

**PROPOSITION DE CORRECTION (critériée)  
RÉPARTITION DES POINTS DU MONTAGE MANUEL DU B.E.P. OPTIQUE LUNETTERIE**

<b>RHABILLAGE</b>			<b>TOTAL</b>
Serrage des vis		0.5 pt	
Cercles dans un même plan et même axe		1 pt	
Branches ouvertes symétriques		0.5 pt	
Branches fermées parallèles		0.5 pt	
Branches ouvertes dans un même plan		0.5 pt	
Inclinaison des branches /à la face		0.5 pt	
Symétrie des spatules		0.5 pt	
			<b>/ 4</b>
<b>AXAGE (en cas d'inversion OD et OG , les points seront divisés par deux)</b>	<b>OD</b>	<b>OG</b>	
0° à 3° d'erreur	3 pts	3pts	
4°; 5° ;6° d'erreur	2 pts	2 pts	
7°;8° d'erreur	1 pt	1 pt	
A partir de 9° d'erreur	0 pt	0 pt	
			<b>/ 6</b>
<b>ÉCART (en cas d'inversion OD et OG , les points seront divisés par deux)</b>	<b>OD</b>	<b>OG</b>	
0mm ; 0.5 mm d'erreur	3 pts	3 pts	
1 mm d'erreur	1.5 pt	1.5 pt	
1.5 mm d'erreur	0.5 pt	0.5 pt	
A partir de 2 mm d'erreur	0 pt	0 pt	
			<b>/ 6</b>
<b>HAUTEUR (en cas d'inversion OD et OG , les points seront divisés par deux)</b>	<b>OD</b>	<b>OG</b>	
0 mm ; 0.5 mm d'erreur	3pts	3pts	
1 mm d'erreur	1.5pts	1.5pts	
1.5 mm d'erreur	0.5 pt	0.5 pt	
A partir de 2 mm d'erreur	0 pt	0 pt	
			<b>/ 6</b>
<b>MONTAGE (Meulage manuel )</b>			
Qualité du biseau ( angle, position , meulage )		3 pts	
Contre biseau		2 pts	
Verres à la cote		3 pts	
Verres symétriques		4 pts	
Verres à la forme		4 pts	
Verres non terminés		A juger	
			<b>/ 16</b>
<b>VALEUR COMMERCIALE</b>			
2 pts / 4 pts si :		2 pts	
• les verres sont sales			
S'il y a des petits éclats rattrapables avec un contre biseau			
0 pt / 4 pts si :		0 pt	
•Un coup de meule sur le verre			
•Un éclat irrattrapable			
•Une rayure			
•Une erreur de 90°			
•Un verre non monté			
•Une erreur d'axage supérieure à 10°			
•Une différence de hauteur entre L'OD et L'OG supérieure à 2 mm			
•Une erreur de ½ écart supérieure à 3mm			
•Une monture détériorée			
• Inversion des verres			
4 pts / 4 pts si aucun défaut constaté cité ci-dessus		4 pts	
			<b>/ 4</b>
<b>TOTAL DES POINTS DU MONTAGE MANUEL DU BEP</b>			<b>/ 42 pts</b>