

# ***REGLEMENT***

# ***ANIMATEUR FEDERAL***

---

## 1. **DIPLÔME**

Le conseil fédéral de la Fédération Française de Tennis de Table a créé le diplôme d'**ANIMATEUR FEDERAL**.

Les formations et examens **ANIMATEUR FEDERAL** sont organisés et mis en œuvre par les structures de la FFTT (Fédération, Ligue ou Comité départemental), dans le respect du règlement validé par le Conseil fédéral du 23/09/2023.

---

## 2. **CONSTITUTION DU DIPLÔME**

Le diplôme **ANIMATEUR FEDERAL** est constitué de quatre compétences :

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

---

## 3. **ROLE ET PRÉROGATIVES**

Le titulaire du diplôme d'**ANIMATEUR FEDERAL** a pour rôle :

- d'encadrer en autonomie des séances collectives,
- de construire des exercices pour une séance collective,
- d'animer en prenant en compte les caractéristiques du public,
- d'assister, dans le cadre de ses prérogatives, une personne titulaire d'un diplôme de niveau supérieur.

---

## 4. **CONDITIONS D'INSCRIPTION**

Pour pouvoir entrer en formation, il faut :

- être cadet 2<sup>ème</sup> année à la date d'inscription,
- être titulaire de la licence compétition FFTT,
- être titulaire de l'initiateur de club,
- présenter un dossier d'inscription complet.

---

## 5. **ORGANISATION DE LA FORMATION**

La formation se déroule en trois temps, comprenant :

- 24h de formation théorique en présentiel organisée par le centre de formation (comité départemental ou ligue) alternant des séquences théoriques et des temps en pratique et en pédagogie,
- au minimum 6h de formation à distance (FOAD) proposées par la FFTT,
- au minimum 14h de stage dans le club dans le respect des prérogatives du diplôme.

---

## 6. ORGANISATION DES CERTIFICATIONS

Les exigences préalables à la certification sont :

- avoir 16 ans révolus,
- être titulaire d'une licence FFTT compétition,
- avoir suivi la totalité de la formation.
- Le cas échéant, avoir obtenu le badge FOAD. Des adaptations peuvent être proposées pour des personnes rencontrant des difficultés d'accès au numérique,
- avoir fourni une attestation de stage de 10h en club signée du président de club.

---

## 7. REGLES D'ATTRIBUTION DU DIPLOME

La certification des compétences s'effectue en fin de formation, par le passage de deux épreuves de certification :

- un QCM avec comme thématique les différents public, les séances, l'aspect technique : **Coefficient 1**,
- une animation de séance de deux situations construites (15' de préparation, 15' d'animation) : **Coefficient 2**.

Pour obtenir le diplôme, il faut avoir la moyenne générale au total des deux épreuves.

Le diplôme est numéroté, enregistré sur le système de gestion informatique de la fédération et délivré par la FFTT à la suite de la réception du Procès-Verbal de session réalisé par le responsable habilité de la formation. Des dispositifs de délégation peuvent être mis en place.

---

## 8. VALIDITE DU DIPLOME

Le diplôme **ANIMATEUR FEDERAL** a une durée de validité illimitée. Cependant, le diplôme n'est valable que si le titulaire du diplôme est titulaire de la licence compétition FFTT. Le diplôme ne donne aucune prérogative en dehors d'une structure FFTT.

---

## 9. OBTENTION DU DIPLOME PAR VALIDATION DES ACQUIS DE L'EXPERIENCE FEDERALE (VAEF)

Il est possible d'obtenir le diplôme par validation des acquis de l'expérience fédérale.

Les exigences préalables à la certification par VAEF sont :

- avoir 18 ans révolus,
- avoir été titulaire d'une licence FFTT pendant 2 années consécutives au minimum,
- être titulaire de la licence FFTT au moment de la demande,
- justifier d'un engagement bénévole (fonctions équivalentes à l'**ANIMATEUR FEDERAL**) dans une structure FFTT.
- Demander puis déposer un dossier de VAEF auprès du Pôle Formation-Emploi de la FFTT.

Un jury composé de 3 personnes proposées par le Directeur du Pôle Formation-Emploi étudiera le dossier présenté et recevra le candidat en entretien. Cet entretien peut se faire en visioconférence. Le jury validera ou non les UC obtenues.

---

## 10. REGLES D'EQUIVALENCE ET RECONNAISSANCE DES ACQUIS

Les personnes titulaires du diplôme de **JEUNE ANIMATEUR FEDERAL** ou d'**ENTRAINEUR DE CLUB** ou d'**ENTRAINEUR REGIONAL** peuvent demander l'équivalence du diplôme **ANIMATEUR FEDERAL** à condition d'être licencié à la FFTT (licence compétition) à la date de la demande.

---

## 11. DECLARATION DES SESSIONS DE FORMATION

Le responsable de la formation de la Ligue est responsable de l'inscription de la session de formation au calendrier national en utilisant le système de gestion informatique de la fédération. Chaque session doit être inscrite au minimum 1 mois avant le début de la session.

Le responsable de la formation de la Ligue est responsable de la validation des résultats et de la transmission du PV de session au Pôle Formation-Emploi de la FFTT.

La Ligue peut déléguer aux comités départementaux l'organisation de la formation.

---

## 12. HABILITATION DES FORMATEURS

Le responsable pédagogique de chaque formation doit :

- être titulaire de la Licence FFTT,
- être âgé d'au moins 18 ans au début de la session,
- posséder au minimum le diplôme d'**ENTRAINEUR FEDERAL** ou un CQP tennis de table ou un BPJEPS tennis de table depuis au minimum 3 ans ou un DEJEPS tennis de table ou le DESJEPS Tennis de table,
- ET avoir participé au stage de formateur de formateur (excepté pour les titulaires du DESJEPS tennis de table),
- être habilité par le responsable des formations de sa Ligue,
- les formateurs identifiés par leur Ligue ou leur comité départemental intervenants sur ces formations avant le 31/12/2023 seront dispensés de la formation de formateur de formateur.

Les intervenants autres que le responsable pédagogique de la session ne sont pas tenus d'être habilités. Ils interviennent sous la responsabilité du responsable pédagogique.

# ***ANNEXES AU REGLEMENT ANIMATEUR FEDERAL***

## ANNEXE 1 = CONTENUS DE FORMATION

### Former, faire aimer apprendre :

La compréhension du jeu au service de la construction de la situation. L'animation.

L'animateur doit **comprendre comment s'organise le duel** pour savoir observer les joueurs (les systèmes de jeu, la tactique, la grille d'analyse technique).

Il sait **construire des exercices** (l'objectif, les variables) pour une séance collective. Il sait animer (encourager, questionner, conseiller) et **prend en compte le public** auquel il s'adresse.

**Certification : L'animation des 2 situations + 1 QCM + Attestation des heures en situation pédagogique.**

Compétences Être capable ...	Activités	Connaissances	Horaires	Certification
De fidéliser les différents publics de son club	S'adapter aux attentes des 3 grands types de publics débutants (4-7 ans, jeunes, adultes loisirs)	Caractéristiques de chaque type de public	4h + 2h FOAD	2 épreuves : 1- QCM (les différents publics, la séance, l'aspect technique) (Coefficient 1)  2- Animation de deux situations construites (15' de préparation, 15' d'animation) coefficient 2  Attestation des heures en situation pédagogique
		Pédagogie en fonction des différents publics débutants		
		Connaissance des outils fédéraux		
De préparer et d'animer une séance collective	Construire une séance en fonction d'un objectif prédéfini	La construction d'un exercice (objectif, contenu, variables, évaluation)	8h + 1h FOAD	
		La construction d'une séance (grille de la séance collective)		
	Mobiliser du matériel pédagogique (paniers de balles...)	Connaissance des outils pédagogiques (le panier de balles comme outil d'animation et de progression)		
D'améliorer les bases tactico-techniques des joueurs	Observer et améliorer la séance collective (savoir intervenir)	Modes d'intervention	11h + 1h FOAD	
	Savoir observer pour faire apprendre	La grille d'analyse technique du joueur en action (Jeu en mouvement, posture, équilibre, relâchement, placement de l'accélération)		
Education physique et éducation au projet du joueur	Savoir faire jouer en fonction de l'adversaire	Connaître les principes tactico-techniques de base (Servir/remettre, les familles de coups techniques et leur intérêt) / Histoire de la tactique (FOAD)	2h + 2h FOAD	
		Savoir s'échauffer Développer l'autonomie du joueur		Les principes de l'échauffement. L'hygiène de vie.

### Proposition de planning ANIMATEUR FEDERAL : Les différents publics - La séance - Tactico-technique

	FOAD (Formation à distance)	JOUR 1	JOUR 2	JOUR 3	JOUR 4			
8h30-9h	Documents à lire en amont de la formation : 1- Caractéristiques de chaque type de public 2- Pédagogie en fonction des différents publics 3- La construction d'un exercice (objectif, contenu, variables, évaluation) 4- La grille d'analyse technique 5- Histoire de la tactique 6- L'autonomie du joueur	Accueil : Présentation de l'AF Démarche d'enseignement : La pédagogie (observer, mettre en œuvre, évaluer)	9h-10h	Caractéristiques des publics débutants	9h-11h	Animer la séance : Construire un exercice et une séance adaptée au public	8h30-10h30	Les bases tactico-techniques : familles de coups techniques et leur intérêt
9h-11h		L'animateur : L'attitude éducative comme préalable à l'animation	10h-12h	Animer la séance en fonction des différents publics : utiliser les outils fédéraux pour animer	11h-12h		10h30-12h30	Education : se préparer, s'échauffer
11h-12h		Bases tactico-techniques Initier aux actions sur la balle, aux trajectoires, aux rotations Comprendre les paramètres du jeu	14h-17h	Bases tactico-techniques : les systèmes de jeu Bases tactico-techniques Les coups en CD et en RV : la grille d'analyse technique	14h-16h	Bases tactico-techniques : Jouer en mouvement	14h30-17h30	Certification : les candidats sont évalués lors de l'animation de 2 situations collectives + Test QCM
14h-16h		Animer la séance : Le panier de balles comme outil d'animation	17h-18h	Animer la séance : Aménager son environnement	16h-18h	Les bases tactico-techniques : servir / remettre	17h30-18h	BILAN du stage
16h-18h								