



**ACADÉMIE
DE LIMOGES**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Épreuve Ponctuelle Obligatoire d'EPS

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art

➤ Document à destination des candidats :

- Badminton ----- p 2
- Demi-fond ----- p 3
- Danse ----- p 4
- Tennis de table ----- p 5

➤ Référentiel

- Badminton ----- p 6-7
- Demi-fond ----- p 8-9
- Danse ----- p 10-11
- Tennis de table ----- p 12-13

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art
ÉPREUVE PONCTUELLE OBLIGATOIRE d'EPS
Activité BADMINTON

Document à destination des candidats
A joindre à la convocation

Ce document est destiné à accompagner les candidats à l'épreuve ponctuelle d'EPS en badminton.

Il est recommandé aux candidats de venir directement en tenue de sport (l'accès aux vestiaires sera restreint) et d'avoir une raquette de badminton.

Les volants seront fournis.

Des raquettes pourront être prêtées si besoin.

Le candidat sera évalué sur plusieurs matchs de 2 sets de 11 pts.

Cette évaluation portera sur (cf Référentiel académique) :

→ **La capacité à faire des choix tactiques et stratégiques pour marquer et conclure le point.**

→ **La capacité à utiliser efficacement dans le point, des techniques d'attaque pour créer la rupture, et des techniques de défense pour neutraliser et rééquilibrer le rapport de force.**

Seront pris en compte la variété des coups techniques utilisés (services, dégagés, amortis, smashes...) au service des choix tactiques réalisés par le joueur dans le match, la volonté de rechercher la rupture de l'échange, de jouer dans les espaces libres, sur le point faible adverse, ainsi que la qualité des déplacements et replacements.

→ **La capacité à respecter et faire respecter les règles inhérentes à l'activité.**

Le candidat sera évalué sur sa connaissance du règlement, son sérieux dans **le rôle d'arbitre**, la précision et la clarté de ses annonces.

→ **La capacité à se préparer à l'épreuve afin de rentrer lucidement dans ses différentes rencontres et gérer efficacement son temps d'échauffement.**

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art
EPREUVE PONCTUELLE OBLIGATOIRE d'EPS
Activité DEMI-FOND

Document à destination des candidats
A joindre à la convocation

Ce document est destiné à accompagner les candidats à l'épreuve ponctuelle d'EPS en demi-fond.

Le document de référence est publié au BO n°39 du 17/10/2024.

→ **Descriptif de l'épreuve :**

Après un échauffement complet de 15' à 20', le candidat réalise le meilleur temps possible sur une course de 800m (2 tours d'une piste d'athlétisme) en respectant les aspects réglementaires de la distance (départ en couloir et ligne de rabatement) et en gérant au mieux son effort.

Après sa course, le candidat indique le temps qu'il estime avoir mis pour parcourir les 800m.

→ **Conseils pour vous préparer :**

- Porter une tenue sportive, notamment des chaussures adaptées à la course à pied, assurant amorti et maintien.
- Préparer cette épreuve en s'entraînant régulièrement.
 - afin de connaître son potentiel et les difficultés particulières de cette distance ;
 - afin de gérer au mieux l'allure de course (en produisant un temps de deuxième partie de course au moins aussi rapide que la première – 6 points) ;
 - afin de pouvoir estimer assez précisément sa performance (3 points).
- Maîtriser les aspects réglementaires du 800m.

Règlement consultable sur le site internet de la FFA à l'adresse suivante :
<https://www.athle.fr/asp.net/main.pdf/pdf.aspx?path=/Reglement/IAAFCompetitionRules2018-2019.pdf>.

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art
EPREUVE PONCTUELLE OBLIGATOIRE d'EPS
Activité DANSE

Fiche de présentation de la chorégraphie individuelle
A joindre à la convocation et à remettre le jour de l'épreuve au jury

NOM :
Prénom :

CHOREGRAPHIE INDIVIDUELLE :

Titre du solo	
Support sonore (s'il existe)	Durée : Titre(s) et référence(s) :
Intention développée (idée, sujet, thème, propos)	

ORGANISATION DE L'ÉPREUVE

Le candidat :

- Fournit le **support sonore**, s'il existe, sous forme numérique (**clé USB**), d'une durée de **2'30 maximum**. La musique est sur une seule piste au **format MP3**, elle doit-être calée au début et coupée à la fin.
- Dispose d'un temps de **préparation de 15 à 20 minutes évalué**.
- Présente une **chorégraphie** d'une durée de **1'30 à 2'30** dans un espace de **8m x 10m**.

Tout solo fera l'objet **d'un seul et unique** passage (chaussettes fortement déconseillées).

Tous les styles sont utilisables mais dans le cadre d'une **construction personnelle au service d'une intention**.

EVALUATION DE LA PRESTATION PHYSIQUE

Éléments évalués :

- AFLP 1 : Accomplir une prestation animée d'une intention dans la perspective d'être jugé et/ou apprécié (7 points).
- AFLP 2 : Mobiliser des techniques de plus en plus complexes pour rendre plus fluide la prestation et pour l'enrichir de formes corporelles variées et maîtrisées (5 points).
- AFLP 3 : Composer et organiser dans le temps et l'espace le déroulement des moments forts et faibles de sa prestation pour se produire devant des spectateurs/juges (5 points).
- AFLP 5 : Se préparer et s'engager pour présenter une prestation optimale et sécurisée à une échéance donnée (3 points).

Baccalauréat Professionnel et Brevet des Métiers d'Art
EPREUVE PONCTUELLE OBLIGATOIRE d'EPS
Activité TENNIS DE TABLE

Document à destination des candidats

A joindre à la convocation

Ce document est destiné à accompagner les candidats à l'épreuve ponctuelle d'EPS en tennis de table.

Il est recommandé aux candidats de venir directement en tenue de sport (l'accès aux vestiaires sera restreint) et d'avoir une raquette de tennis de table personnelle (prêtée par l'établissement ou personnelle).

Un t-shirt de couleur unie est de mise **en évitant la couleur orange ou blanche.**

Le candidat sera évalué sur plusieurs parties de 2 manches.

Cette évaluation portera sur :

→ **La réalisation de choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.**

Seront pris en compte la variété et la qualité des actions de frappe, la capacité à exploiter un coup fort ou une faiblesse adverse, de contrer un coup fort adverse...

→ **La mobilisation des techniques d'attaque pour créer et exploiter des occasions de marquer et/ou de résister, neutraliser l'attaque adverse dans l'objectif de rééquilibrer le rapport de force.**

Seront pris en compte la variété des coups utilisés, l'utilisation du service comme arme offensive, la qualité des déplacements/replacements du joueur...

→ **Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.**

Seront pris en compte la capacité d'arbitrage du candidat et son comportement face au gain ou à la perte du point.

→ **Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.**

Seront pris en compte la capacité du candidat à s'échauffer convenablement, à réaliser des routines, des gammes de coups techniques.

Examen ponctuel obligatoire de baccalauréat professionnel et de brevet des métiers d'art

Badminton (Epreuve académique)

Principes de passation de l'épreuve :

- Chaque candidat(e) dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en deux sets de 11 points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.
- Les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins quinze 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.
- Pour chaque rencontre, un temps d'analyse est prévu entre les sets pour permettre aux élèves d'ajuster leur stratégie au contexte d'opposition.
- Pour les AFLP « Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point » et « Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force. », les évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.

Éléments à évaluer :

- AFLP 1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.
- AFLP 2 : Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.
- AFLP 4 : Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.
- AFLP 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie

AFLP évalués	Pts	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.	7	Le projet de jeu du candidat ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire. 0.....1 point	Le candidat adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire. 1,5..... 3 points	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire. 3,5..... 5 points	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux ou trois éléments. Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition. 5,5..... 7 points
AFLP 2 Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer. Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.	5	Le candidat n'a pas de coup préférentiel efficace. De nombreuses fautes en coup droit et en revers sont réalisées. Son service est une simple mise en jeu. Il n'y a peu voire pas de déplacements. 0..... 0,5 point	Le candidat utilise efficacement un coup préférentiel d'attaque ou de défense. Son service perturbe l'attaque adverse. Ses déplacements sont réactifs et en retard. 1..... 2 points	Le candidat utilise efficacement plusieurs coups préférentiels d'attaque ou de défense. Ses services sont variés (différents placements, différentes trajectoires : service long, court, tendu). Ses déplacements sont adaptés à la trajectoire reçue. 2,5..... 3,5 points	Le candidat démontre une efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (dégagés, smashes, amorti, rush, drive). Son service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service). Ses déplacements sont variés. Il se replace. 4..... 5 points
AFLP 4 Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	5	Le candidat présente de fréquents mouvements d'humeur au cours de la rencontre. Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score. 0..... 0,5 point	Le candidat présente quelques mouvements d'humeur au cours de la rencontre. Il arbitre avec sérieux, mais présente quelques hésitations dans les annonces.(changement de service par exemple). 1..... 2 points	Le candidat est respectueux de son adversaire, de lui-même, du matériel, de l'arbitre... tout au long de la rencontre. Il arbitre sans erreur et sans hésitation. 2,5.....3,5 points	Le candidat s'engage de manière optimale tout au long de la rencontre, quels que soient le score et les situations. Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant, au besoin, les règles). 4..... 5 points
AFLP 5 Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	3	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux. 0..... 0,5 point	Le candidat s'échauffe avec sérieux, mais de façon incomplète. 1 point	Le candidat s'échauffe avec sérieux. 2 points	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (routines pertinentes mises en place). 3 points

Annexe 2

Examen ponctuel obligatoire de baccalauréat professionnel et de brevet des métiers d'art – Demi-fond

Principes de passation de l'épreuve

Le candidat réalise un 800 m chronométré à la seconde par un enseignant. La course se réalise en peloton.

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

À l'appel le candidat indique au jury un temps de référence pour constituer les séries.

Pendant sa course, le candidat gère son allure pour essayer de courir la seconde moitié de sa course au moins aussi vite que la première moitié.

À l'issue de sa course, le candidat estime son temps à la seconde.

La course se réalise sans montre ni chronomètre, mais un temps de passage est donné par le jury à 400m.

Éléments à évaluer

AFLP 1 : Produire et répartir lucidement ses efforts en mobilisant de façon optimale ses ressources pour gagner ou battre un record.

AFLP 2 : Connaître et mobiliser les techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible. L'appréciation des AFLP 1 et 2 portent sur le temps de course (AFLP1) et la gestion de l'allure (AFLP2) qui doit permettre de maintenir une vitesse de course élevée sur toute la distance du 800m. Un candidat qui marche ou s'arrête ne peut se voir attribuer de points sur le critère « gestion de l'allure de course ».

AFLP 5 : Assurer la prise en charge de sa préparation, de façon autonome pour produire la meilleure performance possible.

AFLP 6 : Connaître son niveau pour établir un projet de performance située culturellement.

Règlement : Pour permettre le bon déroulement de l'épreuve, les conditions du rabatement sont matérialisées, rappelées en début d'épreuve, et éventuellement adaptées à la piste. Si le candidat ne se rabat pas au bon moment, une pénalité de 1 point sera appliquée sur sa performance finale.

AFLP évalués	Points	Éléments à évaluer	Degré 1			Degré 2			Degré 3			Degré 4			
			Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons	Note	Temps filles	Temps garçons	
Produire et répartir lucidement ses efforts en mobilisant de façon optimale ses ressources pour gagner ou battre un record.	8	Performance maximale	0,25	4'50''	3'50''	2	4'22''	3'29''	4	3'54''	3'05''	6	3'38''	2'49''	
						2,25	4'18	3'26	4,25	3'52	3'03	6,25	3'36	2'47	
													6,5	3'34	2'45
			0,5	4'46	3'47	2,5	4'14	3'23	4,5	3'50	3'01	6,75	3'32	2'43	
			0,75	4'42	3'44	2,75	4'10	3'20	4,75	3'48	2'59	7	3'30	2'41	
			1	4'38	3'41	3	4'06	3'17	5	3'46	2'57	7,25	3'28	2'39	
			1,25	4'34	3'38	3,25	4'03'	3'14	5,25	3'44	2'55	7,5	3'26	2'37	
			1,50	4'30	3'35	3,5	4'00	3'11	5,5	3,42	2'53	7,75	3'24	2'35	
			1,75	4'26''	3'32''	3,75	3'57''	3'08''	5,75	3'40	2'51	8	3'23''	2'32''	
Connaître et mobiliser les techniques efficaces pour produire la meilleure performance possible.	6	Gestion de l'allure de course	Le temps de la deuxième moitié de course par rapport à la première est :												
			Supérieur à 15'' d'écart = 0 pt	Supérieur et compris entre 13 à 15'' d'écart = 1 pt	Supérieur et compris entre 10 à 12'' d'écart = 1,5 point	Supérieur et compris entre 8 à 9'' d'écart = 2,5 points	Supérieur et compris entre 5 à 7'' d'écart = 3 points	Supérieur et compris entre 2 à 4'' d'écart = 4 points	Identique ou supérieur de 1'' = 5 points	Inférieur = 6 points					
Assurer la prise en charge de sa préparation, de façon autonome pour produire la meilleure performance possible.	3	Échauffement	Le candidat assure difficilement sa préparation qui reste incomplète. 0 à 0,75 pt			Le candidat assure sa préparation à l'effort, mais de façon approximative. 1 à 1,5 pt			Le candidat organise sa préparation en différentes étapes suffisamment longues et efficaces. 1,75 à 2,25 pts			Le candidat construit et mène un échauffement, complet, progressif et adapté pour être performant. 2,5 à 3 pts			
Connaître son niveau pour établir un projet de performance située culturellement.	3	Estimation de sa performance	Estimation comprise entre 12 et 14''. 0 à 0,75 pt			Estimation comprise entre 9 et 11''. 1 à 1,5 pt			Estimation comprise entre 6 et 8''. 1,75 à 2,25 pts			Estimation à 5'' ou moins. 2,5 à 3 pts			

Examen ponctuel obligatoire de baccalauréat professionnel et de brevet des métiers d'art – Danse

Principes de passation de l'épreuve

Le candidat présente une chorégraphie d'une durée de 1'30 à 2'30 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 d'échauffement et de préparation est observé par le jury. Il fait partie de l'épreuve.

Le candidat fournit le support sonore, s'il existe, sous forme numérique (CD ou clé USB) et dont la durée de montage ne dépassera pas le temps imparti.

Éléments à évaluer

AFLP 1 : Accomplir une prestation animée d'une intention dans la perspective d'être jugé et/ou apprécié ;

AFLP 2 : Mobiliser des techniques de plus en plus complexes pour rendre plus fluide la prestation et pour l'enrichir de formes corporelles variées et maîtrisées ;

AFLP 3 : Composer et organiser dans le temps et l'espace le déroulement des moments forts et faibles de sa prestation pour se produire devant des spectateurs/juges ;

AFLP 5 : Se préparer et s'engager pour présenter une prestation optimale et sécurisée à une échéance donnée.

AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP1 Accomplir une prestation animée d'une intention dans la perspective d'être jugé et/ou apprécié.	7	- La présence et la concentration sont faibles. - L'intention n'est pas lisible. 0 point 1 point	- La présence est intermittente. - L'intention est souvent exprimée de façon caricaturale (utilisation du mime ou de clichés). 1,5 points 3 points	- La présence est impliquée, la concentration visible. - L'intention se manifeste par un début de distanciation du réel. 3,5 points 5 points	- La présence est engagée. - L'intention se perçoit par l'utilisation de différents moyens d'évocation et de symbolisation. 5,5 points 7 points
AFLP 2 Mobiliser des techniques de plus en plus complexes pour rendre plus fluide la prestation et pour l'enrichir de formes corporelles variées et maîtrisées.	5	- Les formes corporelles produites sont simples. - La prestation est brouillonne. 0 point 0,5 point	- Les formes corporelles produites sont globales et souvent quotidiennes ou stéréotypées. - La prestation est organisée, mais parfois hésitante 1 point 2 points	- Les formes corporelles produites sont différenciées, mais pas toujours maîtrisées. - La prestation est fluide, mémorisée, en lien régulier avec le propos. 2,5 points 3,5 points	- Les formes corporelles sont complexes et maîtrisées. - La prestation est fluide et riche. Elle s'appuie sur une motricité expressive soutenant continuellement le propos. 4 points 5 points
AFLP 3 Composer et organiser dans le temps et l'espace le déroulement des moments forts et faibles de sa prestation pour se produire devant des spectateurs/juges.	5	- Les procédés mobilisés sont pauvres et/ou maladroits. - Les éléments scénographiques restent décoratifs. - L'espace n'est pas réfléchi au service de la prestation. 0 point 0,5 point	- Les procédés mobilisés sont ébauchés et repérables. - Les éléments scénographiques sont redondants, mais ne servent pas une intention claire. - L'espace est organisé. 1 point 2 points	- Les procédés mobilisés sont pertinents. - Les éléments scénographiques sont sélectionnés en fonction d'une intention lisible. - L'espace est construit au service de la prestation. 2,5 points 3,5 points	- Les procédés mobilisés sont affirmés et singuliers. - Les éléments scénographiques apparaissent créatifs. - L'espace est choisi et singulier. 4 points 5 points
AFLP 5 Se préparer et s'engager pour présenter une prestation optimale et sécurisée à une échéance donnée.	3	- Le candidat ne s'échauffe pas, ne repère pas l'espace scénique. 0 point 0,5 point	- Le candidat fait un échauffement général. Il n'ose pas répéter sa chorégraphie. 1 point	- Le candidat fait un échauffement général et spécifique. Il répète une fois sa chorégraphie dans l'espace scénique. 2 points	- Le candidat fait un échauffement général et spécifique. Il prend les repères spatiaux nécessaires. Il répète et s'attarde sur les moments clés de sa chorégraphie. 3 points

Examen ponctuel obligatoire de baccalauréat professionnel et de brevet des métiers d'art – Tennis de table

Principes de passation de l'épreuve

Chaque candidat(e) dispute au moins deux matchs contre des adversaires de niveau proche dans des poules homogènes. Les matchs se disputent en deux sets de 11 points. Ils sont arbitrés par un joueur de la poule.

Les candidats disposent d'un temps d'échauffement d'au moins quinze 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.

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

Pour les AFLP « Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point » et « Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force. », les évaluateurs positionnent le candidat dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées dans la poule.

Éléments à évaluer

AFLP 1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.

AFLP 2 : Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.

AFLP 4 : Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.

AFLP 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.

AFLP évalués	Points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 1 Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.	7	Le projet de jeu du candidat ne permet ni d'exploiter un coup fort, ni d'exploiter une faiblesse de son adversaire, ni de contrer un coup fort de l'adversaire. 0 – 1 point	Le candidat adopte un projet de jeu permettant soit d'exploiter un coup fort, soit d'exploiter une faiblesse de l'adversaire, soit de contrer un coup fort de l'adversaire. 1,5 – 3 points	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux éléments parmi : exploiter ses propres coups forts, exploiter les faiblesses de l'adversaire, contrer les coups forts de l'adversaire. 3,5 – 5 points	Le candidat adopte un projet de jeu combinant deux ou trois éléments. Il adapte son projet de jeu au cours même du set en fonction de l'évolution du rapport d'opposition. 5,5 – 7 points
AFLP 2 Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer. Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.	5	Le candidat n'a pas de coup préférentiel efficace. De nombreuses fautes en coup droit et en revers sont réalisées. Son service est une simple mise en jeu. Il n'y a peu voire pas de déplacements. 0 – 0,5 point	Le candidat utilise efficacement un coup préférentiel d'attaque ou de défense, en coup droit ou en revers. Son service perturbe l'attaque adverse. Ses déplacements sont réactifs et en retard. 1 – 2 points	Le candidat utilise efficacement plusieurs coups préférentiels d'attaque ou de défense. Ses services sont variés (différents placements, vitesses ou effets). Ses déplacements sont adaptés à la trajectoire de balle reçue. 2,5 – 3,5 points	Le candidat démontre une efficacité technique et tactique en attaque et en défense grâce à la maîtrise d'un large panel de coups (smashes, blocs, effets coupés et liftés). Son service permet de créer des occasions de marque (schémas tactiques à partir du service) Ses déplacements sont variés. Il se replace. 4 – 5 points
AFLP 4 Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.	5	Le candidat présente de fréquents mouvements d'humeur au cours de la rencontre. Il est peu attentif et fait des erreurs dans le suivi du score. 0 – 0,5 point	Le candidat présente quelques mouvements d'humeur au cours de la rencontre. Il arbitre avec sérieux, mais présente quelques hésitations (changement de service par exemple). 1 – 2 points	Le candidat est respectueux de son adversaire, de lui-même, du matériel, de l'arbitre... Tout au long de la rencontre. Il arbitre sans erreur et sans hésitation. 2,5 – 3,5 points	Le candidat s'engage de manière optimale tout au long de la rencontre, quels que soient le score et les situations. Il arbitre sans erreur et fait respecter le règlement (en rappelant, au besoin, les règles). 4 – 5 points
AFLP 5 Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.	3	Le candidat s'échauffe avec peu de sérieux. 0 – 0,5 point	Le candidat s'échauffe avec sérieux, mais de façon incomplète. 1 point	Le candidat s'échauffe avec sérieux. 2 points	Le candidat s'échauffe avec sérieux et pertinence (gammes pour l'ensemble des coups techniques maîtrisés). 3 points