



« Héritage 2024 » Un jeune, un club !

BULLETIN D'INSCRIPTION

Le Comité 94 TT, dans le cadre de l'héritage des jeux olympiques, souhaite renforcer la formation de jeunes responsables de club. La formation traitera aussi bien de l'arbitrage, de la gouvernance, de l'administration et de l'animation. Pour que cette initiative soit un succès, un référent est obligatoire. Il aura un rôle d'accompagnement

Pour pouvoir participer à la sélection, il faut avoir entre 14 et 26 ans et être titulaire d'une licence compétition. La date limite d'inscription est le **1^{er} février 2026**, délai de rigueur.

Les prérequis nécessaires :

- Être déjà bénévole
- Avoir une bonne connaissance des règles du jeu
- Participer aux entraînements aux côtés de l'entraîneur (relanceur, aide à l'encadrement, par ex.)
- Avoir le goût des responsabilités (organisation du championnat des jeunes, responsable des premières balles, des loisirs...)
- Être membre du comité directeur du club ou y avoir des responsabilités

Stagiaire

NOM : Prénom :

Adresse :
.....

Date de naissance : Lieu de Naissance :

N° Licence : Club :

Email : N° Tél. :

Tuteur

NOM : Prénom :

Email : N° Tél. :

Coût : 160 € pour l'ensemble de la formation

Rappel du planning de formation

Planning de formation		
Module encadrement technique		
"Initiateur de Club" (IC)	FOAD	Obligatoire
	Samedi 21 février 2026	Obligatoire
« Animateur Fédéral » (AF)	FOAD	Obligatoire
	18 et 19 avril 2026	Obligatoire
Module arbitrage		
Arbitre Régional (AR)	Samedi 14 février 2026	Obligatoire
Juge arbitre premier degré pour les majeurs (JA1)	Dimanche 15 février 2026	Facultatif
Module direction de structure		
Notion comptabilité, connaissance SPID V2, législation	Formation comprise dans l'AF	Obligatoire

Feuille d'inscription à renvoyer au Comité, avant le **1^{er} février 2026**, délai de rigueur

A: com.dep.94.tt@gmail.com

En m'inscrivant, je m'engage à suivre tous les modules de formation proposés sur l'année 2026.

Date et Signatures du Stagiaires :

du Tuteur :

Le :

INITIATEUR DE CLUB

Ce 1^{er} grade d'Initiateur, tout comme celui d'Animateur Fédéral et d'Entraîneur Fédéral, ne permet pas d'être rémunéré pour animer et entraîner mais apporte les premières bases fondamentales qui doivent donner envie aux joueurs de pratiquer le ping.

La filière fédérale se veut d'apporter des **connaissances progressives** tout au long du cursus

Le diplôme d'INITIATEUR DE CLUB est constitué de quatre compétences :

- Être capable d'organiser l'accueil des différents publics dans son club,
- Être capable de prendre en main un groupe dans une séance prédéfinie,
- Être capable d'appréhender les bases du jeu,
- Être capable de garantir l'intégrité physique et morale des publics.

CONTENU

1 FOAD 11H (Formation Ouverte A Distance) divisée en 4 modules théoriques :

- 1 module sur l'accueil de différents publics en sécurité
- 1 module sur la prise en main d'un groupe
- 1 module sur l'initiation technicotactique
- 1 module sur l'histoire du tennis de table

Pour valider la FOAD il faudra valider les 4 questionnaires des modules qui une fois tous réunis vous donneront un badge numérique INITIATEUR FOAD

2 3h en situation pédagogique sur le terrain

La FFTT a mis en place depuis 2018, **des heures en situation pédagogique à effectuer sur le terrain, en salle de TT, accompagné d'un tuteur qualifié.**

Pour votre formation, il est nécessaire d'être accompagné d'un adulte référent, de préférence titulaire d'un diplôme d'entraîneur ou d'un dirigeant ayant une expérience significative dans l'animation. Plus vous évoluerez dans votre cursus, plus l'implication sur le terrain vous sera demandée

3 heures sont à effectuer **à la suite de vos 11h de FOAD ET AVANT la journée en présentiel**

Vous êtes responsable de l'organisation de vos 3 heures.

Ces heures en situation pédagogique peuvent se faire au sein de votre association, ou d'une autre structure support.

Pour valider vos heures en situation pédagogique, il faudra impérativement nous envoyer par mail **une attestation du Président** du club où vous aurez effectué vos heures, signée et tamponnée **AVANT la journée de formation en présentiel**. C'est également sur ce **support que votre tuteur devra indiquer ses remarques et appréciations.**



En cas de non réalisation de ces 3 heures en situation pédagogique avant la journée de formation en présentiel, vous ne pourrez pas participer à la journée de formation en présentiel.

3 Formation de 7h en présentiel

- Gérer le déroulement d'une séance :
 - Intérêt et caractéristiques d'un échauffement physique
 - Les différents temps d'une séance

- Faire jouer :

-Logique interne de l'activité : le duel (le jeu en mouvement, les différentes façons de marquer le point, paramètres de la balle)

- Sensibilisation aux actions sur la balle (trajectoires produites, résultat sur la raquette adverse)
- Les raquettes et les prises de raquette, le CD et le RV

ANIMATEUR FÉDÉRAL / JEUNE ANIMATEUR FÉDÉRAL

Le diplôme ANIMATEUR FEDERAL est constitué de quatre compétences :

- Être capable de fidéliser les différents publics de son club,
- Être capable de préparer et d'animer une séance collective,
- Être capable d'améliorer les bases technicotactiques des joueurs,
- Être capable de garantir l'intégrité physique et morale des publics.

L'Animateur Fédéral se centre principalement sur les ressources prioritaires nécessaires à l'encadrement que ce soit au niveau pédagogique (gestion d'un groupe, connaissance de plusieurs publics, construction de séances) ou technique (notamment les fondamentaux technicotactiques).

CONTENU

1 Minimum 14 heures de distanciel

N.B. Implique la vérification de la consultation par le formateur lors du présentiel

Ce sont des documents dont vous devrez prendre connaissance avant l'entrée en formation. Pour le grade d'Animateur Fédéral, la FFTT a estimé le temps de travail à minimum 14 heures.

2 Formation de 14h en présentiel

- S'adapter aux attentes des 3 grands types de publics débutants (4-7 ans, jeunes, adultes loisirs) :
 - Caractéristiques de chaque type de public
 - Techniques de bases d'animation collective pour chaque public
 - Connaissance des outils fédéraux
- Construire une séance en fonction d'un objectif prédéfini :
 - La construction d'un exercice (objectif, contenu, variables, évaluation)
 - La construction d'une séance (grille de la séance collective)
- Utiliser du matériel pédagogique (paniers de balles...) :
 - Connaissance des outils pédagogiques (le panier de balles comme outil d'animation et de progression)
- Observer et améliorer la séance collective (savoir intervenir) :
 - Modes d'intervention
- Savoir observer pour faire apprendre :
 - La grille d'analyse technique du joueur en action (Jeu en mouvement, posture, équilibre, relâchement, placement de l'accélération)



- Savoir faire jouer en fonction de l'adversaire :
 - Connaître les principes technicotactiques de base (Servir/remettre, les familles de coups techniques et leur intérêt) / Histoire de la tactique
- Savoir s'échauffer et développer l'autonomie du joueur
 - Les principes de l'échauffement
 - L'hygiène de vie

3 Certification et bilan de la formation

Minimum 14h en situation pédagogique sur le terrain