	Arbitrage / 2 points	0,5pt Le candidat est passif et fait des erreurs sur l'évolution du score. Le candidat connaît partiellement les règles de l'activité.		de 1 à 1,5pt Le candidat suit précisément le déroulement du match et du score. L'annonce du score n'est cependant pas systématique. Les règles du badminton sont connues mais pas toujours appliquées. Il laisse les joueurs prendre certaines décisions à sa place (volants litigieux, etc.)	2 pts Le candidat fait le tirage au sort, annonce le score à haute voix en donnant en premier le score du serveur. Il connaît et fait respecter les règles de l'activité.
5 points	Gain des rencontres	Classement général par sexe: 3 pts	de 0 à 1pt Les élèves classés en bas du tableau	de 1.25 pt à 2 pts Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons	de 2.25 pts à 3 pts Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons
			Tout candidat peut obtenir le maximum ou le minimum de points en fonction de sa place au classement général, observé sur un effectif significatif (qui peut éventuellement dépasser le groupe classe). Les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants, les rencontres peuvent être mixtes		
		Classement au sein de la poule : 2 pts	Chaque candidat obtient entre 0 et 2 points en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.		

Course de demi-fond - CAP BEP (Référentiel rénové 2018)

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve								
<p>Niveau 3 : Produire la meilleure performance sur une série de courses, se préparer et répartir son effort grâce à une gestion raisonnée de ses ressources</p>		<p>Le candidat réalise 3 courses (C1, C2, C3) de 500 m (récupération de 10 mn maximum entre chaque 500 m) chronométrées par un enseignant à la seconde. Le candidat annonce avant son départ sa stratégie de course parmi celles proposées ci-dessous. Il peut réguler sa stratégie soit entre C1 et C2, soit entre C2 et C3. Les candidats courent sans montre ni chronomètre mais un temps de passage leur est communiqué aux 250 m. Le temps cumulé compte pour 70 % de la note. L'échauffement, la récupération et la gestion de l'effort comptent pour 15 %. Le respect et la régulation de la stratégie de course comptent pour 15 %.</p>								
Points à affecter	Éléments à évaluer	Compétence de niveau 3 en cours d'acquisition de 0 à 9 pts			Compétence de niveau 3 acquise de 10 à 20 pts					
14 points	<p>Temps cumulé pour les trois 500 m réalisés (barème différencié garçons - filles)</p> <p>Exemple : une fille réalise 7 mn 01 Sa note est 9.5 / 14</p>	Note /14	Temps filles	Temps garçons	Note /14	Temps filles	Temps garçons	Note /14	Temps filles	Temps garçons
		0.5	12.20	9.20	7	8.15	6.10	11	6.42	5.13
		1	12.00	9.00	7.5	8.02	6.03	11.5	6.37	5.09
		1.5	11.40	8.40	8	7.50	5.55	12	6.31	5.05
		2	11.20	8.20	8.5	7.37	5.48	12.5	6.26	5.01
		2.5	11.00	8.00	9	7.25	5.40	13	6.21	4.56
		3	10.40	7.40	9.5	7.12	5.33	13.5	6.16	4.52
		3.5	10.20	7.20	10	7.00	5.25	14	6.11	4.48
		4	10.02	7.10	10.5	6.47	5.17			
		4.5	9.44	7.00						
		5	9.26	6.50						
		5.5	9.08	6.40						
		6	8.50	6.30						
6.5	8.32	6.20								
3 points	<p>Stratégie de course Le candidat annonce avant son départ sa stratégie de course parmi celles proposées ci-après. Elle peut être régulée une fois à l'issue de la course 1 ou 2.</p>	<p>Les schémas représentent graphiquement les variations de vitesse d'une course à l'autre (plus vite, moins vite, vitesse égale). Ils correspondent aux différentes stratégies de course possibles.</p> <p>Exemple : Schéma choisi =  Stratégie de course = deuxième course moins rapide que la première, troisième course à la même vitesse que la deuxième</p>								
	<p>Stratégies proposées. Elles ne sont pas hiérarchisées entre elles</p>									
	<p>Respect et régulation de la stratégie de course annoncée En cas d'annonce de deux courses successives de même vitesse un écart de 3 secondes est toléré</p>	<p>Aucune stratégie n'est respectée 0 pt</p>	<p>Stratégie partiellement réalisée</p> <p>Un élément de stratégie C1-C2 ou C2-C3 (ou C1-C3 pour la stratégie n°1) est respectée avec une régulation 1 pt</p>			<p>Un élément de stratégie C1-C2 ou C2-C3 (ou C1-C3 pour la stratégie n°1) est respectée sans régulation 1,5 pt</p>		<p>La stratégie C1-C2-C3 est respectée avec régulation 2 pts</p>	<p>La stratégie C1-C2-C3 est respectée sans régulation 3 pts</p>	
3 points	Préparation et récupération	<p>Échauffement inadapté ou peu adapté au type d'effort qui va suivre Aucune récupération après l'effort 0 à 1 pt</p>			<p>Échauffement progressif et adapté Récupération après l'effort (a minima marche active). 1,25 à 2,25 pts</p>		<p>Échauffement progressif avec repérage d'allures. Récupération active immédiatement après l'effort. 2,5 à 3 pts</p>			

Gymnastique CAP BEP (référentiel rénové 2017)

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve												
Niveau 3 Composer deux séquences différentes constituées chacune de 3 éléments enchaînés (3 familles gymniques distinctes dont un renversement), pour les réaliser avec maîtrise et fluidité devant un groupe d'élèves. Juger consiste à identifier les éléments et à apprécier la fluidité de chaque séquence.		Réalisation libre de deux séquences gymniques présentées sur une fiche type qui comporte leur projet d'enchaînement : nombre d'éléments et figurines, variété des familles, chronologie et niveau des difficultés. Des exigences de composition : les éléments proviennent d'au moins 3 familles gymniques différentes (en référence au code UNSS en vigueur) dont un élément en posture de renversement. Lorsque les agrès saut de cheval et mini-trampoline sont utilisés dans la séquence, ils sont considérés comme une famille gymnique. Des contraintes d'espace : l'enchaînement est réalisé sur un chemin de tapis de 12 m x 2 m (au moins 2 longueurs). Lorsque la séquence comporte les agrès saut de cheval ou mini-trampoline, ceux-ci terminent la composition. Un passage devant un public et une appréciation portée par des juges. Les deux séquences sont réalisées consécutivement. La cotation des difficultés est référée au code UNSS « équipe établissement » en vigueur. Pour tous les agrès : A : 0,40 / B : 0,60 / C : 0,80 / D : 1,0 ¹												
Points à affecter	Éléments à évaluer	Compétence de niveau 3 en cours d'acquisition de 0 à 9 pts						Compétence de niveau 3 acquise de 10 à 20 pts						
6 points	Difficulté	Si un élément est réalisé 2 fois, sa valeur n'est prise en compte qu'une fois. Tout élément non réalisé entraîne la suppression de sa valeur et le cas échéant la suppression de la famille correspondante.												
		Points de difficulté/éléments	1,2	1,6	2,0	2,4	2,6	2,8	3,0	3,2	3,4	3,6	3,8	4,0
		Note correspondante	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6
8 points	Exécution	La difficulté de l'enchaînement ne doit pas être privilégiée au détriment d'une exécution fluide et maîtrisée. Tout élément réalisé avec une aide (humaine ou matérielle) entraîne la décote de sa valeur (B devient A). Petites fautes* = -0,2 pts. Grosses fautes* = -0,5 pts. Chute = -1pt. Contraintes d'espace non respectées = - 1pt. Toutes les fautes d'exécution réalisées sur un même élément se cumulent. En dessous de 6 éléments présentés, tout élément manquant = - 2 points. <i>*Tous types de fautes, petites ou grosses, peuvent être liées à la tenue du corps (bras, jambes, pointes de pieds, gainage), à l'amplitude, à l'axe de rotation, au temps de maintien, à la réception</i>												
3 points	Composition	1 pt				2 pts				3 pts				
		Le projet d'enchaînement remis au préalable est conforme aux exigences de composition attendues mais : - Il n'est pas respecté lors de la réalisation de l'enchaînement. - Le choix des éléments n'est pas en adéquation avec les ressources des élèves. <i>Précision : à partir du moment où le projet d'enchaînement ne respecte pas les exigences de composition (pas de renversement par exemple), la note est de 0/3 pts</i>				Le projet d'enchaînement remis au préalable est conforme aux exigences de composition attendues. Ce projet est partiellement respecté lors de la réalisation de l'enchaînement. Le choix des éléments est en cohérence avec les ressources de l'élève.				Le projet d'enchaînement remis au préalable est conforme aux exigences de composition attendues. Ce projet est parfaitement respecté lors de la réalisation. Le choix des éléments est pertinent au regard des ressources de l'élève.				
3 points	Rôle de juge	1 pt				2 pts				3 pts				
		Reconnait les éléments réalisés.				Vérifie l'adéquation entre les éléments annoncés sur la fiche et les éléments réalisés (noms et ordre chronologique).				Vérifie l'adéquation entre les éléments annoncés sur la fiche et les éléments réalisés (noms et ordre chronologique). Valide la présence des trois familles d'éléments attendues dont le renversement.				

¹ Dans le code UNSS, les éléments au saut de cheval et au mini-trampoline sont évalués sur 10 points.

Le tableau de correspondance entre les sauts répertoriés dans le code UNSS et le niveau de difficulté retenue pour l'examen est le suivant :

Saut de cheval	Code UNSS	Mini trampoline	Code UNSS
Difficulté B = 0,60	De 6 à 8 pts	Difficulté A = 0,40	De 6 à 6,5pts
Difficulté C = 0,80	De 8,5 à 9pts	Difficulté B = 0,60	7 points
Difficulté D = 1,0	De 9,5 à 10pts	Difficulté C = 0,80	De 8 à 8,5pts
		Difficulté D = 1,0	De 9 à 10pts

Epreuve de gymnastique : Projet d'enchaînement CAP /BEP

Nom :

Prénom :

ORGANISATION DE L'ENCHAINEMENT séquence N°1			
	Référence code UNSS (A, B, C, D) + Valeur (0.4 - 0.6 - 0.8 -1)	FAMILLE (ATR, SM,LG,AC)	Description des éléments et figurines
Elément N°1			
Elément N°2			
Elément N°3			

ORGANISATION DE L'ENCHAINEMENT séquence N°2			
	Référence code UNSS (A, B, C, D) + Valeur (0.4 - 0.6 - 0.8 -1)	FAMILLE (ATR, SM,LG,AC)	Description des éléments et figurines
Elément N°1			
Elément N°2			
Elément N°3			

Détails sur le code UNSS gymnastique :

http://www.unss-region.ac-limoges.fr/IMG/pdf/code_gym_unss_2016_2020.pdf

Natation sauvetage CAP BEP

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>Niveau 3 : En choisissant son mode de nage, se déplacer sur une distance longue en un temps imparti, exigeant le franchissement en immersion d'obstacles disposés en surface, et la remontée d'un objet immergé.</p>		<p>Épreuve comportant deux parties enchaînées. Un parcours de 200m comportant 8 obstacles à franchir en immersion. Cette distance doit être nagée en moins de 5mn20 pour les candidats et en moins de 5mn40 pour les candidates. Le parcours de 200 mètres est constitué par le jury qui dispose les 8 obstacles régulièrement sur le parcours. Un intervalle d'environ 25m sépare les obstacles qui sont orientés verticalement par rapport à la surface afin d'imposer une immersion d'environ 1 m de profondeur, ou horizontalement imposant un déplacement subaquatique d'au moins 2 m. Les modalités de franchissement sont libres. Le nombre de tentatives de franchissement n'est pas limité. Passer les obstacles sans les heurter est valorisé. Au terme du parcours d'obstacles et dans son prolongement, le candidat nage vers une zone indiquée, distante d'une vingtaine de mètres, pour remonter en surface en moins de 30 s (garçons), de 35 s (filles), un mannequin qui s'y trouve immergé à environ 2 m de profondeur. Ce parcours est chronométré, jusqu'au moment où les voies respiratoires du mannequin sont émergées. Le candidat communique avant le début de l'épreuve au jury le nombre de points qui lui seront attribués pour chacun des éléments évalués, au cours des deux parties de l'épreuve.</p>		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Compétence de niveau 3 en cours d'acquisition de 0 à 9 pts	Compétence de niveau 3 acquise de 10 à 20 pts	
10 points 1 ^{re} partie	Nombre d'obstacles franchis : 6 pts	2 obstacles franchis : 1 pt 3 obstacles franchis : 2 pts	4 obstacles franchis : 3 pts 5 obstacles franchis : 4 pts 6 obstacles franchis : 5 pts	7 obstacles franchis : 5,5 pts 8 obstacles franchis : 6 pts
	Nombre d'obstacles touchés : 2 pts	deux et plus : aucun point	un seul obstacle touché sur l'ensemble du parcours: 1 pt	aucun obstacle touché sur l'ensemble du parcours: 2 pts
	Parcours réalisé ou non dans le temps imparti : 2 pts		200m nagés en moins de 5 mn 40 (garçons), 6 mn (filles) : 1 pt	200 m nagés en moins de 5 mn 20 (garçons), 5 mn 40 (filles) : 2 pts
5 points 2 ^e partie	Temps nécessaire pour remonter le mannequin à la surface : 5 pts	Mannequin remonté à la surface : 1pt	Mannequin remonté à la surface, voies respiratoires émergées : 3pts	Mannequin remonté à la surface, voies respiratoires émergées, dans le temps imparti :5pts
5 points	Projet personnel : Degré de pertinence du parcours réalisé aux possibilités et aux engagements de l'élève dans la préparation de l'épreuve	Trois différences entre le prévu et le réalisé : 1 pt	2 différences entre le prévu et le réalisé: 2 pts 1 différence entre le prévu et le réalisé: 3 pts	Aucune différence entre le prévu et le réalisé: 4 pts 1 pt supplémentaire si l'élève gère son effort en maintenant une allure globalement régulière sur le premier parcours

Tennis de table CAP/BEP (référentiel rénové 2017)

Compétences attendues		Principes d'élaboration de l'épreuve			
<p>Niveau 3 : Utiliser des placements de balles variés et des accélérations sur les balles favorables pour être à l'initiative du point et chercher à gagner.</p>		<p>Les matchs se jouent en deux sets de 11 points. Les règles essentielles sont celles du tennis de table. Chaque candidat(e) dispute plusieurs matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs sont arbitrés par un des joueurs de la poule. À l'issue des matchs, deux classements différents sont effectués : un classement au sein de la classe filles et garçons séparés et un classement au sein de chaque poule (mixte ou non). Remarques : (1) À propos du principe d'équilibre du rapport de force : Pour que les compétences attendues soient révélées, les candidats qui se rencontrent doivent être de niveau homogène (rapport de force équilibré). Ainsi, filles et garçons peuvent être évalués au sein d'une même poule. Il faut cependant veiller à ce que le niveau des candidates filles soit apprécié et évalué en fonction de celui des autres filles (idem pour les candidats garçons). (2) Veiller à valoriser de manière équitable des registres ou des styles de jeu qui peuvent être différents (attaque/défense ; placement/accélération ; coupé/lifté, etc.). Les évaluateurs ont la responsabilité de tenir compte de ces différences dans les appréciations qualitatives et le passage à la note. Les appréciations et notes sont attribuées sans comparer les prestations des filles avec celles des garçons.</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 3 en cours d'acquisition de 0 à 9 points	Degré d'acquisition du niveau 3 de 10 à 20 points		
5 points	Gestion du rapport de force et construction des points	<p>Le candidat subit le rapport de force. Les rencontres peuvent être remportées grâce à de nombreuses fautes adverses non provoquées. Il n'y a pas de choix tactique pour la construction du point. L'intention prioritaire de ce candidat est la défense de sa demi-table. Il n'y a pas de réelle volonté de rupture.</p>	<p>Le candidat essaie parfois de construire le point en variant les directions pour obtenir une balle favorable. Celle-ci n'est pas toujours exploitée, ou fait l'objet de nombreuses fautes (des frappes explosives et non appropriées apparaissent parfois). Le candidat remporte des points grâce aux fautes adverse et par l'exploitation de balles favorables occasionnellement provoquées ou grâce à un service qui commence à devenir offensif.</p>	<p>Le candidat s'organise pour réaliser des actions efficaces (services, remises, prises d'initiatives). Il tente d'imposer son jeu sans nécessairement tenir compte de l'adversaire. Deux types de jeu peuvent alors apparaître : 1) Pour certains, le gain des points s'obtient par l'enchaînement de renvois réguliers caractérisés par des trajectoires variées en direction (rupture spatiale). La stratégie de ce candidat est donc de provoquer les fautes de l'adversaire. 2) Pour d'autres, le gain des points s'obtient grâce à l'exploitation de balles favorables, le plus souvent provoquées.</p>	
10 points	Mises en œuvre tactiques et indicateurs techniques /8 points	<p>Le candidat est souvent proche de la table et ne privilégie qu'un seul coup (le coup droit ou le revers). Le service n'est pas toujours réglementaire, c'est une simple mise en jeu Les placements de balle ne sont pas intentionnels et la zone centrale est privilégiée. Les trajectoires de balle sont lentes et arrondies. Les déplacements du candidat sont inexistantes ou tardifs et donc peu efficaces pour produire des renvois variés</p>	<p>Le candidat continue à utiliser un coup préférentiel dans les phases de moindre pression ou sur les balles favorables, mais est capable d'utiliser un autre coup lorsque la pression temporelle augmente. Le service, par ses variations de placement ou de vitesse est perçu comme une entrée dans le duel Les placements de balles commencent à être intentionnels et les zones latérales sont partiellement utilisées. Le candidat n'atteint pas toute la largeur de la table. Le candidat est capable d'avoir une mise à distance correcte dans des phases de moindre pression mais son déplacement reste parfois tardif lorsque la pression temporelle augmente. Le candidat utilise un type de rupture (spatiale ou temporelle): balle excentrée principalement et accélérée parfois.</p>	<p>Dans les moments où le rapport de force est équilibré, le candidat recherche presque systématiquement la création d'une situation favorable de marque en utilisant principalement la vitesse ou le placement de la balle, et/ou un début de rotation dans l'échange : balles coupées (rotation arrière) et liftés (rotation avant). Le service, par ses variations (placement, vitesse, rotation) commence à devenir une arme pour créer une rupture rapide. Les filles et les garçons peuvent adopter des stratégies différentes, plus ou moins abouties, mais avec une intention perceptible de rupture. Le candidat recherche un placement efficace (mise à distance) et est capable de se replacer dans les phases de jeu de moindre pression (position favorable pour prendre l'initiative).</p>	
	Arbitrage / 2 points	<p>Le candidat est passif et fait des erreurs sur l'évolution du score. Le candidat connaît partiellement les règles de l'activité.</p>	<p>Le candidat suit précisément le déroulement du match et du score. L'annonce du score n'est cependant pas systématique. Les règles du tennis de table sont connues mais pas toujours appliquées. Il laisse les joueurs prendre certaines décisions à sa place (balles litigieuses, etc.)</p>	<p>Le candidat fait le tirage au sort, annonce le score à haute voix en donnant en premier le score du serveur. Il connaît et fait respecter les règles de l'activité.</p>	
5 points	Gain des rencontres	Classement général par sexe : 3 pts	de 0 à 1 pt Les élèves classés en bas du tableau des filles ou du tableau des garçons	de 1.25 à 2 pts Les élèves classés en milieu du tableau des filles ou du tableau des garçons	de 2.25 à 3 pts Les élèves classés en haut du tableau des filles ou du tableau des garçons

		Classement dans la poule :2 pts	Tout candidat peut obtenir le maximum ou le minimum de points en fonction de sa place au classement général, observé sur un effectif significatif (qui peut éventuellement dépasser le groupe classe). Même si les rencontres peuvent être mixtes, les classements des filles et les garçons sont séparés et indépendants, Chaque candidat obtient entre 0 et 2 points en fonction de son classement dans la poule (mixte ou non), indépendamment de son niveau de jeu.
--	--	---------------------------------	--