

REGLEMENT

INITIATEUR DE CLUB

1. **DIPLÔME**

Le conseil fédéral de la Fédération Française de Tennis de Table a créé le diplôme d'**INITIATEUR DE CLUB**.

Les formations et examens **INITIATEUR DE CLUB** 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 d' **INITIATEUR DE CLUB** est constitué de quatre compétences :

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

3. **ROLE ET PRÉROGATIVES**

Le titulaire du diplôme d' **INITIATEUR DE CLUB** a pour rôle :

- d'accueillir les différents publics et de leur donner envie de pratiquer,
- d'animer le tennis de table en utilisant les outils FFTT pour le public jeune,
- 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 1^{ère} année à la date d'inscription,
- être titulaire de la licence compétition FFTT,
- présenter un dossier d'inscription complet.

5. **ORGANISATION DE LA FORMATION**

La formation se déroule en trois temps, comprenant :

- 14h de formation théorique en présentiel organisé par le centre de formation (comité départemental ou ligue) alternant des séquences théoriques et des temps en pratique et en pédagogie,
- au minimum 4h de formation à distance (FOAD) proposées par la FFTT,
- au minimum 3h de stage dans le club dans le respect des prérogatives du diplôme.

6. ORGANISATION DES EXAMENS ET EVALUATIONS

Pour pouvoir se présenter à l'examen, il faut :

- avoir 15 ans révolus,
- être titulaire d'une licence compétition FFTT,
- avoir suivi la totalité de la formation,
- avoir fourni une attestation de stage de 3h en club signée du président de club.

7. REGLES D'ATTRIBUTION DU DIPLOME

La certification des compétences s'effectue au fur et à mesure de la formation, en contrôle continu.

Pour obtenir le diplôme en contrôle continu, il faut :

- avoir validé en contrôle continu l'ensemble des 4 compétences (attestation du responsable de formation,
- avoir obtenu le badge FOAD 4h. Des adaptations peuvent être proposées pour des personnes ayant des difficultés d'accès au numérique.

Le diplôme est numéroté, enregistré sur le système de gestion informatique de la fédération et délivré par la FFTT ou la Ligue suite à 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 d'**INITIATEUR DE CLUB** a une durée de validité illimitée. Cependant, le diplôme n'est valable que si le titulaire du diplôme est licencié à la FFTT (licence compétition). 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'**INITIATEUR DE CLUB**) 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 AJR peuvent demander l'équivalence du diplôme d'**INITIATEUR DE CLUB** à condition d'être licencié FFTT 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 un 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 compétition FFTT,
- être âgé d'au moins 18 ans au début de la session,
- Posséder au minimum le diplôme d'**ANIMATEUR 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

INITIATEUR DE CLUB

ANNEXE 1 = CONTENUS DE FORMATION

Accueillir, faire découvrir :

Les outils fédéraux pour le public « jeune » au service de l'animation et de la compréhension de l'activité.

L'initiateur doit savoir **accueillir les différents publics** et leur **donner envie** de pratiquer.

Il sait **animer** du TT en utilisant **les outils FFTT** pour le public jeune.

Sur le plan technique il doit comprendre que :

- C'est un **duel** avec un **matériel spécifique** (raquette plus ou moins adhérente) ;
- On peut tenir de manières différentes (les **prises de raquette** à partir de règles particulières) ;
- Il y a **des coups pour agir** dans la balle (coup droit, revers ; haut / bas du corps).

Validation : Attestation des heures en situation pédagogique.

Compétences <i>Être capable ...</i>	Activités	Connaissances	Horaires
D'organiser l'accueil des différents publics dans son club	Organiser l'accueil du public en sécurité (Accueillir, renseigner, orienter)	Caractéristiques des publics débutants Connaître les services proposés par son club	3h + 1h FOAD
	Adopter une posture d'éducateur	Connaître les attitudes éducatives et citoyennes Connaître les conditions de pratique en sécurité	
De prendre en main un groupe dans une séance prédéfinie	Gérer le déroulement d'une séance	Intérêt et caractéristiques d'un échauffement Les différents temps possibles d'une séance	5h + 1h FOAD
	Animer une séance	Motiver, donner envie de pratiquer (Attitude dynamique) Les différentes formes de communication	
D'appréhender les bases du jeu	Faire jouer	Logique interne de l'activité : le duel et l'entraînement tactico-technique (le jeu en mouvement, les différentes façons de marquer le point, paramètres de la balle) . Sensibilisation aux actions sur la balle (trajectoires produites, résultat sur la raquette adverse) . Les raquettes et les prises de raquette, le CD et le RV Histoire et règles du jeu (FOAD)	5h + 2h FOAD
Présentation de la formation et de la filière (PerFTT2, FOAD, le contenu et l'esprit)			1h

Proposition de planning INITIATEUR DE CLUB : Accueillir – La séance – Technique

JOUR 1		FOAD (Formation à distance)	JOUR 2	
9h-10h	Accueil : Présentation de la formation et de la filière	Lecture de documents à partir de la plateforme fédérale de formation (Télécharger les documents à partir du lien : http://fftt.com/fillereformation 1-Caractéristiques des publics débutants 2-Connaître les attitudes éducatives et citoyennes 3-Connaître les conditions de pratique en sécurité 4-Intérêt et caractéristiques d'un échauffement 5-Histoire et règles du jeu	9h-10h	Accueil : Retour d'expérience des stagiaires + PerFTT2
10h-12h	Accueillir (OBSERVER) : Les services proposés par son club (30') * Caractéristiques des différents publics pongistes débutants (1h30) *		10h-12h	Accueillir- informer (EVALUER) : Connaître les attitudes éducatives et citoyennes Les différentes formes de communication Donner envie de pratiquer, motiver La séance (EVALUER) : Expérimenter à partir de l'outil fédéral 4/7 ans
14h-15h	Démarche d'enseignement : La pédagogie (observer, mettre en œuvre, évaluer)		14h-16h	Technique (partie 2) (METTRE EN ŒUVRE) : Le matériel, les prises de raquette Savoir-faire un CD, un RV et un service
15h-16h30	Technique (partie 1) (OBSERVER) : L'entraînement tactico-technique - les paramètres du jeu (actions, ...) - les façons de gagner le point		16h-18h	Technique (partie 3) (METTRE EN ŒUVRE) : Les différents temps de la séance : Expérimenter des situations éduc'ping et PPP (1h30) * Bilan de formation
16h30-18h	La séance (METTRE EN ŒUVRE) : Les conditions de pratique en sécurité (30') * Animer : Repérage des temps d'une séance (à travers la pratique) + l'échauffement physique			

* Horaires donnés à titre indicatif.