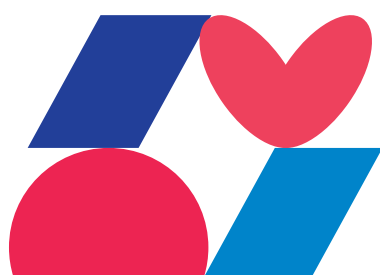


GUIDE D'ANIMATION DU PING EN EXTÉRIEUR POUR RÉUSSIR SON



**ÉTÉ PING
EN FÊTE**

#EtePingEnFete



SOMMAIRE

1) LE CONCEPT DE L'ÉTÉ PING EN FÊTE

2) LES PRINCIPES DE L'ANIMATION EN EXTÉRIEUR

- Choisir son lieu
- Bien communiquer
- Prévoir de jouer à plus de 2 par table

3) LES FICHES EXEMPLE POUR RÉUSSIR SES TEMPS FORTS (ANIMATIONS)

- A) Les tournois
- B) Les animations
- C) Les concours ou défis
- D) Les démonstrations

4) LES OUTILS À VOTRE DISPOSITION

- Le guide du Ping Tour
- Le guide d'organisation d'une journée Été ping en fête
- Les situations pédagogiques pour jouer à 3 ou plus
- Le guide de communication de son évènement
- La page web dédiée du site fédéral

1) LE CONCEPT D'ANIMATION DU PING EN EXTÉRIEUR L'ÉTÉ PING EN FÊTE

L'été ping en fête, c'est plus de 218 événements en 2025 avec 80 structures engagées qui ont permis au grand public de vivre des journées festives autour du ping, avec des animations ludiques, des démonstrations, des tournois et des défis en extérieur, accessibles à tous, curieux comme passionnés.

Son histoire :

En 2013, le Mondial ping tour a permis de mettre en place le premier levier de promotion du ping-pong auprès du grand public et en extérieur.

En 2021, l'Été ping est venu compléter cette offre pour faire jouer l'été, pour recruter et fidéliser plus tôt.

Depuis 2022, le développement du ping en extérieur se construit avec le déploiement de sites de pratique qui nécessitent un accompagnement pour animer ces nouveaux lieux de jeu. L'application Freeping by FFTT, elle est venue pour accompagner cette dimension grand public et d'auto-animation.

En 2025, on fusionne les 3 concepts au service de l'animation du ping en extérieur pour faire naître l'Été ping en fête :

- Pour garder un levier de promotion auprès du grand public
- Pour faire jouer toute l'année en créant une saison estivale du ping en extérieur.
- Mettre en place une journée complète d'animation, en extérieur, au-devant du public, pour promouvoir et faire jouer au ping-pong.

La journée de l'Été ping en fête est composée de plusieurs temps forts pour faire venir le grand public spécialement : des tournois, des concours, des défis, des démonstrations.

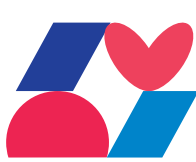
Chaque temps fort organisé individuellement devient un outil d'animation du ping en extérieur, et, mis bout à bout ces temps forts constituent une journée festive de promotion du ping.

C'est l'Été ping en fête !

Comme pour les autres dispositifs, la fédération accompagnera les structures organisatrices dans un modèle qui permet aux ligues régionales ou comités départementaux de le déployer directement sur leur territoire.

Retrouvez tous les détails de l'organisation de votre journée sur la page dédiée du site fédéral : www.fftt.com/ping-promotionnel





**ÉTÉ PING
EN FÊTE**





2) LES PRINCIPES DE L'ANIMATION DU PING EN EXTÉRIEUR

1) Choisir son lieu d'animation

- En ville, sur un lieu de passage
- Sur un site de ping en extérieur existant
- Sur le parvis du club si celui-ci est bien placé

2) Bien communiquer

- En amont pour organiser des inscriptions (faire venir)
- Utilisez des outils de communication variés (affichage indirect, communication directe et dédiée (réseaux sociaux, emails, boîte aux lettres))
- Bien identifier le site d'animation pour faciliter les inscriptions sur place

3) Animer avec plus de 2 joueurs par table

- Tournois avec des formats variés pour limiter le temps d'attente
- Jeux ou défis qui mobilisent au moins 4 joueurs par table
- On peut animer même avec une pluie fine ou un peu de vent !
- Optimiser votre nombre de tables comme suit :
 - 8 à 12 personnes sur 2 tables
 - 16 à 24 personnes sur 4 tables
 - 24 à 36 personnes sur 6 tables



3) LES FICHES D'ANIMATION

Retrouvez ici, une série d'exemples d'animation pour proposer un temps fort de ping en extérieur. Les exemples sont organisés en plusieurs thématiques :

1) Les tournois

Les exemples donnent des idées et il convient de les adapter en mélangeant les différents exemples (nombre de personnes, manière de compter les points, simple, double, par équipes...).

6 fiches avec des formats de tournois variés.

2) Les animations

Ce sont des temps forts animés pour un public voulant apprendre à jouer, à bouger. Cela peut se faire sous forme d'un échauffement collectif et dynamique, une séance de ping très ludique sans comptage de points.

3 animations dont 1 modèle adaptable en fonction de publics variés.

3) Les défis ou concours

Ce sont des temps forts spécifiques adaptables à tous les âges (concours de jonglage, record au radar, record de renvoi du robot, de l'échange le plus long, du nombre d'échanges réalisés en 1 ou 2mn...).

5 types de défis qui peuvent se combiner entre eux et créer un Pingathlon.

4) Les démonstrations

Les démonstrations impliquent les meilleurs joueurs du club/du comité. Ce sont à la fois des temps où le public regarde et comprend la technicité de l'activité et à la fois des temps où le public peut essayer de jouer contre le démonstrateur et mettre en place des challenges/défis.

4 formats de démonstration dont 1 pour mettre au défi le champion/démonstrateur sur les éléments de la rubrique défis.

A) ORGANISER UN TEMPS FORT TOURNOI

1) Communiquer en amont de la journée pour organiser les pré-inscriptions :

Via l'application Freeping by FFTT (déclarer son évènement sur Hello Asso) ou communiquer directement via un google Forms, ou une page de collecte Hello Asso (tutoriel en annexe).

2) Communiquer le jour J par le biais de l'animateur micro :

Annonces régulières puis très spécifique pour la gestion des inscriptions sur place (1h avant, 30 mn avant).

3) Avoir un responsable formé :

Le gestionnaire du tournoi doit avoir des connaissances de Juge Arbitrage ou maîtriser l'outil Challenge qui permet d'organiser son tournoi de manière numérique (tutoriel en annexe).

4) Créer des tableaux par niveau et séparer les licenciés de club des non licenciés :

L'organisation d'un temps fort tournoi nécessite de prévoir au moins 2 tableaux, surtout dans le cas d'un tournoi individuel pour séparer les non licenciés des licenciés qui ont souvent un niveau supérieur sur le plan technique.

5) Faire des formats variés, penser à la mixité, aux familles...

Choisir les bons horaires en fonction de publics ciblés. Privilégiez les tournois par équipes, de double pour faciliter les familles, les personnes qui se déplacent à plusieurs.

6) Cadrer la temporalité du tournoi :

Le tournoi ne peut pas dépasser 2 heures entre le début et la fin. Il faut s'organiser en conséquence : réduction de la durée des parties (moins de points, moins de manches, pas de 2 points d'écart), utilisez plus de tables disponibles.

7) Prévoir un podium, des récompenses, des photos

Pour bien mettre en avant les participants, vos partenaires, organisez de belles cérémonies de récompenses. Avoir un podium, récompenser avec des médailles, trophées, goodies ping, ticket de tombola...

Faire remettre les récompenses par les partenaires institutionnels ou privés mobilisés pour honorer la journée.

Faire une photo du podium ainsi qu'une photo du podium avec tous les joueurs participants autour.

THÈME Tournois

ACTION Tournoi en format rapide (règles TTX) :
1 manche de 2 mn par match
(raquette classique)

OBJECTIFS Tournoi individuel mais rapide
avec des règles funs pour séduire



MODE OPÉRATOIRE

Tableau à élimination directe pour faciliter la rapidité. Evitez de mettre les connaissances dans des affrontements au premier tour.

Réunir les joueurs et expliquer les règles du TTX (sur la page 11)

- Le match dure 2 minutes top chrono
- Tirage au sort pour savoir qui sert en premier
- Dès que l'organisateur siffle la fin du temps, les joueurs terminent le point en cours et le match s'arrête.

- Si égalité, un dernier point se joue et verra le gagnant remporter la partie

Le tournoi doit se jouer sur l'ensemble des tables, on lance le premier tour avec peut-être deux tournées si vous avez beaucoup de participants et peu de tables.

- 1) On se place devant la première table et on appelle les joueurs à venir se mettre l'un face à l'autre, on leur donne une raquette chacun et une balle, puis on fait pareil sur chaque table.

- 2) Une fois que l'on a tous les joueurs en face les uns des autres on leur demande de réaliser le tirage au sort.

- Puis on lance le chrono de 2 minutes.

- 3) Une fois le chrono à 0 on annonce la fin du tour, les joueurs laissent les raquettes sur la table.

- 4) On répète alors le point 1) autant de fois qu'il y aura de tours;

- 5) Puis on essaye de faire jouer la finale sur la table centrale en demandant à tout le monde de venir voir.

Une fois le tournoi terminé on invite les gens au podium, on récompense les 4 premiers avec si possible des élus ou partenaires qui remettent les récompenses. On peut réaliser des photos et demander à tous les participants de se mettre autour des médaillés.

Le speaker récupère le micro et annonce la suite des temps forts en rappelant bien que c'est un événement gratuit ouvert à tous.

Durée du temps fort :

45 minutes à 1h20

Nombre de participants :

8,16, 32, 64

Matériel utilisé :

Raquette classique ou de ping en extérieur, balles de ping en extérieur. 4 tables de ping en fonction du nombre d'inscrits. Papier et crayon ou le site web Challonge sur mobile (tutoriel à ajouter)

Moyens humains :

1 personne pour la gestion du tournoi, l'animateur micro

RÉCOMPENSES

- Faire un podium et prévoir des récompenses adaptées : coupes et médailles et un petit lot pongiste complémentaire (prévoir des lots différents pour jeunes et pour adultes), et un ticket de tombola.

Faire remettre les récompenses par les personnalités présentées par l'animateur micro et faire des photos du podiums et de tous les participants.

Variante : le tableau féminin

Si vous cherchez à mettre plus de féminisation dans votre journée, il est également possible de réaliser ce tournoi exclusivement pour les femmes qui ne sauront pas timide face à l'idée de faire un tournoi car il ne durera que 2 minutes ou plus si elles gagnent. Afin d'avoir un maximum de participantes, il est important de communiquer sur la durée d'un match, le fait d'indiquer clairement dès le départ la durée de 2 minutes permettra d'impliquer plus de participantes.

LES RÈGLES DU TTX

Être le premier à remporter 1, 2 ou 3 manches de 2mn chacune ou en ayant 10 points de plus que son adversaire.

Service :

- 1) tirage au sort pour déterminer le 1^{er} serveur et le camp. Le gagnant du tirage au sort peut choisir le serveur ou son côté préféré de la table. S'il choisit le service, son adversaire peut alors choisir le côté.
- 2) Le début du service peut se faire de n'importe où dans son camp et sans attendre que l'adversaire soit prêt. !
- 3) La balle doit rebondir une fois sur la table du côté du serveur, puis rebondir une fois du côté du relanceur...
- 4) Il n'y a pas d'autres règles ! Lancer ou non la balle, cacher le service avec différentes parties du corps... !

Le Jeu :

1) En simple :

Les joueurs frappent à tour de rôle jusqu'à ce que le point soit remporté. Le gagnant du dernier point continuera à servir jusqu'à ce qu'il perde le point. Le joueur qui perd le set commence le set suivant en servant.

2) En double :

Comme pour le simple, la paire gagnante continuera à servir, à l'exception que la paire servira alternativement.

Le serveur peut servir de/vers n'importe où.

A l'extrémité réceptrice, toute personne de l'extrémité opposée peut choisir de recevoir.

Les joueurs doivent changer de côté à chaque set.

Comptage des points :

Les points du TTX se gagnent presque de la même manière que le tennis de table normal.

1 point est marqué lorsque :

- l'adversaire ne renvoie pas correctement la balle dans le camp adverse ou rate son service.

2 points sont marqués lorsque :

- Un service est gagnant ou non renvoyé par l'adversaire.
- Si une balle envoyée correctement n'est pas touchée par la raquette par l'adversaire.

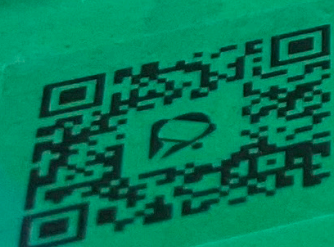
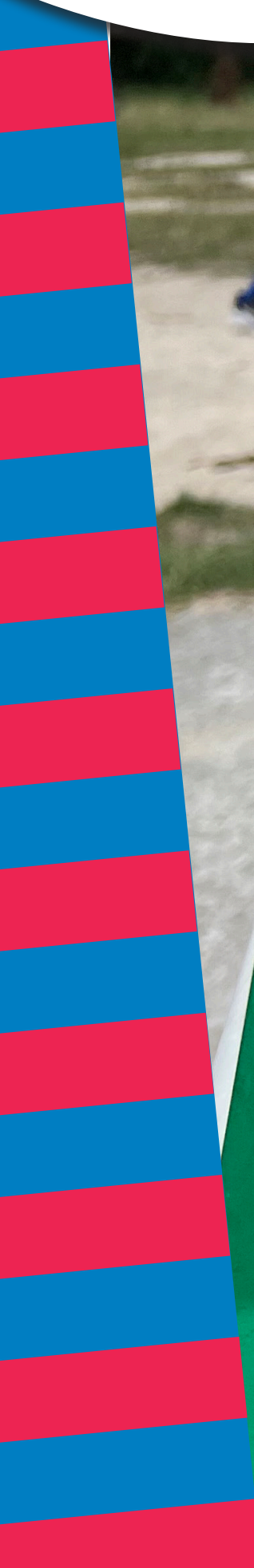
2 ou 4 points sont marqués avec le «Joker» !

Un joker vous donne la possibilité de marquer des points supplémentaires au moment où vous en avez le plus besoin. Pour activer la balle joker, un joueur doit dire «JOKER !» avant un service :

- 2 points sont marqués si le joueur gagne alors le point avec le joker demandé.
- 4 points sont marqués lorsque vous demandez le «JOKER» et servez un gagnant ou frappez un coup gagnant.



**ÉTÉ PING
EN FÊTE**



 **FreePing**
BY FFTT

TÉLÉCHARGE L'APPLI
POUR DÉFIER TES AMIS !



THÈME Tournois

ACTION Tournoi en format rapide :
Premier à trois points ou tournoi en 1 point !

OBJECTIFS Faire jouer tout le monde



MODE OPÉRATOIRE

On regroupe tous les participants pour bien expliquer les règles :

- On commence par un tirage au sort sous la table pour savoir qui va servir en premier puis on laisse 1 à 2mn d'adaptation entre les 2 joueurs.
- Le match se déroule en 1 seul point ou en 3 points (3-0, 2-1, 1-2 ou 3-0)
- On doit donc forcément jouer les 3 points même si l'issue du match est actée
- Match terminé les joueurs attendent que le responsable passe prendre le résultat puis laissent les raquettes sur la table et retournent au centre attendre l'annonce du deuxième tour.
- On enchaîne comme cela jusqu'à la finale qu'on disputera sur la table centrale

Durée du temps fort : 45 minutes

Nombre de participants :

un nombre pair de préférence et 8 joueurs minimum

Matériel utilisé :

- Raquette classique ou de ping en extérieur, balles de ping en extérieur
- Toutes les tables disponibles soit (4 à 12 tables)
- Une feuille ou l'application Chal-longe

Moyens humains :

- 1 personne pour la gestion du tournoi, l'animateur micro pour le faire vivre

RÉCOMPENSES

- Faire un podium et prévoir des récompenses adaptées : coupes et médailles et un petit lot pongiste complémentaire (prévoir des lots différents pour jeunes et pour adultes), et un ticket de tombola.
- Faire remettre les récompenses par les personnalités présentées par l'animateur micro et faire des photos du podiums et de tous les participants.



THÈME Tournois

ACTION Tournoi mixte par équipes (famille ou non) – ronde italienne

OBJECTIFS Organiser un tournoi par équipes de 2 avec un format différent



MODE OPÉRATOIRE

En fonction du nombre d'équipes inscrites, faire une poule unique ou toutes les équipes s'affrontent (entre 2 et 6 équipes inscrites) – 5 tours soit 1h30 de temps fort.

A partir de 8 équipes, faire un tableau à élimination direct mais avec les matchs de classement.

Chaque paire est composée de 1 garçon et 1 fille (ou un parent, un enfant, ou un couple – famille)

Chaque paire affronte une autre paire dans un système de relai :

Première manche : les 2 filles s'affrontent jusqu'à ce que l'une des 2 atteigne 11 points

Deuxième manche : les 2 garçons s'affrontent en reprenant le score acquis dans la première manche et jouent jusqu'à ce que l'un des 2 joueurs atteignent 22 points.

Troisième manche : en double mixte, on reprend les scores de son équipe et le vainqueur est l'équipe à atteindre en premier 33 points (Si 32 à 32 : c'est balle de match – il n'y a pas 2 points d'écart dans cette formule).

Durée du temps fort :

de 1h à 2h en fonction du nombre d'équipes inscrites

Nombre de participants :

un nombre pair d'équipes, plutôt 8 ou 16

Matériel utilisé :

raquette classique ou de ping en extérieur
4 tables (en laisse 2 pour jouer en accès libre)

Moyens humains :

1 personne pour la gestion du tournoi, + animateur micro pour faire vivre le tournoi

RÉCOMPENSES

- Faire un podium et prévoir des récompenses adaptées : coupes et médailles et un petit lot pongiste complémentaire (prévoir des lots différents pour jeunes et pour adultes), et un ticket de tombola.

Faire remettre les récompenses par les personnalités présentées par l'animateur micro et faire des photos du podiums et de tous les participants.

THÈME Tournois

ACTION Le Grand Tourbillon (concours de la tournante au ping)

OBJECTIFS Organiser un jeu très usité par le grand public (la tournante)



MODE OPÉRATOIRE

Les joueurs se placent équitablement de chaque côté de la table. Après chaque renvoie, le joueur tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Chaque perdant est éliminé, jusqu'à la finale. La finale se joue au meilleur des 3 points.

(voir fiche complète écrite dans le document réussir l'accueil)

Si le tournoi du tourbillon se déroule sur plusieurs tables, vous pouvez ensuite pour le deuxième tour, prendre les 2 premiers de chaque table pour les mettre autour de la même table, les 2 suivants sur une autre table et ainsi de suite. Cela vous permet d'établir un classement intégral.

Pour faire durer un peu plus si vous n'avez pas beaucoup de joueurs, faites faire plusieurs séquences avec le même groupe et chaque joueur cumule des points en fonction de son résultat :

Pour 5 joueurs autour de la table : le joueur éliminé en premier marque 5 points, le suivant 4... le vainqueur de la finale 1 point. Après plusieurs tours, celui qui a le moins de points est déclaré vainqueur.

RÉCOMPENSES

Durée du temps fort : temps maîtrisable en fonction du nombre de tours joués (conseillé de faire sur 30mn à 1h maximum)

Nombre de participants : minimum 5 personnes par table et maximum 10. Soit de 5 à 40 personnes pour 1 à 4 tables utilisées.

Matériel utilisé : Raquette classique ou de ping en extérieur (privilegié que tout le monde joue avec la même raquette (équité). 1 à 4 tables en fonction du nombre d'inscrits

Moyens humains : 1 personne pour la gestion du tournoi + l'animateur micro pour faire vivre le tournoi

- Faire un podium et prévoir des récompenses adaptées : coupes et médailles et un petit lot pongiste complémentaire (prévoir des lots différents pour jeunes et pour adultes), et un ticket de tombola.

Faire remettre les récompenses par les personnalités présentées par l'animateur micro et faire des photos du podiums et de tous les participants.

THÈME Tournois

ACTION Tournoi assis (pour jouer comme en situation de handicap, avec fauteuil ou ballon ou chaise)

OBJECTIFS Sous forme ludique, faire jouer avec les règles du jeu en fauteuil



MODE OPÉRATOIRE

Expliquer les spécificités des règles de jeu assis (service à remettre s'il sort sur le petit côté ou avec un effet rétro)

Tournoi classique à adapter en fonction du nombre de participants :

2 à 7 joueurs : faire une poule unique ou tout le monde se rencontre : 3 à 6 tours

8 joueurs : 2 groupes de 4 puis les 2 premiers jouent les demi-finales puis finale : 5 tours

Durée du temps fort : de 1 à 2h en fonction du nombre de tables et de participants.

Nombre de participants : un nombre pair avec au moins 8 participants

Matériel utilisé : Raquette classique ou de ping en extérieur
2 ou 4 tables, 2 fauteuils roulant ou 2 swiss-ball ou 2 chaises par table prévue

Moyens humains : 1 personne pour la gestion du tournoi et l'animateur micro

RÉCOMPENSES

- Faire un podium et prévoir des récompenses adaptées : coupes et médailles et un petit lot pongiste complémentaire (prévoir des lots différents pour jeunes et pour adultes), et un ticket de tombola. Faire remettre les récompenses par les personnalités présentées par l'animateur micro et faire des photos du podium et de tous les participants.



THÈME Tournois

ACTION Tournoi en double (mixte, famille...)

OBJECTIFS Créer du lien social avec les règles du double



MODE OPÉRATOIRE

Expliquer les spécificités des règles du jeu en double (alternance, changement de position après la séquence du serveur, changements de côtés)

Tournoi classique à adapter en fonction du nombre de participants :

2 à 7 paires : faire une poule unique ou tout le monde se rencontre : 3 à 6 tours

8 paires : 2 groupes de 4 puis les 2 premières jouent les demi-finales puis finale : 5 tours

RÉCOMPENSES

Durée du temps fort :

de 1 à 2h en fonction du nombre de tables et de participants.

Nombre de participants :

un nombre pair avec au moins 8 participants (favoriser la mixité du tournoi de double : parent/enfant, garçon fille, jeune avec adulte...)

Matériel utilisé :

Raquette classique ou de ping en extérieur

Nombre de tables en fonction du nombre d'inscrits (1 table pour 4 ou 8 joueurs)

Moyens humains :

1 personne pour la gestion du tournoi et l'animateur micro

- Faire un podium et prévoir des récompenses adaptées : coupes et médailles et un petit lot pongiste complémentaire (prévoir des lots différents pour jeunes et pour adultes), et un ticket de tombola.

- Faire remettre les récompenses par les personnalités présentées par l'animateur micro et faire des photos du podiums et de tous les participants.



B) ORGANISER UN TEMPS FORT ANIMATION

1) Communiquer en amont de la journée pour organiser les pré-inscriptions :

Via l'application Freeping by FFTT (déclarer son évènement sur Hello Asso) ou communiquer directement via un google Forms, ou une page de collecte Hello Asso (tutoriel en annexe)
Cibler dans la programmation le type de public que vous désirez faire venir : un centre de loisirs, des jeunes, des familles, des retraités, des femmes... Le choix permettra de cibler la communication à réaliser en amont et vers qui l'orienter.

2) Avoir un animateur formé :

Prévoir un animateur pour 4 tables. Titulaire d'un diplôme fédéral ou professionnel d'animation (Animateur Fédéral, CQP, BP JEPS TT, DE JEPS TT). Des formations complémentaires sont proposées et s'adaptent au contexte de l'animation en extérieur : Animateur Ping Santé (Module A), Animateur de Ping en extérieur.

3) Savoir s'organiser à 4 joueurs par table :

Construire des situations pédagogiques adaptées au public (utilisez les outils fédéraux à disposition). Proposez des ateliers, des rotations entre des situations hors table et la table pour gérer le nombre de personnes avec le nombre de tables. Proposez des exercices en double, en rotation (tourbillon) et valoriser le rôle de chacun (lanceur, ramasseur, joueur).

4) Animer, varier et s'amuser

L'animateur doit être très dynamique, passer vite de tables en tables. Il doit encourager et conseiller tous les participants plusieurs fois par séance. Proposer des exercices ludiques avec des défis, des possibilités d'améliorer son score. Animer avec légèreté pour que les joueurs s'amuse et créent du lien social.

5) Récompenses, photos

A la fin de la séance, récompensez les participants (découverte du club, goodies...)
Faire une photo collective du groupe de la séance et la faire suivre aux participants.

THÈME Les animations

ACTION Séance dédiée à un public spécifique

OBJECTIFS Faire venir un groupe dédié pour organiser une séance de Ping en extérieur



MODE OPÉRATOIRE

Prévoir l'inscription du groupe à l'avance ou l'inscription individuelle de personnes ciblées pour cette séance d'animation (Freeeping by FTTT, Hello Asso). Faire une bonne communication dédiée en amont pour avoir au minimum 12 à 16 personnes.

Communiquer avec les inscrits en amont pour indiquer les aspects logistiques : tenue vestimentaire, matériel, conditions matérielles...

Accueillir avant le début de la séance tout le groupe

Réalisation de la séance d'une heure environ en privilégiant des activités pongistes ludiques (voir document pédagogie jouer à 3 ou plus par table)

En fonction du nombre de personnes et du nombre de tables, organisez des ateliers avec des exercices en dehors de la table (échelle de rythme, gainage, renforcement musculaire).

Dans une dynamique de Ping Santé, la séance peut être dédiée au passage des tests d'évaluation de la forme (voir guide Ping Santé). Dans ce cadre, il faut ajouter une personne à l'encadrement issu du milieu médical (infirmière, kiné) pour accompagner certains tests.

Utiliser la musique pour dynamiser ou rythmer la séance à l'aide du speaker.

Durée du temps fort :

1 heure environ - 1h30 maximum

Nombre de participants :

4 par table donc en fonction du nombre de tables

Matériel utilisé :

tables, raquettes et balles en extérieur à fournir, matériel pédagogique (plots, coupelles, cerceaux, cordes, échelle de rythme)

Moyens humains :

1 animateur pour 4 tables, l'animateur micro pour mettre du rythme dans la séance et de la musique

RÉCOMPENSES

- Valoriser tous les participants avec une collation de fin de séance, un retour au calme avec des échanges sur la séance.

THÈME Tournoi de Ping VR

ACTION Tournoi en format rapide : 2 manches gagnantes par match

OBJECTIFS Tournoi individuel mais rapide avec des règles funs



MODE OPÉRATOIRE

Préparation des casques :

Paramétrer les deux casques dans la même salle en réalisant la manipulation suivante :

- Cliquez sur réglage (la roue crantée)
- Cliquez sur «Avancé» (la carotte)
- Ensuite cliquez sur «Network debug»
- Enfin vous n'avez plus qu'à donner un nom à votre salle et à cliquer sur «create a room»
- Vous refaites la même manipulation sur le second casque mais à la fin vous cliquez sur «join room»

Tableau à élimination directe pour faciliter la rapidité. Evitez de mettre les connaissances dans des affrontements au 1^{er} tour.

Réunir l'ensemble des joueurs et expliquer comment on sert, comment on démarre un match dans le casque, le match est en 2 manches gagnantes et lorsqu'on a fini on enlève le casque.

Lancer les matchs les uns après les autres en restant toujours dans la même salle, un match se joue en 2 manches gagnantes.

Une fois le tournoi terminé on invite les gens au podium, on récompense les 4 premiers avec si possible des élus ou partenaires qui remettent les récompenses. On peut réaliser des photos et demander à tous les participants de se mettre autour des médaillés.

Le speaker récupère le micro et annonce la suite des temps forts en rappelant bien que c'est un événement gratuit ouvert à tous.

RÉCOMPENSES

Durée du temps fort : 1h

Nombre de participants : 8 à 16 joueurs

Matériel utilisé : 2 casques Meta Quest 2 ou 3 avec le jeu Eleven Table tennis

Moyens humains : 2 personnes pour la gestion du tournoi et des casques

- Faire remettre les récompenses par les personnalités présentées par l'animateur micro et faire des photos du podiums et de tous les participants.

THÈME Défis de Ping VR

ACTION Défi en format rapide : 3 tentatives par personne

OBJECTIFS Viser un maximum de cibles afin de gagner une récompense



MODE OPÉRATOIRE

Annoncer au micro que pendant 1h un défi de visée de cible a lieu sur l'espace de pingVR, commenter les résultats de chaque participant en les interviewant si possible. Une fois dans le jeu il vous suffit d'aller dans le menu puis sur «Training et practice» été enfin sur quadrants.

Le but du mini-jeu est simple, des cible s'allume sur la table, il faudra en toucher un maximum les unes après les autres. Les balles sont envoyées par un robot IA, vous pouvez consulter votre score en bas à gauche sur le plateau. Vous avez 5 vies par tentatives, le jeu se stop automatiquement à la fin des 5 vies, pour rejouer il suffira de cliquer avec la gâchette sur «recommencer».

Bien demander à la fin de chaque partie le score au joueur.

Nous vous conseillons de noter le score, le nom et le prénom du participant sur une feuille.

Durée du temps fort : 1h

Nombre de participants : autant qu'on peut

Matériel utilisé : 2 casques Meta Quest 2 ou 3 avec le jeu Eleven Table tennis

Moyens humains : 2 personnes pour la gestion du tournoi et des casques

RÉCOMPENSES

- Les 10 meilleurs scores sont récompensés avec des goodies.

VARIANTES

- Fixer un barème de points à atteindre afin d'offrir une récompense dès qu'il est atteint, par exemple 1500 points.



C) ORGANISER UN TEMPS FORT : DÉFIS OU CONCOURS

Les défis ou les concours sont des temps forts qui peuvent être organisés tout au long de la journée car ils vont avoir une temporalité plus courte.

Vous pouvez créer un temps fort long en additionnant plusieurs défis. Les récompenser individuellement ou de manière collective (le meilleur de tous les défis).

Certains défis peuvent rester un fil rouge continue de toute votre animation en y mobilisant qu'une seule table.

1) Communiquer en amont de la journée pour organiser les pré-inscriptions :

Via l'application Freeping by FFTT (déclarer son évènement sur Hello Asso) ou communiquer directement via un google Forms, ou une page de collecte Hello Asso (tutoriel en annexe)

2) Communiquer le jour J par le biais de l'animateur micro :

Annonces régulières puis très spécifique pour la gestion des inscriptions sur place (1h avant, 30 mn avant). Le défi plus ponctuel nécessite de très régulières annonces sur l'horaire du défi.

3) Avoir un responsable formé :

L'animateur pédagogique doit connaître les règles et savoir utiliser les outils techniques mobilisés (radar, robot, fastpong...) pour que tout fonctionne.

4) Créer des catégories pour faire gagner plus de monde

On peut garder la distinction licenciés / non licenciés mais on peut avoir la meilleure fille, maman, famille, en fonction de l'âge.

5) Cadrer la temporalité du concours :

Donner au participant les éléments de début et de fin. Important pour s'organiser même pour un temps court (15 à 30 mn de défi parfois)

6) Des récompenses, un classement par défi, des photos

Pour bien mettre en avant les participants, vos partenaires, organisez de belles cérémonies de récompenses. Avoir un podium, récompenser avec des médailles, trophées, goodies ping, ticket de tombola...

Faire remettre les récompenses par les partenaires institutionnels ou privés mobilisés pour honorer la journée.

Faire une photo du podium ainsi qu'une photo du podium avec tous les joueurs participants autour.

THÈME Défis-concours

ACTION L'échange le plus long sous forme de «tournante»

OBJECTIFS Défi collectif jusqu'à 10 par table pour réaliser le plus grand nombre d'échanges en format de tourbillon (tournante)



MODE OPÉRATOIRE

Il peut y avoir 2 modes opératoires :

1) une équipe veut battre le record du jour :

Constituer une équipe d'au moins 3 personnes. Les installer à la table et expliquer le fonctionnement du tourbillon et leur donner un nombre d'essais pour battre le record du jour.

Établir un classement et afficher ce classement toute la journée. Faire le classement par nombre de personnes qui ont réalisé le défi, ce n'est pas la même difficulté en cas d'équipes de 3 joueurs ou de 10 joueurs.

2) Concours entre plusieurs équipes

Avoir au moins 2 équipes pour faire un défi entre tables

Les 2 équipes s'affrontent en format de tourbillon. L'équipe vainqueur est celle qui a tenu la balle le plus longtemps entre les 2 équipes. Dans ce format, vous pouvez récompenser l'équipe qui gagne après 2 ou 3 victoires ou plus même. Possibilité d'organiser un tournoi sous forme de poules et de tableau (même nombre de joueurs par équipes).

Variante du défi : échange le plus long seul contre le reste du monde. Un joueur de l'équipe reste seul d'un côté de la table et les autres joueurs de son équipe, de l'autre côté de la table tournent entre eux pour réaliser l'échange le plus long. Les principes organisationnels plus haut peuvent s'adapter de la même manière.

Durée du temps fort : temps maîtrisable en fonction du nombre d'essais proposés. De 15 mn à 1h.

Nombre de participants : jusqu'à 10 par tables utilisées

Matériel utilisé : Raquette au choix du participant, autant de tables que nécessaire en fonction du nombre d'inscrits. Balles de ping en extérieur.

Moyens humains : l'animateur micro pour faire vivre le défi + éventuellement un animateur pédagogique pour faciliter la fluidité des essais.

RÉCOMPENSES

- Faire une cérémonie de récompenses dans le cas d'un tournoi à plusieurs équipes.
- Récompensez la meilleure équipe de la journée (difficulté de les faire revenir en cas de défis en continu sur la journée)
- Offrez des récompenses immédiates aux équipes vainqueures (entre 2 équipes ou à celle qui bat le record).

THÈME Défis-concours

ACTION Battre la machine

OBJECTIFS Renvoyer les balles du robot



MODE OPÉRATOIRE

Choisir le nombre de balles à mettre dans le robot (équité pour tous les participants). 20 balles minimum (50 maximum). Augmentez le nombre de balles en cas d'égalité ou de grandes facilités à atteindre le 100% de réussite. Le robot doit pouvoir lancer des balles identiques sans trop de vitesse ni d'effet. Choisir si la balle reste fixe ou aléatoire, ou régulière en liaison CD et R. C'est la possibilité de proposer plusieurs types de défis et de faire plusieurs classements. Augmenter la difficulté permettra aussi de départager les participants en cas d'égalité.

Choisir le nombre d'essais par participant en fonction du mode d'affrontement (1 par 1 ou 1 contre 1 (2 robots) ou 1 contre les autres (chacun son tour mais désignation d'un vainqueur sur un temps donné (15mn, 30mn).

Ce défi peut être organisé en continu sur la journée d'animation. Dans ce cas tenir un classement par catégorie (jeunes, adultes, femmes...) et récompenser chaque personne qui bat le record du jour.

Sur un temps défini, ce défi peut être organisé sous forme de tournoi. Dans ce cas, il faut augmenter le nombre de balles ou la difficulté du robot pour départager des joueurs qui renverraient toutes les balles...

RÉCOMPENSES

Durée du temps fort : temps maîtrisable en fonction du nombre d'essais proposés. De 15 mn à 1h ou c'est un défi continu qui dure toute la durée de l'animation.

Nombre de participants : 1 par 1 (ordre de passage à prévoir) ou plusieurs en fonction du nombre de robots

Matériel utilisé : 1 robot lanceur de balle par table utilisée (possibilité de concours avec adversité si au moins 2 robots), filet récupérateur de balles, ramasse balle, bassine.

Moyens humains : 1 animateur pédagogique par robot + l'animateur micro pour faire vivre le défi

- Faire une cérémonie de récompenses dans le cas d'un concours à plusieurs joueurs.
- Récompensez les meilleurs de la journée (difficulté de les faire revenir en cas de défis en continu sur la journée) et par catégorie.
- Offrez des récompenses immédiates aux vainqueurs ou à celui qui bat le record.

THÈME Défis-concours

ACTION Concours de Chamboul'Ping

OBJECTIFS Faire tomber des cibles avec 5 balles



MODE OPÉRATOIRE

Placer les 6,10 ou 15 boîtes en pyramide au milieu et à environ 15 cm du fond de la table.

Le participant a plusieurs essais (à définir en fonction du mode du défi) pour faire tomber le maximum de boîtes avec 5 balles.

Soit l'animateur envoie la balle au participant, soit le participant laisse la balle rebondir sur la table et tape avec sa raquette pour faire tomber les boîtes de conserve. (garder une équité dans le défi mais s'adapter au participant).

Le vainqueur est celui qui fait tomber le plus de boîtes en 5 balles.

Mettez une valeur à chaque boîte pour compter les points (facilite le départage). Comptez les points entre les participants s'ils ont le même nombre de boîtes renversées ou faire le concours sur la valeur des boîtes renversées.

Durée du temps fort : temps maîtrisable en fonction du nombre d'essais proposés. De 15mn à 1h ou c'est un défi continu qui dure toute la durée de l'animation.

Nombre de participants : 1 par 1 (ordre de passage à prévoir) ou plusieurs en fonction du nombre de tables aménagées

Matériel utilisé : 1 lot de 6, 10 ou 15 boîtes de conserves ou gobelets (eco-cup) par table utilisée, filet récupérateur, un ramasse balle, bassine de balles.

Moyens humains : animateur pédagogique pour 2 tables utilisées + l'animateur micro pour faire vivre le défi.

RÉCOMPENSES

- Faire une cérémonie de récompenses dans le cas d'un concours à plusieurs joueurs.
- Récompensez les meilleurs de la journée (difficulté de les faire revenir en cas de défis en continu sur la journée) et par catégorie.
- Offrez des récompenses immédiates aux vainqueurs ou à celui qui bat le record.

THÈME Défis-concours

ACTION Le jongleur

Concours de jonglages balle raquettes (spécial pour les -12 ans)

OBJECTIFS Défi pour les plus jeunes



MODE OPÉRATOIRE

Version 1 par 1 : compter le nombre de jonglages en continu de chaque enfant. Etablir un score à battre (faire des catégories par âge, faire un classement en CD, en R, ou en alternance CD et R).

Version 1 contre 1 : mettre 2 joueurs face à face. Le vainqueur est celui qui jongle le plus longtemps. S'ils n'arrivent pas à se départager, les faire se déplacer, tourner autour d'une table, changer de côté de raquette ou faire alterner entre le CD et le R). Dans ce mode, le défi peut être réalisé sous forme de tournoi par élimination directe.

Version élimination progressive : mettre en cercle ou aligner tous les participants. Au top de l'animateur, tout le monde débute le jonglage jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Dans ce mode, vous pouvez faire plusieurs manches en additionnant le nombre de points gagnés à chaque manche (si 10 personnes, le perdant en 1^{er} marque 1 point, le vainqueur 10 points)...

Durée du temps fort : 15 à 20 mn en fonction du nombre de participants

Nombre de participants : variable ne fonction du mode de défi (1 par 1 ou 1 contre 1, ou illimité et élimination progressive)

Matériel utilisé : 1 raquette et 1 balle par participant

Moyens humains : 1 animateur pédagogique + l'animateur micro pour faire vivre le défi

RÉCOMPENSES

- Faire une cérémonie de récompenses dans le cas d'un concours à plusieurs joueurs.
- Récompensez les meilleurs de la journée (difficulté de les faire revenir en cas de défis en continu sur la journée) et par catégorie.
- Offrez des récompenses immédiates aux vainqueurs ou à celui qui bat le record

THÈME Défis-concours

ACTION Olympiade familiale

OBJECTIFS Organiser plusieurs défis réalisés en famille



MODE OPÉRATOIRE

Choisir les différents défis de l'olympiade et faire s'affronter des équipes familiales du même nombre de personnes.

Par exemple : 5 épreuves

- Jonglages (addition des jonglages réalisés par les membres de la famille)
- Renvoi des balles du robot
- Défi Chamboul'Ping
- Échange en double le plus long
- Échange le plus long en tourbillon

Avec un nombre impair d'épreuves, la famille vainqueur est celle qui remporte 3 épreuves.

En cas de présence des familles, jouer 1 par 1, compter les scores de chaque épreuve (comme au Décathlon) pour faire un classement des familles en fin de journée.

Durée du temps fort : Par équipes de 2 à 4 personnes issus de la même famille

Matériel utilisé : 1 raquette et 1 balle par participant, le matériel des différents défis réalisés (voir fiches précédentes)

Moyens humains : 1 animateur pédagogique + l'animateur micro pour faire vivre le défi

RÉCOMPENSES

- Faire une cérémonie de récompenses dans le cas d'un concours à plusieurs familles sur la journée. (Difficulté de les faire revenir mais bien définir la temporalité du podium)
- Récompensez la meilleure famille en cas d'opposition directe.

D) ORGANISER LE TEMPS FORT DÉMONSTRATION

1) Communiquer en amont de la journée pour faire venir au spectacle :

Annoncez à l'avance les joueurs présents pour la démonstration avec leur palmarès. Annoncez l'heure précise de la démonstration et la respecter le Jour J.

2) Communiquer le jour J par le biais de l'animateur micro :

Annonces régulières puis très spécifiques 30mn avant et 15mn avant pour faire rester les personnes déjà sur place.

3) L'animateur micro

La présence d'un animateur au micro est indispensable pour faire vivre la démonstration, connaissance des joueurs, annonce du palmarès, haranguer les spectateurs pour applaudir, encourager, participer... puis interviewer les démonstrateurs. Un contact en amont de la démonstration entre l'animateur micro et les démonstrateurs est important.

4) Cadrer la temporalité de la démonstration

Une bonne démonstration ne doit pas dépasser 20 à 30 mn. Si le public en redemande, alors faire un match d'exhibition. En extérieur, il peut être plus difficile de jouer loin de la table (vent). Privilégier les échanges près de la table.

5) Faire jouer les personnalités et/ou le public contre les démonstrateurs

Après une démonstration de 15 mn, faire jouer les personnalités locales venues pour l'occasion contre les démonstrateurs : échanges, quelques points, quelques défis tel que rattraper le service !

6) Prévoir des photos des démonstrateurs avec le public

C'est le meilleur moment pour proposer une photo collective de tous les présents à l'animation autour des sportifs qui réalisent la démonstration. Une bonne occasion également de mettre en avant les partenaires institutionnels, publics ou privés.

THÈME Démonstration

ACTION Démonstration de joueurs locaux

OBJECTIFS Rendre le ping spectaculaire



MODE OPÉRATOIRE

L'animateur micro annonce l'arrivée des joueurs, leur palmarès.

Les joueurs s'échauffent en faisant le tour de l'aire de jeu et saluent le public en trottinant + mouvements de bras. Puis échauffement des articulations avant de prendre la raquette.

2 mn de CD-CD : pas de faute, prendre la balle de plus en plus tôt

2mn de R-R : idem que CD

4mn : 2 mn chacun : Top spin en alternant une balle en diagonale et ligne sur bloc CD et R)

4mn Top sur top qui va de plus en plus sur toute la table (attention difficile en cas de vent)

5mn : distribution panier de balle : 2 balles dans le R, 1 balle dans le CD et flip

10mn : match d'exhibition en 2 manches gagnantes (faire des points qui durent, spectaculaire)

L'animation par un binôme technicien pongiste et speaker est très importante. L'animateur micro doit faire vivre la démonstration en impliquant le public. Le technicien doit apporter des éléments techniques simples et valorisant les qualités de la discipline.

Les démonstrateurs doivent s'entraîner aussi (au moins 1 fois en amont avec les situations prévues – répétition des artistes).

Pour prolonger le temps fort :

Faire jouer les personnalités présentes avec les démonstrateurs.

Faire jouer des personnes du public pour essayer de faire quelques balles ou gagner un point.

Proposer des défis au public contre le démonstrateur (voir fiche suivante).

Durée du temps fort : 30 mn environ

Nombre de participants : 2 à 4 démonstrateurs / faire venir 50 à 100 personnes

Matériel utilisé : 1 table d'extérieur de qualité (qualité du rebond), balles d'extérieur et /ou balles de compétition, filet récupérateur.

Moyens humains : Animateur micro accompagné d'un spécialiste ping, 2 ramasseurs de balle. 2 à 4 joueurs locaux, privilégier la présence d'un homme et d'une femme et ou au moins une femme.

THÈME Démonstration

ACTION Trick shot party !

OBJECTIFS Mettre au défi les démonstrateurs



MODE OPÉRATOIRE

Proposez différents défis aux démonstrateurs devant le public. Explications techniques à donner en cours de réalisation.

L'entraîneur / l'autre démonstrateur envoie les balles au panier pour la réalisation du défi. Utilisation du robot possible également.

Exemple de défis pour le démonstrateur :

- Réaliser un trick shot (viser une petite cible en contournant le filet), réaliser une balle roulée, renvoyer les balles dans le dos, entre les jambes...
- Défi du chamboul'ping ou de plusieurs petites cibles à faire tomber
- Le plus d'échanges en 1 mn à 2 démonstrateurs

Le défi est un moyen d'expliquer les éléments techniques du tennis de table, de mettre en avant la qualité des champions présents, de faire vivre un spectacle au public présent.

Avec plusieurs démonstrateurs, organisez un concours entre eux sur les différents défis proposés.

L'animation par un binôme technicien pongiste et speaker est très importante. L'animateur micro doit faire vivre la démonstration en impliquant le public. Le technicien doit apporter des éléments techniques simples et valorisant les qualités de la discipline.

Les démonstrateurs doivent s'entraîner aussi (au moins 1 fois en amont avec les situations prévues – répétition des artistes).

A noter : il existe de nombreux records du monde sur des échanges au ping. Les citer et les faire tenter aux démonstrateurs/champions peut apporter un élément spectaculaire ou unique de plus.

Nombre d'échanges en 1 mn : Mima Ito et Tacshow Arab : 180 touches de balles (90 chacune) en 57,58 secondes.

Durée du temps fort : 15 à 30 mn

Nombre de participants : 50 à 100 spectateurs

Matériel utilisé : 1 table, 1 bassine de balles, un filet récupérateur, ramasse balle (plus petit matériel adapté pour les défis choisis)

Moyens humains : 1 à 4 démonstrateurs, un animateur/entraîneur, l'animateur micro.

THÈME Démonstration

ACTION Remettre le service du champion

OBJECTIFS Mettre au défi les spectateurs contre le champion (démonstrateur)



MODE OPÉRATOIRE

L'animateur micro récupère dans le public les personnes qui souhaitent rattraper le service du champion.

Le champion doit réaliser 3 à 5 services (effet, vitesse, placement différent) que le participant doit rattraper.

Si le joueur renvoie sur la table un des 3 services, il gagne le droit de recommencer ensuite, un goodies.... S'il renvoie les 3 services, augmentez la valeur (venir jouer au club contre le champion).

L'animateur micro a un rôle très important pour mettre en confiance le participant, lui faire croire qu'il va réussir, le faire rêver.

S'il y a beaucoup de participants, vous pouvez comme cadeau, offrir une qualification au tour suivant (tous les joueurs ayant remis un service au moins ne sont pas éliminés et s'affrontent ensuite dans un nouveau tour d'essais...).

Variante : transformer le défi en un affrontement. Petit match en 3 points, 5 points, 11 points (en fonction du nombre et du temps). Les meilleurs joueurs sont ceux qui gagnent ou remportent le plus de points. Possibilité aussi de mettre en place un système de handicap. Par exemple : -11 pour le champion et 0 pour le participant.

Avec ses formats, vous pouvez aussi faire s'affronter les participants entre eux. Les meilleurs scoreurs se qualifient pour le tour suivant...

RÉCOMPENSES

Durée du temps fort : 30 mn

Nombre de participants : 50 personnes par 30 mn

Matériel utilisé : 1 table, 1 bassine de 50 balles, 1 ramasse balle, 1 ramasseur de balles

Moyens humains : 1 animateur, 1 champion/démonstrateur plutôt bon serveur !

- Goodies de valeurs différentes pour les participants qui renvoient le service.
- Séances au club pour affronter le champion...
- Un podium peut être proposé en fonction du format proposé.

THÈME Démonstration

ACTION L'échange le plus long contre le champion

OBJECTIFS Faire des échanges



MODE OPÉRATOIRE

L'animateur recrute dans le public qui veut défier le champion pour réaliser l'échange le plus long.

Chaque participant affronte le champion dans l'objectif de faire un maximum d'échanges. Ici le champion joue le jeu de bien renvoyer toutes les balles et de faciliter le joueur de faire un bon résultat.

Faire compter les échanges par le public pour animer la démonstration et donner envie aux autres d'aller faire le défi.

Offrir un goodies à toutes les personnes qui réalisent au moins X (au moins 20) échanges.

RÉCOMPENSES

- Récompensez les joueurs au fur et à mesure de leurs records d'échanges.

Si vous organisez cela sous forme de tournoi, vous pouvez réaliser un podium entouré du champion. Faire les photos et les envoyer aux participants !

VARIANTES

- Faire le défi tourbillon où le champion est seul contre tous les participants qui doivent tourner et réaliser l'échange le plus long. Cette variante a un record au livre Guinness. Un français a réussi à faire jouer 114 personnes différentes dans un échange continu.



4) LES OUTILS À VOTRE DISPOSITION

Les situations pédagogiques pour jouer à 3 ou plus :

Cet outil numérique présente une vingtaine de situations pédagogiques qui peuvent être organisées pour proposer des séances ludiques, les adapter pour des défis et surtout de pouvoir jouer à plus de 3 par table.

[Cliquez sur ce lien pour accéder au document.](#)

- L'annuaire des bonnes pratiques :

Cet outil web recense les bonnes pratiques des clubs. Vous y trouverez des exemples de clubs qui ont déjà mis en place des animations événementielles :

www.fft.com/observatoire

- La page web dédiée du site fédéral :

www.fft.com/ping-promotionnel

Le site fédéral vous accompagne pour retrouver tous ces outils et rentrer plus dans le détail des différents dispositifs et leviers de promotion.