GUIDE D'ORGANISATION

D'UNE ÉTAPE DU PING TOUR

PING TOUR

FFTT
Fédération Française de Tennis de Table

SOMMAIRE

Introduction 3

Pourquoi aller jouer dehors ? 4

Organiser son étape 6

Les moyens humains :

- Commissaire général 8
- Responsable matériel/logistique 10
- Responsable communication/promotion 13
- Responsable accueil 16
- Responsable animation 18

Bien recruter et s'organiser 21

L'accueil du public 22

L'animation des espaces 26

Les univers de pratique que l'on peut mettre en place :

- Le Ping éducatif 4-7ans 32
- Univers Free Ping 38
- Le PingVR 40
- Le Ping inclusif 42

Conclusion : du ping partout, tout le temps et par tous les temps 50

INTRODUCTION

PING TOUR

Le Ping Tour a 10 ans. Créé en 2013 pour promouvoir les championnats du Monde organisé à Bercy par la fédération, les objectifs n'ont pas changé :
Donner de la visibilité au tennis de table toujours trop confiné dans les salles, faire jouer et faire découvrir au plus grand nombre ce sport Olympique, ludique, mixte et intergénérationnel.
Organiser le Ping Tour, c'est vouloir transmettre le passion de ce sport, c'est faire connaître les différentes activités qui peuvent être proposées dans un club, et ce, au devant du grand public dans un lieu de passage des villes qui accueillent l'évènement.
Le Ping Tour garde tout son sens aujourd'hui avec l'évolution des pratiques sportives, de plus en plus ouverts sur l'extérieur. Il matérialise également de manière ponctuelle et évènementielle le ping extérieur que développe la fédération depuis 2021.
Ce guide très exhaustif permet à l'organisation, et notamment à une structure de la fédération, de se familiariser avec tout le concept, les missions, les moyens humains et matériels à déployer pour réussir pleinement son étape.
A vous de jouer…

POURQUOI ALLER JOUER DEHORS ?

VISIBILITÉ

Quelle que soit la taille de la manifestation, être en extérieur au devant du public est une manière de se montrer et par conséquent d'être vu.
La confidentialité médiatique de notre activité dans notre pays doit nous inciter à utiliser le champ public pour gagner en visibilité.
De la visibilité pour être reconnu, montrer sa présence, ses actions au travers d'une animation participative.
Ce type d'animations en extérieur attire plus facilement la presse locale avec des photos ce qui accroît encore cette visibilité.

GRAND PUBLIC

Placer son animation dans un lieu stratégique (emblématique ou de passage obligé pour les passants de la commune) permet de capter le grand public. Celui qui joue une fois par an, qui a joué à l'école et qui se promène avec ses enfants, les bandes de copains qui se lancent des défis…
Pas besoin de le faire venir à la salle pour lui montrer ce que l'on fait, il est là ! L'animation extérieure apporte, en plus de la visibilité, un moyen de communication auprès du grand public pour le faire venir au club.

MONTRER NOS QUALITÉS

Organiser ce type d'événements sur la place publique montre à la municipalité la capacité du club à être professionnel.
L'accueil du public le jour de la manifestation montre notre manière de recevoir les adhérents du club.
Le Ping Tour est une vitrine vivante de notre activité qu'il faut mettre en avant.

OPÉRATION PONCTUELLE

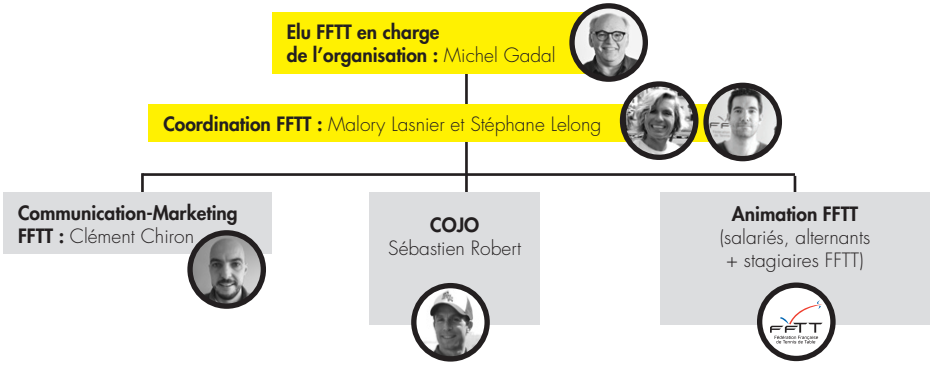
L'organisation de ce type de manifestations est intéressante pour les communes car cela leur permet de proposer des animations gratuites à leurs habitants. C'est valorisant.
Pour l'organisateur, c'est ponctuel, sur une journée choisie ou adaptée. Cela demande la mobilisation de bénévoles certes, mais l'image, la visibilité et le contact avec le grand public en valent la chandelle.

LES PARTICIPANTS SONT COMPTABILISÉS

Les évènements co-organisés par un club, un comité départemental, une ligue affiliée à la Fédération française de tennis de table se doivent de comptabiliser les participants à partir de la licence événementielle.
On peut montrer à travers cette licence le nombre de personnes qui ont été sensibilisées, qui ont participé à une action de la FFTT.
On raisonne beaucoup en termes de licenciés d'un club mais peu en termes de visiteurs ou de personnes sensibilisées.

ORGANISER SON ÉTAPE

ORGANIGRAMME FFTT PING TOUR 2023



Pour réussir l'organisation d'une belle manifestation en extérieur, il faut constituer une équipe et réaliser un organigramme.

Quel que soit le niveau d'animation que vous souhaitez mettre en place, il faut soigner différents secteurs. Le premier sera les moyens humains à mobiliser, puis l'accueil du public, la communication et l'animation.

Rappel des objectifs d'une étape :

- Faire vivre sur une journée le tennis de table
- Donner de la visibilité à ce que l'on peut proposer dans un club
- Proposer du sport au-devant des citoyens, en proximité
- Valoriser la ville et l'activité en proposant l'espace dans un lieu emblématique et de passage
- Comptabiliser les participants pour la réalisation de licences évènementielles

Après 10 années de Ping Tour, la FFTT utilise désormais le concept pour développer une activité pérenne en extérieur. L'application FreePing by FFTT doit être utilisée lors des étapes pour montrer aux citoyens son fonctionnement.
Les structures FFTT locales devront enregistrer l'évènement du Ping Tour sur la wepapplication dédiée et les participants pourront en plus de s'enregistrer sur l'application de défier sur les tables installées du Ping Tour !

LA MOBILISATION DES ACTEURS POUR UNE RÉUSSITE COMPLÈTE

Une équipe de 5 personnes dont 1 responsable (chef ou leader) est indispensable pour optimiser l'organisation.

UN COMMISSAIRE GÉNÉRAL

C'est la personne responsable de l'organisation, le/la chef-fe d'orchestre !

- Il/elle prend les décisions
- Il/elle assure le lien avec la ville d'accueil
- Il/elle coordonne les actions et les acteurs
- Il/elle assure la représentation le Jour J

Détails de la mission en pages 8 et 9

UN RESPONSABLE LOGISTIQUE/ MATÉRIEL

C'est la personne qui fait en sorte que tout soit au bon endroit au bon moment !

- Il/elle mobilise une équipe pour le montage et démontage
- Il/elle s'assure que le matériel nécessaire est présent le jour J
- Il/elle coordonne les besoins matériels spécifiques pour l'étape
- Il/elle assure la logistique et suivi du repas des bénévoles

Détails de la mission en pages 10, 11 et 12

UN RESPONSABLE COMMUNICATION/PARTENAIRES

C'est la personne qui fait en sorte qu'il y ait du monde sur le site le jour J et que tous les médias en parlent !

- Il/elle mobilise son réseau pour communiquer sur l'étape ainsi que celui de la ville d'accueil
- Il/elle recrute un animateur micro pour le Jour J
- Il/elle s'assure de la redevance SACEM
- Il/elle assure le lien avec le responsable matériel pour sonorisation

Détails de la mission en pages 13, 14 et 15

UN RESPONSABLE ACCUEIL

C'est la personne qui va permettre de montrer l'image de l'accueil de la Fédération et de ses instances sur une journée de promotion !

- Il/elle recrute des agents d'accueil pour une expérience des participants réussie
- Il/elle coordonne les équipes le Jour J pour assurer une rotation dans les stands et univers
- Il/elle est responsable du recensement des participants (licence évènementielle et tirage au sort)
- Il/elle coordonne le stand du ping local

Détail des missions en page 16 et 17

UN RESPONSABLE ANIMATIONS

C'est la personne qui fait en sorte que les participants soient bien encadrés dans l'espace de pratique ou ils vont jouer

- Il/elle recrute les animateurs qui vont animer et faire jouer sur les ateliers pongistes
- Il/elle s'assure que les futurs bénévoles suivent la formation en visio
- Il/elle organise les rotations des animateurs le jour J
- Il/Elle s'assure du bien être des bénévoles (ombre, eau…)

Détail des missions en pages 18, 19 et 20

Description de la fonction :
Assurer la promotion, la mise en œuvre et la coordination des secteurs pour la bonne réalisation de la manifestation.

COMMISSAIRE GÉNÉRAL

MISSIONS :

- Constituer et coordonner une équipe locale avec 4 personnes, responsables de secteur, pour le pilotage de l'organisation locale :
  - 1 responsable «Communication/Promotion»
  - 1 responsable «Accueil»
  - 1 responsable «Animation/Démonstration»
  - 1 responsable «Matériel/Logistique»
- Etablir et suivre le budget, faire financer la manifestation.
- Représenter l'organisation locale auprès des différents partenaires (FFTT, ville, partenaires privés…).
- Mobiliser ses équipes pour participer à la formation des bénévoles.

TÂCHES

1) Constituer et coordonner une équipe de 4 personnes – responsables de secteur.

Il s'appuie pour cela sur les fiches de fonction «responsables de secteur».
Les personnes recrutées doivent avoir une certaine expérience en rapport avec la fonction. Elles sont en lien avec les personnes référentes de la FFTT et de la ville notamment.

Le responsable de l'organisation locale devra s'assurer que chaque responsable de secteur remplit ses missions et tâches tout en les coordonnant.
Il organisera pour cela régulièrement des comités de pilotage locaux.
Il fait appel à son «réseau» pour la promotion de l'opération.

2) Établir et suivre le budget, faire financer la manifestation

Il pilote la manifestation locale à partir d'un budget dédié et partagé avec ses partenaires : ville, structures FFTT…
Il recherche des partenaires privés via les supports disponibles (print, internet, stands…).
Pour cela, il constitue des packages pour les partenaires locaux (commerçants, artisans…) en leur offrant la possibilité de communiquer (banderoles sur place, logo sur plaquette numérique locale, page dédiée du site, stand…) et promouvoir leurs produits sur place et éventuellement d'en faire la vente (si autorisation). Le Ping Tour Terre de Jeux nécessite une validation des partenaires par le COJO et la Fédération.

3) Assurer la délivrance du matériel et avoir les différentes autorisations nécessaires

Il prend les dispositions nécessaires avec la ville pour :
- La constitution du dossier technique et sécurité (renseignements auprès de son équipe).
- La sécurisation du site et du matériel (notamment le gardiennage si besoin), la sécurité civile (pompiers ou Croix Rouge).
- Les diverses demandes d'autorisation (buvette, sonorisation SACEM, livraison, vente sur place…).

4) Représenter l'organisation locale auprès des différents partenaires

Il invite et reçoit les personnalités locales lors de l'évènement. Pour cela, il organise un espace de réception adéquat.

Il prévoit des souvenirs locaux qui seront remis aux différentes personnalités qui viendront honorer la manifestation.

Il fait la promotion de la discipline et des clubs auprès des élus locaux (remise de plaquettes, prospectus…).

RESPONSABLE «MATÉRIEL ET LOGISTIQUE»

Description de la fonction :
Faire livrer, installer et monter le matériel de la manifestation selon le cahier des charges prescrit. S'assurer que l'équipement technique fonctionne (câblage électrique, matériel informatique, vidéo, écrans…) et gérer la logistique le jour J. Faire démonter et ranger le matériel à l'issue de la manifestation.

MISSIONS :

- Constituer le dossier technique et de sécurité en lien avec l'organisateur local et le responsable des services techniques de la ville.
- Recruter et coordonner l'équipe logistique locale.
- Organiser la livraison et l'installation du matériel en respectant les consignes prévues.
- Installer les différents stands : accueil, Ping local, commerciaux (si autorisation) buvette (si autorisation): vente de boissons sans alcool et de déjeuner (sandwichs, friandises, crêpes…).

MISSIONS ET TÂCHES :

1) Constituer le dossier technique et de sécurité

En lien avec le commissaire général et le responsable technique de la ville, il constitue le dossier technique et de sécurité, réalise le plan de masse de l'implantation de la manifestation et s'assure des diverses déclarations et autorisations (SACEM, assurance, buvette, vente commerciale…).

2) Constituer et coordonner l'équipe logistique et technique

Il recrute un responsable technique expérimenté (informatique, électricité, électronique…) qui peut être une personne de la ville mise à disposition et/ou faire appel à un prestataire extérieur. Il recrute également une équipe de 8 à 12 personnes pour aider à l'installation, au montage et démontage, et rangement des équipements et matériel disponible le jour J.

3) Organiser la livraison et l'installation de l'équipement et du matériel nécessaires à la bonne tenue de la manifestation (selon le cahier des charges)

Le responsable matériel, logistique et technique local doit être présent lors des visites du site d'accueil de la manifestation avec notamment un point d'ordre du jour sur la gestion logistique avec la ville.

RESPONSABLE «MATÉRIEL ET LOGISTIQUE»

Il vérifie sur place l'emplacement et la zone précise de la manifestation avec notamment l'implantation des espaces d'animation, des zones d'entrées et de sorties des participants, l'emplacement des stands et barnums.

Il vérifie avec la Mairie le respect du cahier des charges concernant notamment :
- La zone de stockage des camions pour le déchargement du matériel.
- La livraison des barrières Vauban, tables et chaises par la mairie.
- La sonorisation générale de l'espace.
- La gestion du matériel informatique.
- Le câblage électrique + gaines ou goulottes.
- Les toilettes chimiques et poubelles à tri à proximité si besoin.

Il organise la venue du matériel pour la ville auprès des clubs ou comités locaux (niveau 2 et 3) et/ou le déchargement du camion et du matériel le matin de l'événement, les tables, barrières Vauban, le placement du petit matériel et des supports de communication. Le matériel de la mairie et autres prestataires privés peut imposer une livraison la veille.

Il fait vérifier les branchements électriques et leur bon fonctionnement (responsable technique) et notamment la sonorisation.

Il fait installer le jour de l'animation, avant 11h, les tables (dépliées), le matériel pour chaque atelier (raquettes, balles, lots…) et le décorum gonflable (arche).

Il fait démonter et ranger le matériel à partir de l'heure prévue.

4) Installer les stands

Les stands sont répartis autour de l'arène (6mx3m ou 3mx3m). Ils sont en accès libre pour tous ceux et toutes celles qui entrent dans l'espace d'animation.
Ils sont de plusieurs sortes (accueil et stand d'accueil, éventuellement buvette et partenaires commerciaux).

RESPONSABLE «COMMUNICATION/ PROMOTION»

Description de la fonction :
Faire venir et attirer le plus grand nombre de personnes le jour de la manifestation et faire en sorte que l'on parle de la manifestation dans tous les supports d'information et de communication du secteur.

FAIRE SAVOIR :

Communiquer sur l'événement et le tennis de table : AVANT-PENDANT-APRÈS
• Saisir l'opportunité pour faire parler de notre sport.
• Insister sur la gratuité de l'évènement, le côté ludique, les récompenses pour tous.

MISSIONS :

- Recruter une équipe «communication».
- Mettre en place le plan de communication local.
- Développer des actions de promotion de proximité.
- Coordonner et valoriser l'accueil des journalistes, partenaires, institutionnels et personnalités.

MISSIONS ET TÂCHES :

1) Recruter une équipe «communication» composée :
• D'un ou deux assistants communication (stagiaire en école de communication ou STAPS), chargé de développer :
- Le plan de communication (supports de communication, réseaux sociaux, relations médias, communiqués de presse, conférence de presse, production d'images).
- Des actions de promotion de proximité pour attirer des participants
- Assurer et valoriser l'accueil des journalistes, partenaires, institutionnels, et personnalités.

• D'un photographe faisant de la photo haute définition libre de droit le jour J.
• D'un vidéaste pouvant filmer le jour J et réaliser un montage de promotion.

• D'un animateur micro le jour de la manifestation qui va annoncer les temps forts, présenter les espaces, faire vivre la journée et attirer par la voix les passants.
• Une équipe distribue des flyers ou faire une campagne d'affichage plusieurs jours avant dans des lieux stratégiques (panneaux municipaux suivant l'accord avec la ville + service des sports, salles de sport, mairies, centre culturel, points informations jeunesse, commerçants du quartier où se tiendra la manifestation…).
J-1 et jour J, dans le cœur de ville, aux abords de l'événement (6 personnes missionnées).

2) Mettre en place le plan de communication local avec les supports fournis

Supports imprimés :
• Affiche, flyer, banderole, roll-up ou kakémonos.
• La ville met à disposition des emplacements et période d'affichage et impressions pour sucettes Decaux (semaine précédente)

+ espaces d'affichage électronique, journal de la ville…
• Faire imprimer les affiches aux formats préconisés par votre ville (sucettes Decaux, panneaux d'affichage municipal…).
• Diffuser les supports de communication pour affichage dans les réseaux locaux.
• Distribuer les flyers dans les commerces de proximité (distribution dans les lieux de passage, écoles, boîtes aux lettres les deux week-ends précédents, la veille et le matin de la manifestation).
• Prévoir un fléchage de l'animation dans la ville afin de renforcer le côté évènementiel…

• Pour une organisation pilotée par un comité ou une ligue, utilisez les clubs comme relais d'informations (envoi d'un kit de promotion avec affiches et flyers).

Supports Web :
• Créer une page internet de l'évènement ou des bannières sur le site des clubs, du comité, et de la ligue …
• Créer des liens vers les sites locaux (ville, conseil départemental, conseil régional, presse locale, associations partenaires…).
• Organiser une promotion sur les réseaux sociaux (facebook, twitter…) via la création «d'un événement» en coordination avec la page facebook de la FFTT.

Autres supports :
• Dans le cadre du Ping Tour, il faudra intégrer la charte Ping Tour sur différents supports d'information existants de la ligue, du comité, et des clubs : newsletter, bulletin, courriers…

Relation Presse :
• Contacter la presse locale pour faire rédiger des articles, les radios pour négocier des spots et les télévisions locales afin de démultiplier le nombre de reportages.

3) Développer des actions de promotion de proximité

• Mettre en œuvre des actions Educ' Ping en lien avec les éducateurs locaux afin de mobiliser les écoles maternelles, primaires, collèges/lycées, universités et notamment les sections USEP, UNSS, UGSEL et FFSU.
• Mobiliser les centres de loisirs, maisons des jeunes… pour communiquer autour de l'événement et faire venir du monde.
• Contacter les associations «handisport» et «Sport Adapté» pour faire venir ce public, clubs seniors pour le ping santé, le CROS, CDOS ou CTOS pour mobiliser l'écosystème sportif local.

4/ Coordonner et valoriser l'accueil des journalistes, partenaires, institutionnels et personnalités

• Inviter un mois puis une semaine avant, puis accueillir les journalistes de la presse ou la télévision locale le jour de l'événement et les mettre dans de bonnes conditions de travail (prévoir une ligne SDSL ou fibre optique à proximité pour l'envoi des vidéos et photos aux médias).
En lien avec le speaker et les autres responsables, préparer les interventions, le planning de la journée pour communiquer autour des animations des univers et des démonstrations, de la venue des élus institutionnels (maire, adjoint aux sports…) ou de personnalités et des partenaires.

RESPONSABLE «ACCUEIL»

Cette personne peut être un dirigeant ou une personne extérieure (à l'aise dans le relationnel), elle est en lien étroit avec le responsable Animation et Communication

Description de la fonction :
Accueillir le public et les participants tout au long de la journée de la manifestation. Entretenir un relationnel sympatique avec l'ensemble du public.

MISSIONS :

- Constituer et coordonner l'équipe Accueil.
- Organiser la formation des hôtes et hôtesses.
- Recenser les participants.
- Organiser et animer le stand Ping local.
- Faire venir à la formation des animateurs.

MISSIONS ET TÂCHES :

1) Constituer et coordonner l'équipe d'accueil pour le jour de la manifestation

Il doit s'assurer de la bonne gestion des flux à l'accueil des univers d'animation et au stand Ping local.

Il assure une bonne rotation des hôtes d'accueil lors de la pause du déjeuner.
Il organise le recrutement de différentes personnes en responsabilité sur le stand Ping local, dans les univers d'animation et autour de l'événement :
Il forme ou accompagne l'équipe pour qu'elle soit opérationnelle le jour J (diffusion d'informations, réunions…).

Stand Ping local (4 personnes minimum) :
- 1 responsable du stand Ping local
- 1 hôte d'accueil qui assure la réception des inscriptions-enregistrements dans les espaces et saisies des informations sur un ordinateur (classeur excel dédié)
- 2 hôtes d'accueil qui assurent la distribution des cadeaux et supports promotionnels aux participants

Dans chaque univers :
- 1 hôte d'accueil dont la mission est :
• D'accueillir le participant en lui expliquant le contenu de l'univers concerné.
• De faire remplir obligatoirement l'inscription-enregistrement pour la saisie d'une «licence évènementielle» à chaque participant en lui expliquant qu'il se verra remettre un goodies et sera enregistré pour le tirage au sort de la journée (cadeau spécifique de la ville).

CONDITIONS ET CRITÈRES DE RECRUTEMENT :

Les hôtes (ses) d'accueil :
Ils doivent avoir une bonne présentation.
Ils doivent avoir le sens de l'accueil et de la communication avec les autres.
Ils doivent connaître l'activité tennis de table.
Ils sont bien informés des activités se déroulant dans les univers d'animation.

Le jour J, ils accueillent et orientent le public souhaitant participer aux activités ou vers les stands. Ils valident la participation dans l'univers en faisant remplir le bordereau de licence évènementielle ou une saisie sur Excel, QR Code… et insistent sur la gratuité et les cadeaux à tous les participants.

2) Recenser les participants

Il est important de recenser les participants pour :
- Communiquer sur le nombre de participants.
- Récupérer les coordonnées pour les attirer ensuite dans un club.
- Comptabiliser les coordonnées pour la réalisation de licences évènementielles.

3) Organiser et animer le stand «Ping local»

Ce stand a pour but de promouvoir le tennis de table et les clubs locaux.

Les visiteurs doivent pouvoir y trouver des informations et leurs cadeaux :
- L'existence et la localisation des clubs près de chez eux.
- Les offres de pratiques proposées (contacts, horaires…).
- Des kits de communication adaptés à différents âges (Kit Com FFTT).
- Les goodies qui seront remis à chaque participant.
- Des E-pass-ping (avec 4 séances «découverte» pour une durée d'un mois dans un club) pourront être offerts également à tous les participants

Matériel minimum à prévoir : 2 à 4 tables et 4 à 8 chaises, 1 barnum 6mx3m (fourni par la FFTT pour le Ping Tour niveau 1), grilles ou panneaux d'affichage, 1 ordinateur relié à Internet et à SPID ou des tablettes tactiles pour prendre les informations des participants et répondre à leurs questions nécessitant Internet.

RESPONSABLE «ANIMATION»

Description de la fonction :
Faire jouer les participants en encadrant les différents univers d'animations tout au long de la journée.

MISSIONS :
- Constituer l'équipe d'animation avec 1 responsable par univers d'animation ainsi que des animateurs pour chaque espace ou atelier de pratique.
- Faire venir à la formation des bénévoles.
- Coordonner les animations le jour J avec les responsables d'univers recrutés et formés.
- Organiser l'espace de Ping Extérieur sur les étapes de niveau 1.

MISSIONS ET TÂCHES :

1) Constituer l'équipe d'animation pour le jour de la manifestation
Il organise le recrutement de différentes personnes en responsabilité sur les univers d'animation et l'espace démonstration.

Liste générique des espaces pour le Ping Tour et modélisable pour tout type de manifestation :

Univers Ping Éducatif (8 personnes environ) : le responsable, 1 personne à l'accueil et 6 animateurs connaissant bien l'activité et la technique (1 par atelier ou par table pour assurer une animation en continu).

Univers Free Ping (4 à 6 personnes environ) : le responsable, 1 personne à l'accueil et 2 animateurs affables et conviviaux pouvant échanger avec des participants, lancer des défis… Les jeunes licenciés du club peuvent également échanger des balles avec le public. 1 personne pour organiser des minis compétitions.

Univers PingVR (2 à 4 personnes) : le responsable, 1 personne à l'accueil et 2 animateurs qui ont des appétences pour les jeux vidéos si possible ou l'univers virtuel dont le jeu Eleven VR sur les casques Oculus Quest 2.

Univers Ping Inclusif (8 personnes) : le responsable, 1 responsable à l'accueil, 4 animateurs pour faire passer les différents tests d'évaluation de la forme et 2 personnes pour faire jouer dans une démarche de santé bien-être et jouer en situation de handicap.

Univers Ping Extérieur (1 personne) : 1 personne chargée de faire venir des démonstrateurs, des joueurs de les faire jouer. C'est aussi l'espace pour montrer aux élus des collectivités, le site dédié de la fédération pour installer un site pérenne dans la commune.

Univers Démonstration

Conditions et critères de recrutement :

Les animateurs
Les animateurs doivent être passionnés par l'activité.
Ils doivent avoir une bonne connaissance et une attirance pour l'univers où ils seront en action.
Ils doivent avoir un profil et une compétence avérée pour l'animation de différents publics.
Ils sont dynamiques et à l'aise pour échanger avec le grand public.

Le jour J, leurs missions principales sont :
- Mettre en situation les participants à l'atelier.
- Animer et encadrer par séquence de 5 à 10 mn pour assurer la rotation.
- S'adapter en fonction de l'affluence de l'atelier.
- Transmettre la passion du ping.
- Faire vivre individuellement et collectivement l'atelier.

2) Organiser et assurer la formation des animateurs en lien avec le responsable accueil

Il peut prévoir une réunion supplémentaire (à la formation dispensée par la FFTT) avec l'ensemble des personnes concernées : tous les responsables d'univers, les animateurs et hôtes des univers, le responsable Ping local, les autres responsables de secteur (communication/promotion, matériel/logistique, accueil).
Il met en relation les personnes d'un même univers en amont de la formation et diffuse **le kit d'animation** du présent guide.

3) Coordonner les équipes d'animation le jour de la manifestation

Chaque responsable d'univers dispose d'un espace et d'un matériel spécifique qui lui est confié pour effectuer des animations.
Il doit s'assurer de la bonne gestion des flux dans les univers d'animation (en lien avec les responsables d'univers et le responsable accueil)
Il organise et encadre les temps forts d'animation, de démonstrations, des finales des tournois, des remises de récompenses… en lien avec l'animateur micro.
Il assure une bonne rotation des animateurs lors de la pause du déjeuner.

BIEN RECRUTER ET S'ORGANISER

Si l'on cumule l'ensemble des postes évoqués dans les fiches précédentes, on peut atteindre des équipes de 30 personnes pour les étapes de niveau 1 du Ping Tour Terre de Jeux, 20 personnes pour le niveau 2 et avec un minimum de 10 personnes pour le niveau 3.

L'organisation des moyens humains est importante et la constitution en premier lieu d'un organigramme est essentielle :
Un responsable qui recrute 4 responsables de secteur qui mobilisent chacun le nombre de personnes nécessaires dans leurs équipes.

Le recrutement de «l'équipe de direction» doit se faire 2 mois avant la manifestation.
Le temps pour les responsables de s'approprier leur secteur ensuite recruter leurs équipes.
Le recrutement d'un stagiaire, d'un étudiant, d'un service civique peut être un atout notamment dans le secteur de la promotion, communication ou recherche de partenaires.
Cette personne peut permettre d'assurer en continu le relais des différents secteurs dans la préparation de la manifestation.
Il est important également de faire en sorte que les acteurs de la manifestation (les bénévoles) s'approprient du mieux possible leur mission. Pour cela, l'organisation de temps de réunion, temps de formation et de diffusion des différents documents utiles est importante en complément de la formation dispensée par la FFTT.
Plus les personnes sont sensibilisées à leur tâche, plus l'événement se passe bien et apporte une bonne image.

TIMING :

Jour J -2 mois : équipe à constituer

Jour J -1 mois : diffusion des documents utiles (secteur par secteur voire mission par mission)

Jour J -1mois : temps collectif d'information et de formation générale (accueil et animation)

Jour J -1 semaine : check-list aux bénévoles et rappel des prinicpaux temps de la journée

L'ACCUEIL DU PUBLIC

Organiser une manifestation en extérieur, c'est :

• Être dans une démarche innovante de promotion, d'accueil, et d'animation
(Pratique à l'extérieur - loin des salles habituelles, dans un lieu emblématique de la ville, entre amis, en famille)

• **Mettre en valeur les nouvelles pratiques** et les services proposés par la FFTT et ses clubs
(Les univers d'animation sont là pour illustrer tout ce qu'il est possible de faire avec une table et des raquettes de tennis de table, présenter des pratiques existantes ou nouvelles pour des publics diversifiés)

• Montrer **une image jeune, dynamique,** et de proximité au travers d'activités ludiques, et de périodes de spectacle (démonstrations) dans **une ambiance chaleureuse et conviviale.**

Par conséquent, nous devons TOUS adopter une attitude en adéquation avec nos objectifs :

• **Avoir le sourire** et une attitude d'écoute auprès des personnes entrant sur le site d'animation,
• Savoir orienter vers les univers ou les stands adaptés selon les demandes des participants
• **Faire partager un bon moment** de jeu et de fête (aller vers l'autre, partager sa bonne humeur)
• **Faire vivre** des sensations nouvelles (originales, ludiques…) **faire connaître et apprendre** des «trucs» nouveaux (jeux, coups, adresse…)
• Valoriser ces moments auprès des participants (récompenses, cadeaux souvenirs, photos…)

À la sortie des espaces, les participants doivent avoir passé un bon moment et pourquoi pas, vouloir jouer au ping chez lui, à l'école, au travail, dans un parc, ou dans un club…!

Tenue vestimentaire des bénévoles

La FFTT ou le COJO Paris 2024 fournit **une tenue** spécifique Ping Tour à tous les membres de l'organisation locale. Le port de ce T-Shirt est OBLIGATOIRE afin que les participants identifient facilement les personnes ressources.
Les responsables de secteur, l'animateur micro et les coordinateurs peuvent porter une tenue spécifique accompagnée d'un badge pour accueillir les personnalités présentes.

Inciter les personnes de passage à participer aux univers

Les hôtes à l'accueil général et dans chaque univers ne doivent pas être dans une attitude «attentiste». Ils doivent inciter les personnes entrant sur le site ou de passage à participer aux ateliers. Ils doivent aller au devant du public, aller chercher enfants, adolescents, adultes, parents…

Informer, renseigner et communiquer avec les participants

En dehors des hôtes d'accueil et des animateurs d'univers ou de stands qui échangent et communiquent avec les participants, il faut être capable de les renseigner sur diverses demandes. Par exemple, connaître les clubs qui proposent l'activité 4-7 ans quand on est dans cet univers.
Pour cela, il peut être très intéressant d'avoir une ligne internet disponible et accessible au stand Ping local pour aller sur les sites internet en cas de recherche d'informations spécifiques et/ou des flyers des clubs proposant l'activité à l'accueil de l'univers et au stand du Ping local.

Prolonger la présence sur le site d'animation et développer la convivialité au travers d'une buvette et d'un coin restauration

Certaines étapes ont la possibilité de mettre en place un espace buvette et restauration. Cet espace doit être bien pensé. Il ne doit pas venir «polluer» les animations qui se déroulent à l'intérieur du site mais doit se situer à proximité afin que les gens se retrouvent (parents, amis…).
Il ne doit pas y avoir de vente d'alcool dans cet espace (interdiction réglementaire et image sportive dégradée) mais si l'espace le permet on peut installer des tables et des chaises pour pouvoir se poser et regarder.

Faire patienter les participants lors des périodes d'affluence

Lors des périodes d'affluence à l'entrée de certains espaces, il faudra savoir s'adapter à la situation et orienter les participants vers d'autres univers ou stands pour les faire patienter :
• Le stand Ping local où on peut venir s'inscrire dans un club ou avoir des conseils.
• D'autres univers moins chargés.

Remise des lots et cadeaux aux participants

Remettre des petits lots à chaque participant :
Tous les participants doivent recevoir un cadeau (goodies). Ce cadeau est remis au stand du Ping local à la fin de sa participation et après avoir enregristré sa participation à son arrivée.

Inciter dans les stands ceux et celles qui souhaitent prolonger leur pratique dans un club

L'un des objectifs majeurs de la FFTT et de l'organisateur local est d'inciter une grande partie des participants à venir prolonger l'activité d'une manière ou d'une autre: s'inscrire dans un club, s'intéresser à l'activité de plus près et aux offres de pratique qu'elle propose.

Pour cela,

Le Stand du Ping local

(sous la responsabilité d'un coordonnateur local avec des personnes dédiées) informe sur la pratique dans les clubs, offre des e-pass' ping (séances d'essai gratuites dans un club, affilié à la FFTT, partenaire de l'opération), aux participants véritablement intéressés pour s'inscrire dans un club, des plaquettes d'informations des clubs…

Ce stand doit être la plaque tournante de l'accueil de la manifestation. C'est ici que viennent les participants après leurs essais dans les espaces pour venir chercher leurs cadeaux et des informations.

Le stand doit mettre en avant les activités locales des clubs, les agents d'accueil doivent être force de propositions, de questionnements pour attirer le public vers une pratique dans un club affilié.

L'accueil des personnalités

Un certain nombre d'acteurs invités sont amenés à venir et à participer à cette manifestation.

Il est important d'avoir un accueil personnalisé pour :
- Les représentants de la FFTT (qui seront annoncés),
- Les représentants des collectivités locales (mairie, conseil départemental, conseil régional) et de l'État,
- Les partenaires privés,
- Les membres du comité Olympique départemental ou régional

Chaque invité doit «sentir» un accueil spécifique à son attention et doit être mis en valeur.
Il doit avoir une explication du déroulé de la journée et de son intervention.
Cet accueil est directement piloté par l'organisateur local en lien avec le responsable Promotion/Communication et Accueil qui sont directement prévenus des arrivées par les hôtes d'accueil.

Un petit espace aménagé «Relations publiques VIP», à l'écart, peut être mis en place (notamment quand on sait que de nombreuses personnalités vont se déplacer) avec boissons et collation. Un hôte d'accueil peut se charger de rendre l'espace agréable dans un cadre favorable à l'échange.
Il est nécessaire de prévoir dans cet emplacement une sono afin que les élus puissent faire une allocution. Sur les étapes de niveau 1, cet espace peut-être celui du Ping Extérieur pour mieux présenter le concept aux élus locaux.

Un carton d'invitation spécifique, envoyé par l'organisateur, avec coupon-réponse est envoyé aux personnalités locales afin qu'elles viennent ou qu'elles soient représentées lors de cette manifestation

L'animateur micro doit être particulièrement actif lors de ces moments pour présenter les interlocuteurs à leur arrivée. Il doit être tenu régulièrement informé de l'arrivée des personnalités et de leurs implications respectives de près ou de loin vis-à-vis de la manifestation.

L'ANIMATEUR-MICRO

Il intervient pour orienter les personnes et les inciter à rester en allant voir ce qui se passe dans d'autres espaces.

Il doit être particulièrement bien informé sur ce qui est programmé tout au long de la journée. Il dispose d'un interlocuteur local (les 2 coordonnateurs) avec qui il est en lien direct pour la gestion et la diffusion des diverses informations de la journée d'animation. Vous pouvez également lui préparer un book avec les informations importantes (nombre de licenciés/clubs du département, les équipes et joueurs phares, les personnalités attendues avec des photos, la liste de vos partenaires).

L'ANIMATION DES ESPACES

L'animation est considérée comme le moment où le participant joue avec un animateur qui organise un atelier.

L'animateur, tout comme l'agent d'accueil, doit porter la tenue vestimentaire prévue en faisant attention de mettre des vêtements assez neutres pour ne pas se mettre en concurrence avec des partenaires du Ping Tour.

L'animateur doit également respecter des principes à tenir lors d'une manifestation de ce genre qui sont :

- **Valoriser la pratique** du ping ou du tennis de table.
- **Garder le sourire,** accueillir, présenter, démontrer, accompagner le public (montrer notre capacité d'accueil).
- **Expliquer,** montrer les côtés positifs de la pratique du ping.
- **Séduire, valoriser,** donner envie au public de vous revoir (sensation d'avoir passé un bon moment).
- **Faire progresser** (démarche pédagogique).
- **Tolérance :** accepter et intégrer tout le monde.
- **Faciliter** la pratique, s'adapter en toute circonstance.
- **Communiquer** avec l'équipe.

CONSEILS GÉNÉRAUX

Gestion globale :

L'animateur doit compléter l'accueil et la communication au départ et ne pas hésiter à aller chercher les passants (trouver des personnes ayant un bon feeling («démarcheur»).

La stratégie de disposition de l'univers peut contribuer à une bonne animation.

Gestion du flux :

Sur la durée des ateliers, IL N'Y A PAS DE TEMPS FIXE, il faut s'adapter en fonction du flux de participants. Plusieurs options s'offrent à vous :

- En cas de faible affluence :
Garder les pratiquants le plus longtemps possible dans les univers. Pour garder les personnes dans les univers notamment sur «Techni'Ping», vous pouvez utiliser des variantes dans la mise en place de vos situations à savoir faire jouer le pratiquant dans un premier temps **seul**, le faire jouer **avec l'animateur**, le faire jouer **en double** ou **en duel** sur un même atelier, lui donner un record à battre, une série à améliorer, etc.

- En cas de forte affluence :
Il faut passer moins de temps par personne.

L'ANIMATION DES ESPACES

Les démonstrations et l'atelier radar dans «Techni' Ping» faciliteront l'attente des pratiquants. Vous pouvez aussi réaliser certains ateliers en faisant jouer à la file indienne, cela permettra de faire jouer plus de monde et donnera une dimension physique supplémentaire. Vous pouvez décider de donner **un ordre de passage** aux ateliers de manière à :
- Orienter le joueur dans un atelier «libre» s'il y a une forte affluence (en cas d'organisation libre des ateliers) ;
- Donner un parcours bien précis au joueur avec un sens de passage sur les ateliers (en cas d'un ordre précis des ateliers). Cela permet un meilleur «contrôle» du joueur (on sait où il en est) et une meilleure vision générale du flux dans l'univers. Il faudra veiller dans ce cas à numéroter les ateliers ou les tables.

Vous pouvez avoir les deux stratégies à des moments différents de la journée.

Vous pouvez également (l'hôtesse d'accueil ou l'animateur) vous diriger vers un autre univers et proposer de revenir ultérieurement.

Gestion des animateurs :

Prévoir des rotations des animateurs pour les pauses «déjeuner» ou par nécessité en cas d'affluence dans certains univers (prévoir des animateurs «électron libre»).
Même si un nombre précis d'animateurs a été mentionné dans le cahier des charges, l'idéal est d'avoir un animateur par table ou atelier.
L'équipe logistique (buvette) fournira de l'eau aux animateurs tout au long de la journée surtout quand il fait beau et chaud !

Gestion des ateliers :

Concernant l'aspect pédagogique l'idée est de donner des conseils au pratiquant notamment sur la prise de raquette (prise «crabe», «pistolet», «serrer la main du copain…»), sur le placement du coude, des jambes, prise de balle devant soi en revers et sur le côté en coup droit…
Vous pouvez également faire jouer en coup droit, en revers, avec et/ou sans la raquette, au service, remettre la balle lancée par l'animateur, créer des oppositions entre pratiquants, rajouter du déplacement…Vous avez toute une série d'éléments pour faire évoluer les situations, garder le pratiquant dans un univers en lui proposant des variantes sur les ateliers et le mettre dans une situation de réussite et en même temps d'apprentissage (le faire progresser et le faire sentir qu'il progresse). Bien évidemment, plus il y aura de monde, moins vous pourrez donner de conseils aux pratiquants.

LES DIFFÉRENTS UNIVERS DE PRATIQUE

Les univers définis correspondent à une offre de pratique spécifique, à des publics différents. Ils sont complémentaires.

Pour votre manifestation, en fonction de son type et/ ou de son importance, vous êtes imposés ou libres de proposer les espaces de votre choix.
Parmi les différents espaces, un large choix de situations pédagogiques vous est proposé. Elles ne sont évidemment pas exhaustives et peuvent être complétées ou remplacées par d'autres jeux adaptés à la philosophie de chaque espace.

RAPPEL DES ESPACES OU UNIVERS :

PING ÉDUCATIF

Ateliers techniques pour progresser de 4 à 7 ans, 8 à 12 ans et 13-17 ans. Radar de vitesse, robot lanceur de balles, ateliers technique pour progresser.

LE FREE PING

Tables de formes différentes et variées, filets amovibles, mini-tables où l'on joue comme chez soi, librement ou en compétition. Les différentes règles sont expliquées.

LE PING INCLUSIF

Inclusif car il est adapté à tous les publics, seniors, en situation de handicap dans une dynamique de lutte contre la sédentarité : tests physiques et à la table pour mesurer le niveau de forme du participant (protocole précis) et jeux en situation de handicap à la table.

PINGVR

Jouer au tennis de table avec un casque de réalité virtuelle. Découvrir le Ping de manière moderne et adaptée à toutes les situations (prévoir un espace couvert et sans UV (préau, ombre, barnum avec toile sombre ou très épaisse !).

L'ESPACE PING EXTÉRIEUR

Lieu pour présenter l'activité, faire jouer le public invité et les personnalités. C'est aussi l'espace pour montrer le site modèle du Ping en extérieur et de l'appli numérique Freeping.

LE PING ÉDUCATIF (4-17 ANS)

Cet univers est réservé à tous ceux voulant découvrir et progresser sur les aspects techniques de l'activité. Autour de 8 tables pour les étapes de niveau 1 du Ping Tour, le non pratiquant vient découvrir les effets, les trajectoires, des exercices pour progresser techniquement au tennis de table. Cet univers s'adresse à un large public mais devrait essentiellement intéresser les 4-17 ans. Les animateurs font vivre les différents ateliers, corrigent et aident les pratiquants à progresser au tennis de table.

LES ATELIERS ONT ÉTÉ CONÇUS SELON LES RÉFLEXIONS OU OBJECTIFS SUIVANTS :

- Un aspect apprentissage avec une découverte des différents paramètres caractérisant notre discipline : l'effet, le placement, la trajectoire, la vitesse, la prise d'information, le dosage… ;

- Un côté «fun» et «moderne» avec la présence d'un robot et d'un radar ;

- Un esprit de duel, le tennis de table étant un sport d'opposition ;

- L'expérience d'animations précédentes où certains ateliers ont particulièrement bien fonctionné ;

Remarque : rien ne vous oblige à avoir un animateur par atelier, néanmoins ceci est préconisé. Vous verrez toutefois que la présence d'animateurs est indispensable sur certains ateliers et qu'elle peut être moins prégnante sur d'autres.
Il vous convient de choisir en fonction du nombre de tables utilisées, les ateliers que vous mettrez en place avec l'importance d'avoir au moins un atelier Flash Ping et un atelier robot.

LES ATELIERS POTENTIELS DE L'UNIVERS PING ÉDUCATIF

Les ateliers vous sont proposés à titre d'exemples. Vous pouvez être imaginatif et en proposer des complémentaires en faisant attention aux contraintes matérielles dont vous disposerez.

Atelier n°1
FLASH'PING

Principe : l'animateur envoie la balle en hauteur au participant (entre l'épaule et la tête), le joueur après le rebond de la balle sur la table doit frapper le plus fort possible dans la balle pour battre le record de vitesse. Attention, il conviendra de ne comptabiliser que les balles allant sur la table mais rapidement, seul le nombre inscrit sur le radar compte.

Matériel à prévoir : *une table, un radar de vitesse, piles pour le radar, un grand filet récupérateur.*

Atelier n°2
LE ROBOT

Principe : faire des échanges contre le robot ou réussir à lui renvoyer la balle. L'animateur règle la vitesse, l'effet et l'oscillation en fonction du niveau du participant. Il peut aussi placer des cibles à viser pour rendre un peu plus complexe ou ludique.

Matériel à prévoir : *une table, un robot, des balles ; un filet récupérateur.*

Préconisations : prévoir des records d'échanges, des défis, des cibles…ou laisser le joueur autonome (notamment en cas de forte affluence et/ou «manque» d'animateurs).

Atelier n°3
MORPONG

Principe : l'animateur envoie des balles au participant ou alors celui-ci réalise un service et vise les cases délimitées en essayant de faire des lignes ou des diagonales comme au morpion (cet atelier peut également être réalisé en duel entre personnes pouvant s'empêcher de réaliser leur morpion).

Matériel à prévoir : *une table, un damier réalisé en 9 cases avec des cordes ou scotch de peintre.*

Atelier n°4
SPIN'PONG

Principe : mettre de l'effet en frottant la balle placée sur un plot ou un goulot de bouteille et la faire passer au-dessus du filet ou d'un surfilet. Cet exercice peut aussi être réalisé à 2 en duel chacun son tour et marquer des points en fonction de la réussite ou alors à 2 en même temps côte à côte où le premier réussit.

Matériel à prévoir : *une table, 3 plots ou goulots de bouteilles et un surfilet (exemple : plot troué avec barre), balles bicolores.*

Sur cet atelier l'animateur devra s'adapter car la notion d'effet peut être difficile à appréhender pour le pratiquant. Dans ce cas, le surfilet peut permettre de travailler les trajectoires (jouer au-dessus ou en dessous du surfilet) sans forcément utiliser l'effet.

À DESTINATION DES ENFANTS DE 4 À 7 ANS OU TRÈS DÉBUTANT :

Atelier n°5
LE GARÇON DE CAFÉ

Principe : parcours d'habileté à construire avec cerceaux, soucoupes à contourner, plots pour passer par-dessus ou par dessous…
Réalisation du parcours avec une balle en équilibre sur la raquette (jouer sur la taille de balle pour simplifier ou complexifier), utiliser le ballon de baudruche si nécessaire.

Matériel à prévoir : *raquettes, variété de balles, 10 ballons de baudruche, plots, soucoupes, cerceaux, traces de pas (en lien avec le Kit matériel Méthode Française).*

Atelier n°6
LE JARDINIER

Principe : viser les zones variées en profondeur (potager, fleurs, arbres) avec la raquette et la balle sur demande de l'animateur. Exercice de dosage qui peut être d'abord réalisé à la main avant d'envoyer avec la raquette (en fonction de l'âge).

Matériel à prévoir : *3 cordes au sol pour délimiter les zones, raquettes, balles variées. Affichage des zones par des panneaux indiquant les légumes ou autres à arroser.*

Atelier n°7
LE MARCHÉ

Principe : réaliser un service avec la main ou la raquette et envoyer la balle rebondir sur les fruits et légumes choisis pour son marché (visuels posés sur la table adverse). Cela peut être un renvoi de balle si l'enfant maîtrise (distribution à la main par un copain, un parent ou un animateur), on peut également mettre une bassine dans les mains d'un partenaire en face pour rattraper les balles envoyées.

Matériel à prévoir : *1 table ou mini-table, raquettes, variété de balles, feuilles A4 plastifiées avec les légumes du marché à viser ou fruits et légumes de dînette récupérés, bassines.*

SPÉCIFICITÉS DE L'UNIVERS

Accueil Afficher les ateliers à l'entrée avec une explication succincte.
Accueillir le participant, lui faire remplir le coupon de participation et l'orienter vers un atelier en fonction de son âge et de son niveau : le garçon de café pour un jeune débutant de 5 ans ou le robot pour un ado de 13 ans ayant déjà joué.

Animation Les animateurs sont répartis dans l'idéal sur chaque atelier de l'univers (un animateur par atelier).

Remarque : Si ce n'est pas le cas, les ateliers où la présence de l'animateur est indispensable ou recommandée sont Flash'ping, le robot et les jeux adaptés aux enfants de 4 à 7 ans.

Fin L'agent d'accueil indique le stand du Ping local (renseignements sur la structure organisatrice, club local, clubs voisins… distribution d'une brochure spécifique… récupération des goodies…) ou le réoriente vers un autre univers.

UNIVERS FREE PING

L'univers Free Ping vise à faire jouer différemment les adeptes de la petite balle avec des tables de formes et de couleurs particulières, des règles spécifiques. L'univers est en accès libre avec prêt de matériel pour jouer.

Les animateurs sont là pour réguler le flux de personnes, mettre en place des défis aux tables, expliquer les différences règles du tennis de table (hardbat, sandpaper, TTX, headis...) Ils peuvent être amenés à jouer avec les participants venus seuls.
Organisation libre, laisser à disposition des tables, des raquettes (de natures différentes), des balles (de natures différentes), du matériel «insolite» (poêle, téléphone...) afin de laisser pratiquer les joueurs mais aussi de les faire patienter pour les autres ateliers.
Organiser des compétitions avec des règles variées.

Matériel complémentaire à prévoir : *filet de table ultimate ou équipement pour le Headis, table de Teqball, de Tipong, raquette Hardbat, Sandpaper, TTX.*

FONCTIONNEMENT DE L'UNIVERS

Accueil
Accueillir les participants et leur proposer différents styles de matériel et leur présenter les différents types de tables proposées.
Vérifier que le participant est enregistré.

Animation
Des animateurs ou joueurs ayant un bon contact et jouant/défiant les pratiquants.
Il faut créer des petits défis, des petits matchs (sets, le gagnant reste…), viser une cible, jouer de la «mauvaise main»… mettre les tables «pongori» sous différentes formes, ou organiser des tournois sur les tables normales avec les règles des autres formes de pratique (TTX, Hardbat).

Fin
L'agent d'accueil indique le stand du Ping local (renseignements sur la structure organisatrice, club local, clubs voisins… distribution d'une brochure spécifique… récupération des goodies…) ou le réoriente vers un autre univers.

PINGVR

Cet espace permet de faire pratiquer les personnes de 13 ans et plus, avec un casque de réalité virtuelle, fourni par la FFTT. En dessous de 13 ans, l'enfant doit bien avoir l'autorisation de l'adulte responsable qui l'accompagne (problème éventuel de taille du casque, différenciation entre la réalité et le virtuel).
Les pratiquants jouent dans un espace protégé de la lumière extérieure : salle ou tente fermée, foncée.
Nous pouvons jouer avec ou sans connexion internet (le partage de connexion de téléphone est suffisant). Ils peuvent jouer l'un contre l'autre dans le même espace (zone définie au sol sans obstacle), ou contre un avatar (personnage virtuel du jeu), ou contre une personne réelle dans un autre lieu que le Ping Tour.

FONCTIONNEMENT DE L'UNIVERS

Accueil Accueillir les gens et leur proposer de tester le casque de réalité virtuelle. Vérifier que le pratiquant est enregistré.
Le nombre de participants dépend du nombre de casques à disposition et de l'espace couvert à disposition (3m² par personne).

Animation Préparer la personne en lui installant le casque sur la tête. Puis, lui installer les manette dans les mains, en prenant le temps de les sécuriser avec les dragonnes de protection aux poignets.
S'assurer de l'espace suffisant pour jouer et bouger sans obstacle autour de la personne qui ne voit plus l'espace réel.
Prévoir un temps de jeu de 5 minutes environ selon le nombre de personnes qui attendent.

Fin L'agent d'accueil de l'univers indique le stand d'accueil (renseignements sur la structure organisatrice, club local, clubs voisins… distribution d'une brochure spécifique… récupération des goodies…) ou le réoriente vers un autre univers.

LE PING INCLUSIF

Cet espace vise d'une part à montrer qu'on peut améliorer ou entretenir sa santé en pratiquant l'activité tennis de table au travers quelques items : la mobilité, la souplesse, l'équilibre, la force, l'habileté, l'endurance, le cardio.
La réalisation de tests en dehors de la table doit permettre au pratiquant de partir avec une évaluation de sa forme.
Lors de l'accueil du participant, il y aura un protocole à respecter.
L'univers vise d'autre part à faire jouer au tennis de table à la fois les personnes en situation de handicap (les sections handisport et sport adapté) mais aussi tenter de sensibiliser le public «valide» au tennis de table avec un handicap (jeu en fauteuil, ceci-ping...).
L'atelier est organisé en pratique libre pendant la durée de l'animation, des rotations sont mises en place en fonction de l'affluence.
Les organisateurs gèrent la venue des sections Handisport ou Sport adapté locales sur l'ensemble de la journée.
Les animateurs de l'univers font jouer le public avec les personnes en situation de handicap. Des fauteuils roulants et autres accessoires permettent également de mettre le public en situation de handicap pour sensibiliser.

Les ateliers (passage de tests) de l'univers Ping Santé :

L'espace est organisé en passage de 7 tests en dehors de la table.
Il conviendra en amont de faire remplir le questionnaire dédié fourni par la FFTT.

Questionnaire préalable :
Avant de faire passer les tests à un participant, il faut lui faire remplir le questionnaire. Il permet une prise de conscience des risques liés aux antécédents médicaux. Il ne se dispense en aucun cas d'un avis médical.

Pour la lecture des résultats, seules les personnes ayant répondu NON à toutes les questions sont autorisées à passer les tests physiques.

La fiche de suivi (fournie par la FFTT) :
Cette fiche va permettre au participant de noter ses résultats aux tests et de pouvoir avoir à la fin un état des lieux de sa forme. Cette fiche personnelle est laissée au participant à la fin de son passage. Il faut donc prévoir les impressions de ces documents en amont pour les étapes de niveau 2 et 3.

Les tests Eval'Forme en dehors de la table

Les tests d'évaluation de la forme proposés ci-dessous sont dans un ordre préférentiel de passage. Il est préférable de respecter cet ordre.
Les cotations pour les résultats sont fournies aux organisateurs et n'apparaîtront pas dans ce document.

Faire s'assoir le participant et prendre son pouls au repos

Avec un oxymètre de pouls, c'est plus aisé mais si vous n'en possédez pas, vous pouvez trouver le pouls sur la carotide ou au niveau du poignet et compter sur 30 secondes et inscrire un pouls sur une base de 1 minute.

Atelier n°1
ÉQUILIBRE STATIQUE

Le sujet a droit à deux essais. Le test se réalise les yeux ouverts pour les sujets ayant 40 ans ou + et fermés pour les sujets ayant - de 40 ans. Se mettre debout, puis lever un pied en positionnant le talon de ce pied à la hauteur du genou de l'autre jambe (jambe d'appui). Essayer de tenir en équilibre le plus longtemps possible (maximum une minute).

Atelier n°2
FORCE DES MEMBRES SUPÉRIEURS

Tenir le dynamomètre le long du corps, bras tendu. Quand vous êtes prêt, serrer la poignée le plus fort possible : le score s'affiche. Pour plus de précision refaites le test 3 fois.

Atelier n°3
FORCE DES MEMBRES SUPÉRIEURS

Lancer de médecine-ball (2 kg pour les femmes et 3 kg pour les hommes)
Assis les fesses contre un mur, tenez le medecine-ball entre vos mains avec les coudes à l'horizontale. Lancez le medecine-ball le plus loin possible sans décoller le dos du mur. Sur 3 essais relevez le meilleur score obtenu.

Atelier n°4 (- de 40 ans)
FORCE DES MEMBRES INFÉRIEURS

Avec l'aide d'un Jumpmètre, mesurer la détente verticale. Sans jumpmètre, il vous faut un mur avec une craie pour mesurer cette détente.
Le sujet a droit à deux essais. Il doit sauter sur place le plus haut possible. Il saute verticalement en prenant son élan avec les bras. On mesure la hauteur atteinte lors du saut avec un Jump mètre (test Abalakov).

Atelier n°4 (+ de 40 ans)
FORCE DES MEMBRES INFÉRIEURS (ASSIS-DEBOUT)

Bras en croix sur la poitrine, s'asseoir et se lever le plus de fois possible en 30 secondes. On entend par debout être redressé et genoux tendus. La position assise n'est pas tenue, dès que les fesses touchent la chaise, il faut se relever et ainsi de suite…

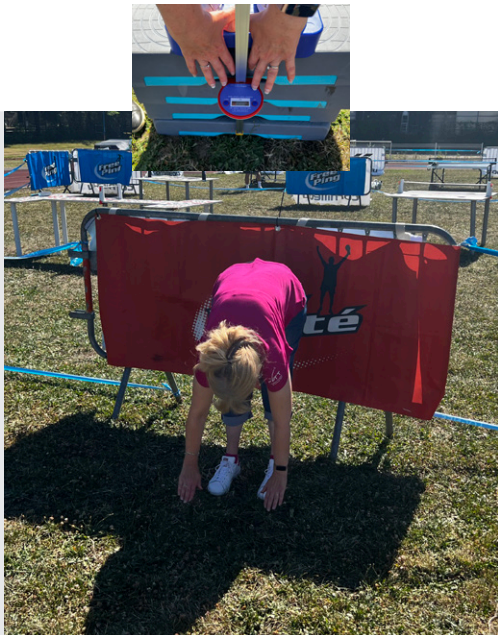
Attention, ce test est lié au n°3 suivant sur le cardio.

Atelier n°5
FORCE ABDOMINALE RELEVÉ DE BUSTE

S'allonger sur le tapis, plier les jambes garder les bras tendus, relever le buste tout en venant toucher le bras de l'éducateur placé devant les genoux. Effectuer le plus de relever de buste (maximum 30) en moins de 1 min. L'éducateur doit mettre sa deuxième main en bas du dos de la personne pour contrôler qu'elle relève bien son buste.

Atelier n°6
FORCE DES MEMBRES SUPÉRIEURS (ÉPAULES)

Le sujet doit rapprocher ses deux mains dans son dos (1 par-dessus l'épaule et l'autre par le flanc) le plus possible pendant que l'évaluateur mesure avec un centimètre l'écart entre les 2 mains.



Atelier n°7
SOUPLESSE DU TRONC

Flexomètre (toucher ses pieds)
Se mettre debout au bord d'une marche d'escalier (ou sur un step) et commencez à descendre en gardant les jambes tendues. Essayez de descendre le plus bas possible avec pour objectif d'aller toucher vos pieds, voire même dépasser cette marque (c'est l'intérêt de se placer sur une marche d'escalier), et tenir la position 3 secondes. On mesure à l'aide d'un flexomètre ou à défaut avec un centimètre.

ATELIERS À LA TABLE DE L'UNIVERS PING INCLUSIF :

Au-delà de la pratique libre, vous pouvez proposer sur la moitié des tables des ateliers spécifiques pour sensibiliser au handicap.

Voici quelques exemples :

1) 2 tables en pratique semi-libre

Principe : laisser jouer les valides et les personnes en situation de handicap les uns avec les autres ou contre les autres (organiser des paires ou des doubles et des défis).

2) 2 tables pour exercices spécifiques avec le matériel

Principe : jouer avec un œil caché, avec des lunettes déformantes, jouer de la mauvaise main, jouer en fauteuil roulant…
La présence d'un joueur en fauteuil pouvant apporter ses conseils est un vrai atout pour cet espace.

3) 1 table de ceci ping (showdown) si vous arrivez à en trouver une !

Principe : se renvoyer la balle pour marquer des buts (jeu du palet) avec les yeux bandés et une balle/grelot. Le joueur a une batte pour renvoyer cette balle. Cette pratique existe et est organisée pour les malvoyants et non-voyants par la Fédération Handisport.

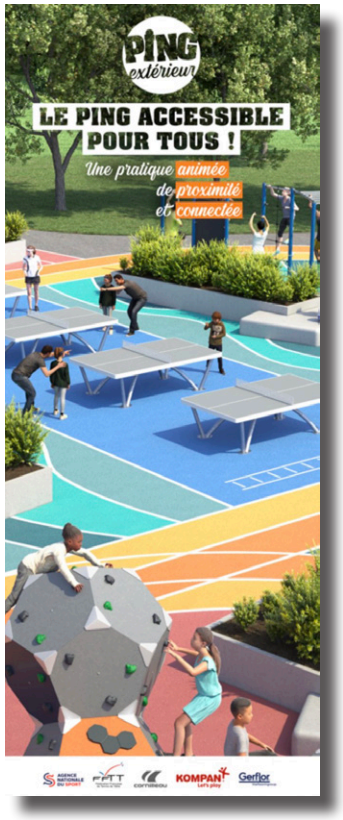
SPÉCIFICITÉS DE L'UNIVERS

Accueil Montrer le fonctionnement des tests d'évaluation de la forme, faire remplir le questionnaire au préalable pour vérifier que le participant peut passer les tests puis la fiche de suivi individuel. L'accompagner vers une chaise pour prendre son pouls au repos ou l'orienter vers les tables pour jouer en situation de handicap.

Animation 2 à 4 animateurs pour faire passer tous les tests dans l'ordre prévu et en respectant le protocole de chacun. Le participant doit ressortir de l'espace avec un état des lieux de sa santé.

Fin L'agent d'accueil indique les résultats des tests sur sa fiche de suivi, puis lui indique le stand d'accueil (récupération des goodies, renseignements sur la structure organisatrice, club local, clubs voisins…créneaux féminins, distribution d'une brochure spécifique) ou le réoriente vers un autre univers.

L'ESPACE PING EXTÉRIEUR



L'espace du Ping Extérieur remplace l'espace démonstration des précédentes éditions et il ne sera mis en place que sur les étapes de niveau 1.
Cet espace vise à montrer le site modèle de la Fédération Française de Tennis de Table pour l'implantation de manière pérenne dans la commune d'un lieu de destination pongiste.

Cet espace est composé d'une table Cornilleau Park (résistante, moderne avec une jouabilité incomparable par rapport à une table en béton), d'un sol Gerflor composé de dalles power-game plus adaptées à une pratique en extérieur et permettant d'associer l'esthétique à la sécurité.

Comment utiliser cet espace ?

L'espace Ping en extérieur va donc montrer à quoi ressemble un site modèle, il doit donc accueillir les «VIP» et particulièrement les élus locaux pour les motiver et les inciter à vouloir installer ce type d'équipements dans leur commune.

La table équipée du QR code d'accès à l'application FreePing by FFTT va donc également servir à montrer comment cette nouvelle pratique de la FFTT est animée et connectée.
Cet espace peut aussi accueillir le vin d'honneur si vous en organisez un et il peut tout au long de la journée et en dehors de temps fort, servir d'espace de démonstration de joueurs locaux.
Enfin, il doit être accessible et en cas d'absence de joueurs, un animateur peut laisser la table à disposition des participants du Ping Tour pour jouer librement, tester et comparer la qualité de la table et du sol par rapport aux autres.

DU PING PARTOUT, TOUT LE TEMPS ET PAR TOUS LES TEMPS !

Organiser une étape du Ping Tour est une grande aventure humaine.
Une organisation autour d'une équipe fédérée avec tous les acteurs et toutes les strates de la fédération pour faire rayonner le ping.
Une organisation de longue haleine qui forge des liens entre les bénévoles
Une organisation grand public qui met en lien direct avec la population qui prend du plaisir à jouer.
Une organisation qui marque et dont on se souvient même par temps maussade ou de pluie.

Une promotion à ciel ouvert, une publicité locale directe, on devrait tous faire un Ping Tour !

Ce guide complet vous permet de vous approprier le concept, les fondamentaux et d'appréhender sereinement votre organisation. Il doit permettre aussi à chaque bénévole de s'approprier son rôle quand il est défini ou de pouvoir le choisir.
Ce guide est pédagogique aussi par la multitude de situations proposées dans les différents univers qui peuvent parfois être source d'inspiration au club ou adaptés pour des organisations plus spécifiques.

Si la conclusion de ce guide devait être une ouverture, on pourrait dire que le concept Ping Tour sera le point de départ d'une autre forme de promotion de notre discipline.
Chaque club peut organiser dans sa commune, sur une place, un parking, une gare, une piscine, un parc de jeu… Une animation de tennis de table. On peut jouer au ping partout, tout le temps et par tous les temps.
Aller montrer le ping de nos clubs au devant de la population dans un esprit ludique et de gratuité est la meilleure promotion du monde.
Il amènera des licenciés recherchant parfois un peu plus de pratique loisir que compétitive mais c'est aussi au club d'accueillir tous les types de pratiquants… tous ceux qui aiment jouer sur une table avec deux raquettes et une balle.

Alors n'hésitez plus, mobilisez vous et rejoignez la communauté Ping Tour !

REMERCIEMENTS

Ont collaboré à la réalisation de ce guide :
Lucie Coulon, Malory Lasnier et Stéphane Lelong.

Merci aux photographes
Merci aux photographes des étapes du Ping Tour
et aux relecteurs Francis Czyzyk et Hugo Simon.

Merci à Emmanuel Simon pour la réalisation graphique.

PING TOUR