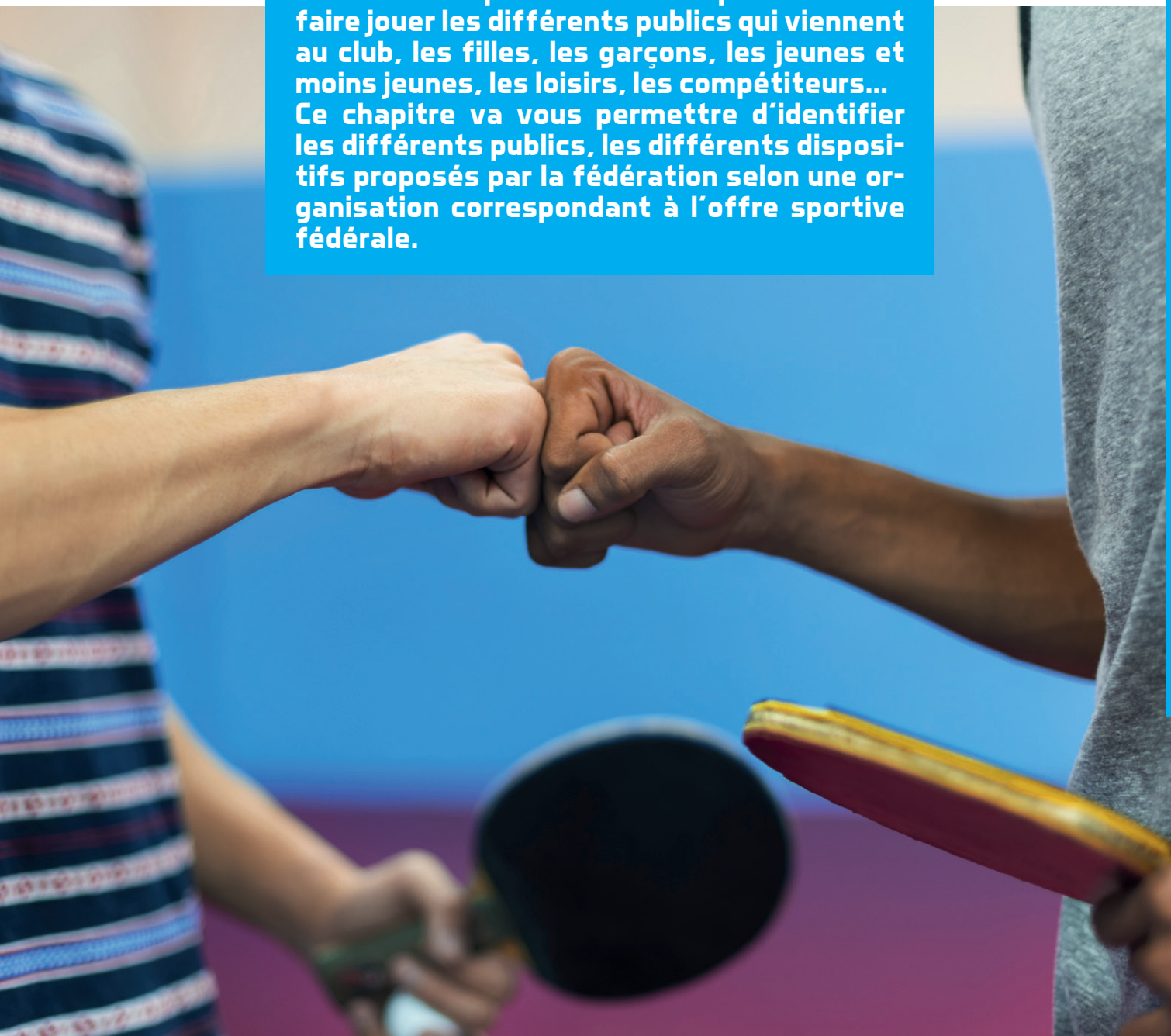
4

JOUER AU CLUB

Jouer et faire jouer est l'essence même du club. L'offre sportive que votre club peut proposer repose sur un certain nombre d'éléments évoqués précédemment dans ce guide et notamment votre salle, vos créneaux, l'encadrement...
Cette offre sportive va vous permettre de faire jouer les différents publics qui viennent au club, les filles, les garçons, les jeunes et moins jeunes, les loisirs, les compétiteurs...
Ce chapitre va vous permettre d'identifier les différents publics, les différents dispositifs proposés par la fédération selon une organisation correspondant à l'offre sportive fédérale.

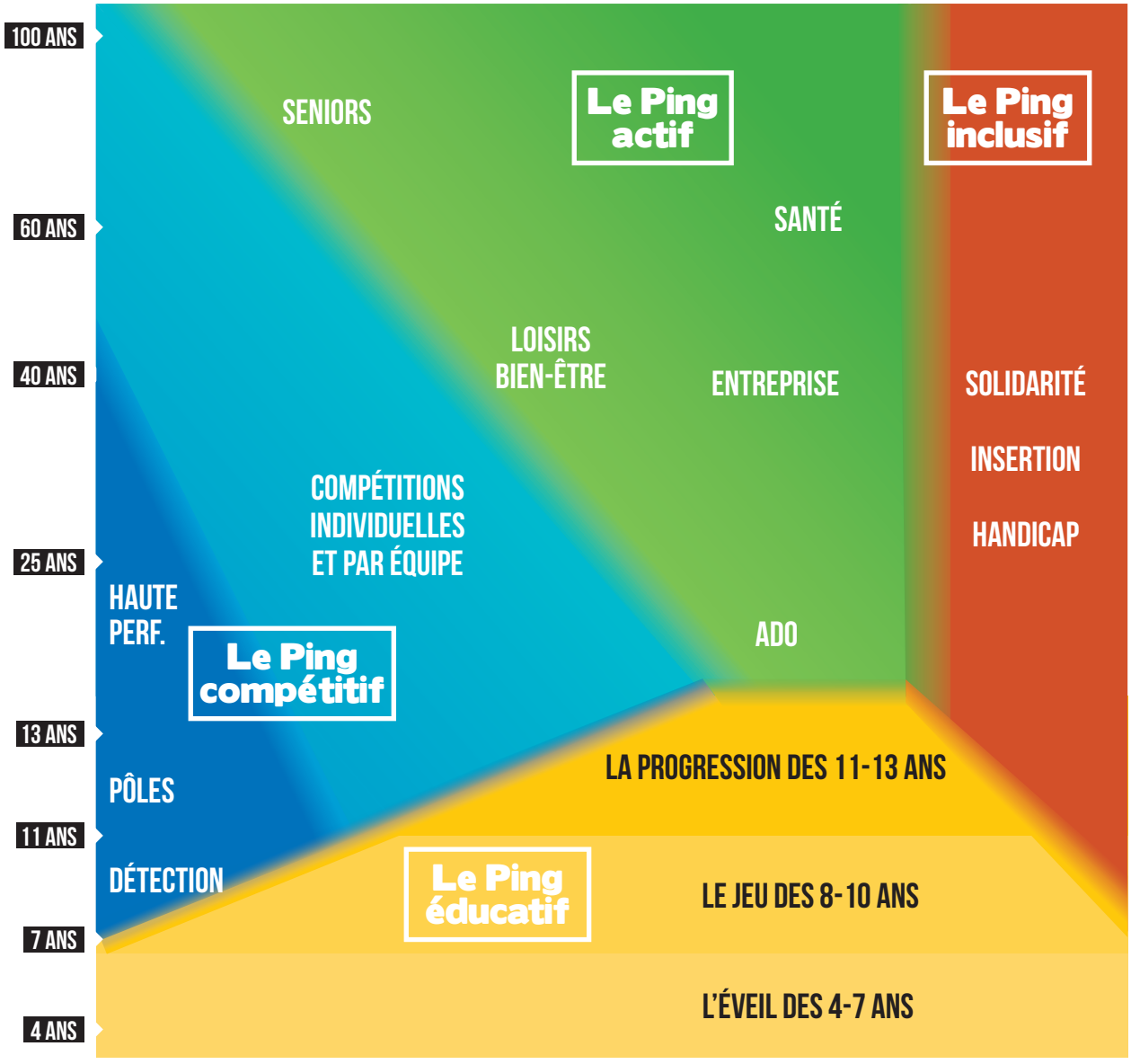


4.1 L'OFFRE SPORTIVE

3 disciplines
- PING INTÉRIEUR
- PINGVR
- PING EXTÉRIEUR

4 univers
ÉDUCATIF · ACTIF · INCLUSIF · COMPÉTITIF

15 publics cibles



DE LA FÉDÉRATION

ÉDUCATIF

- PING 4/7 ANS
- PING À L'ÉCOLE
  - PREMIER PAS PONGISTE
  - 1 ÉCOLE, 1 TABLE
  - CHALLENGE DES RÉCRÉATIONS
- PING 8/12 ANS

ACTIF

- PING ADO
- PING SANTÉ
- PING ENTREPRISE
- PING LOISIRS BIEN-ÊTRE
- PING SENIORS

INCLUSIF

- PING EN MILIEU CARCÉRAL
- PING EMPLOI
  - DU STADE VERS L'EMPLOI
  - PROGRAMME D'INVESTISSEMENT DANS LES COMPÉTENCES (PIC)
- PING SOLIDAIRE
  COOPÉRATION INTERNATIONALE
- PING HANDI

COMPÉTITIF

INDIVIDUEL OU PAR ÉQUIPE

- PROGRAMME DE DÉTECTION
- PÔLES ESPOIRS, PÔLES FRANCE ET HAUT NIVEAU
- CRITÉRIUM FÉDÉRAL
- CHAMPIONNATS DE FRANCE
  PAR CATÉGORIE / PAR CLASSEMENT / PAR ÉQUIPE
- CHAMPIONNATS PRO
- COUPES ET TOURNOIS

Des dispositifs pour les clubs afin de répondre aux attentes des publics cibles.

2 leviers de promotion

- PING TOUR
- ÉTÉ PING

2 leviers de financement

- PROJET SPORTIF FÉDÉRAL
- FONDATION JACQUES SECRÉTIN

2 leviers de qualité

- LABELS CLUBS
- FORMATION

1) LE PING TRADITIONNEL (INTÉRIEUR)

Amateur ou de haut niveau, la pratique du tennis de table en intérieur est la discipline naturellement la plus médiatisée puisqu'elle suit les règles internationales. Cette pratique est celle que l'on retrouve en majorité dans tous les clubs de la fédération et à laquelle le plus de personnes sont initiées. Une pratique au sein de laquelle l'aspect ludique mais aussi compétitif cohabitent.

Les règles du jeu :
Une partie se joue au meilleur des 5 manches, parfois 7 selon la compétition.
Une manche se gagne en 11 points avec au moins 2 points d'écart entre les adversaires. Si le score est de 10 à 10, il y a prolongation jusqu'à ce que l'un des joueurs marque 2 points de plus que l'autre, c'est-à-dire au plus tôt sur le score de 12 à 10.
On change de serveur tous les 2 points sauf à partir de 10-10 où l'on change à tous les points.
On change de côté après chaque manche et dans la dernière manche dès qu'un joueur marque 5 points.

Avant le match : le choix initial
- Tirage au sort avec un jeton.
- Le gagnant du tirage a 2 choix : il choisit de servir, choisit de relancer ou choisit le côté.
- Le perdant peut faire le choix du côté si le gagnant

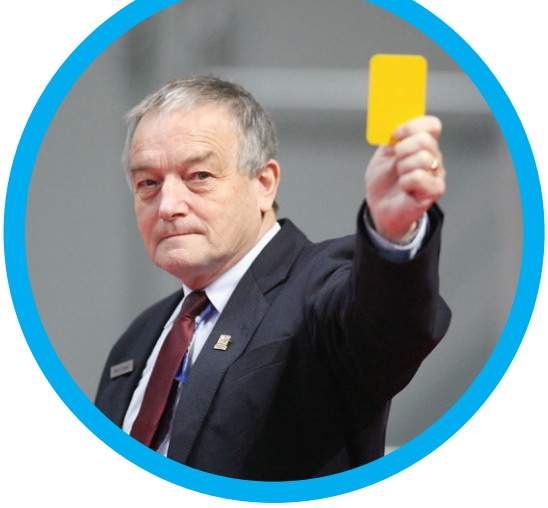
- Tous les points joués sont acquis (même si on s'est trompé de serveur, ou de comptage plus tôt dans la partie).
- Si les joueurs s'arbitrent eux-mêmes il est de coutume de remettre le point quand les 2 joueurs ne sont pas d'accord sur le résultat.

Le service : plusieurs règles à respecter !
- La balle repose sur la paume de la main ouverte (pour qu'elle soit visible de l'adversaire).
- La balle doit être derrière la ligne de fond de la table et toujours au-dessus du niveau du plateau de jeu.
- La balle est lancée verticalement d'au moins 16cm sans lui donner d'effet.
- La balle est touchée par la raquette dans sa phase descendante puis rebondit dans son camp puis dans l'autre camp.
- La balle est à remettre si elle touche le filet entre ses 2 rebonds sur la table.

choisit le service ou la relance ou le choix du service ou de la relance si le gagnant du tirage au sort a choisi le côté.

Le jeu :
- Après le service chaque joueur doit renvoyer la balle dans le camp adverse pour gagner le point.
- 2 possibilités de gagner :
o mettre son adversaire hors de portée de la balle.
o provoquer la faute de son adversaire.

- On remet le point ou la balle quand un événement vient perturber le cours du jeu (une balle ou une personne pénètre dans l'aire de jeu, un bruit gênant...).



Points perdus :
Un point est perdu si :
- La balle ne rebondit pas sur la demi-table adverse.
- On fait obstruction en touchant la balle avec le corps ou la raquette l'empêchant de toucher la table (au-dessus de la table).
- On pose la main libre sur la table pour jouer.
- On déplace la table au cours de l'échange.

Arrêts autorisés : les pauses
- Entre 2 manches, le temps de repos est de 1 minute.
- Serviette : tous les 6 points, les joueurs sont autorisés à aller utiliser la serviette située dans l'aire de jeu.
- Temps mort : 1 seule fois par partie, le joueur ou son capitaine peut demander un temps mort pour bénéficier d'une pause d'1 minute. Si le joueur qui a demandé le temps mort n'utilise que 30 secondes, alors le joueur adverse doit revenir jouer.

Les avertissements :
- 1er avertissement : carton jaune.
- 2e avertissement : carton jaune + carton rouge + 1 point de plus pour mon adversaire.
- 3e avertissement : carton jaune + rouge + 2 points de plus pour mon adversaire.
- 4e avertissement : appel du juge-arbitre (carton rouge, disqualification du joueur...)

Je peux avoir un avertissement si :
- Je tape ou jette ma raquette ou fais semblant de taper ma raquette sur la table.
- Je donne un coup de pied ou un coup de raquette dans le matériel (balle, table, entourages...).
- J'utilise un vocabulaire inadapté avec des grossièretés.
- Je manifeste verbalement ou visuellement contre mon adversaire une attitude agressive.

Autres règles du jeu de pratiques du tennis de table en intérieur :

Le Sandpaper

Sandpaper signifie papier de verre.
Comme pour la pratique Hardbat tous les joueurs jouent avec la même raquette où le papier de verre remplace le revêtement.
Les parties se déroulent au meilleur des 2 ou 3 manches de 15 points avec 2 services chacun. Avant d'avoir 13 points et avec mon service je peux annoncer «Joker» et si je remporte ce point, j'en gagne deux au lieu d'un.
Il existe une fédération internationale de Classic of Ping-Pong qui propose des évènements internationaux avec les règles du Hardbat et du Sandpaper. En France, l'association Hardbat France organise la pratique des tournois permettant de se qualifier pour ces tournois internationaux.

L'Ultimate Ping

L'Ultimate Ping est le ping version XXL. Importé d'Allemagne, il consiste à jouer sur 4 tables et offre donc un défi technique et physique accentué.
Les parties se déroulent en 4 manches de 6 points gagnants, un service chacun, 2 points d'écart en cas d'égalité. Chaque joueur a le droit de laisser rebondir la balle une fois ou deux fois de son côté de la table avant de la renvoyer. Pas de règle sur le lancer de balle au service.

Le Hardbat

Le Hardbat ou ping à l'ancienne s'inspire des règlements des années 1930.
Les joueurs évoluent avec des raquettes constituées de picots secs sans mousse (tous les joueurs sont sur un pied d'égalité avec une raquette identique pour tous). Les rencontres se déroulent encore avec des manches de 21 points et 5 services chacun. On essaye même de jouer avec des balles en celluloïd de 38mm.
Renseignements auprès de l'Association Hardbat France.

2) LE PING EXTÉRIEUR

Selon l'Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire (INJEP), près de six millions de personnes pratiquent le tennis de table en France. Or, la grande majorité de ces derniers jouent en extérieur car ils veulent profiter d'une triple liberté :
- **Temporelle :** un accès libre et continu
- **Spatiale :** jouer chez soi, chez des amis ou sur des espaces en accès libre
- **De jeu :** choisir librement ses règles et ses formes de jeu.

Fort de ce constat, la FFTT a choisi de développer cette pratique du Ping Extérieur autour de 4 grands piliers :

1. Construire des lieux de pratique modernes et adaptés. La FFTT a travaillé avec des professionnels de l'aménagement sportif afin d'identifier les différentes solutions et pouvoir formuler des recommandations techniques aux collectivités. Le produit conseillé pour les tables est par exemple la Cornilleau Park, à la fois très résistante et avec une qualité de rebond très similaire à des tables intérieures de compétition. De plus, les collectivités sont invitées à installer au moins 2 tables sur le même site afin de favoriser la création de lien social et l'animation.

2. Animer les sites de pratique pour proposer de l'activité et promouvoir les clubs locaux. Lorsque la salle est utilisée par d'autres publics ou par les compétitions, animer un site de Ping en extérieur permet d'offrir un service de proximité à un large public, particulièrement le week-end ou l'été. Si vous proposez des évènements en extérieur, vous pouvez les dé-

clarer sur la plateforme Hello Asso et rendre visible votre animation/évènement sur l'application Freeping by FFTT.

3. L'application Freeping by FFTT a été conçue pour faire vivre les sites de pratique en extérieur et proposer des services aux millions de pratiquants occasionnels. Cette application gratuite permet de :
- Localiser les lieux de pratique partout en France : on retrouve des tables en accès libre, dans des espaces où l'accès est payant (camping, centre de vacances...) et il est même possible de localiser sa table privée (celle de son jardin) pour y défier ses amis.
- Donner rendez-vous à d'autres utilisateurs : jouer librement ou compter les points avec d'autres utilisateurs. Ceux qui souhaitent se challenger peuvent même participer au mode classé où chaque match permet d'évoluer dans un classement national !
- Accéder à des événements proches de chez soi : on peut s'inscrire aux animations et évènements proposés par les structures fédérales ou autres.
- Progresser au tennis de table : des contenus pédagogiques sont accessibles avec des conseils techniques, l'explication des différentes règles et formes de jeu.
- Téléchargez l'application : https://www.fftt.com/freeping

FreePing BY FFTT

TÉLÉCHARGE L'APPLI POUR DÉFIER TES AMIS !

4. Une licence liberté. Cette licence, non comptabilisée pour le club, permet d'élargir la communauté pongiste à tous ceux qui ne peuvent ou ne souhaitent pas s'inscrire dans un club mais qui souhaitent bénéficier des services de la fédération pour leur pratique du Ping en extérieur ou du PingVR.

La Fédération internationale a également pris conscience de l'existence de cette communauté de joueurs qui pratiquent presque exclusivement en extérieur. C'est pourquoi, elle a conçu de nouvelles règles plus fun autour de cette pratique en extérieur : le TTX.

Le principe est simple, on peut jouer avec le matériel de son choix mais il est préconisé d'utiliser une balle plus grosse et une raquette avec un bois nu (afin de limiter les effets). Les règles sont les suivantes :
- Une manche se joue en 2 minutes
- Je garde le service si je gagne le point
- Je marque 2 points si je remporte le point avec mon service directement ou si mon adversaire ne touche pas la balle que je lui envoie.
- Je possède un joker par manche qui me permet de doubler mes points si je gagne ce point (soit 2 ou 4 points d'un coup !).

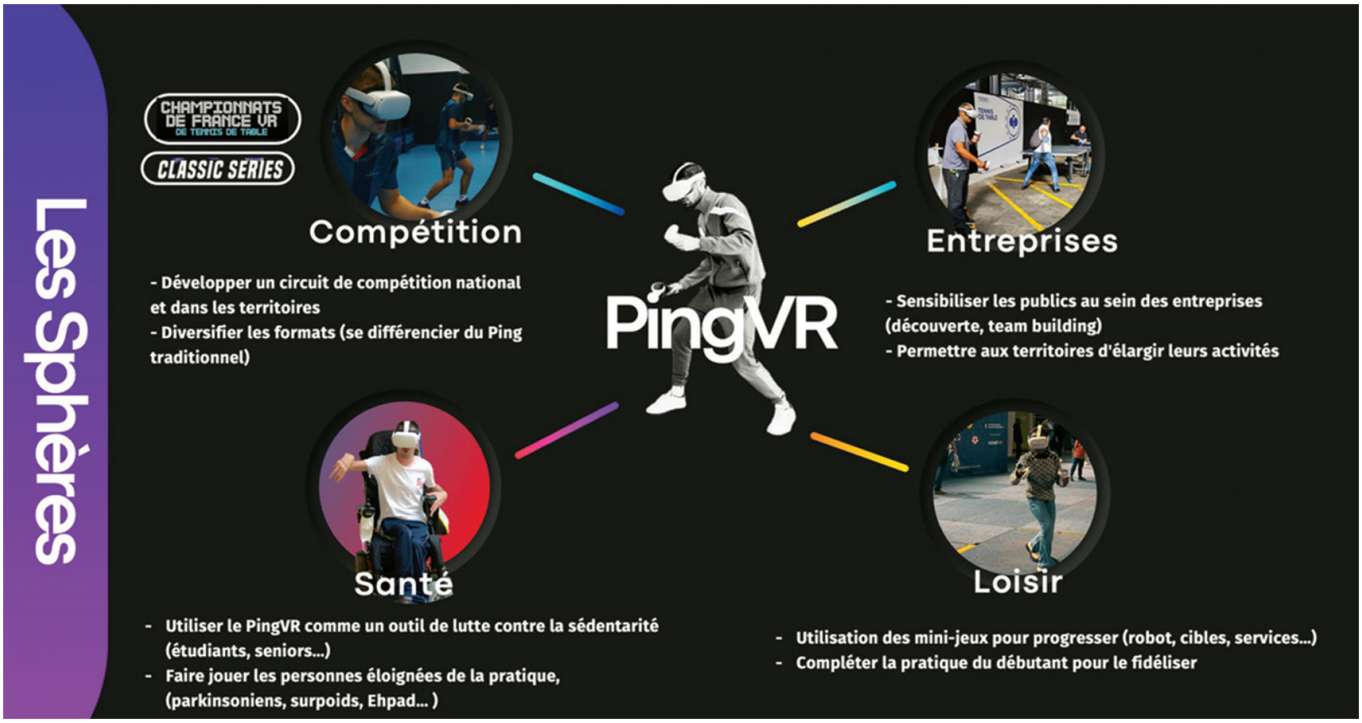
3) LE PINGVR OU TENNIS DE TABLE EN RÉALITÉ VIRTUELLE

Pratique innovante et futuriste, le PingVR ou tennis de table en réalité virtuelle consiste à disputer des rencontres de Ping à distance via l'utilisation d'un casque en réalité virtuelle partout, par tous, à n'importe quel moment.
Le PingVR possède un formidable potentiel que la FFTT cherche à développer, en compétition et en loisir, à l'échelle nationale et internationale, depuis sa découverte et la délégation du ministère des Sports et des Jeux olympiques et paralympiques confiée à la FFTT en avril 2022. Un levier de plus contre la sédentarité qui a déjà séduit plus de 1,6 million de joueurs dans le monde dont 30 000 francophones.

Le PingVR s'inscrit dans une pratique complémentaire pour le club de tennis de table. Les services proposés par la FFTT sur le PingVR sont compris dans la licence fédérale.

La pratique permet :
- de compléter la pratique du débutant (à partir de 13 ans) qui ne peut pas jouer au ping traditionnel plus d'une fois par semaine. Il progressera plus vite en complétant sa pratique du Ping en VR.
- une pratique que le club peut proposer avant d'accéder aux tables si vous affichez complet ou si le pratiquant arrive en avance.
- de donner l'occasion de proposer des évènements ponctuels au sein du club.
- permet à certains licenciés de devenir des champions et de jouer dans les 2 disciplines.
- permet la pratique du tennis de table dans des lieux où l'on ne peut pas aller avec du matériel traditionnel (transport des casques dans un grand sac) : en entreprise, dans les EPAHD.

La fédération propose aux détenteurs d'un casque VR et du jeu ElevenVR un circuit de compétitions qualificatif pour le championnat de France en fin d'année civile. Ce circuit est appelé Classic Series ; il est accessible aux licencés FFTT.
La fédération internationale et la fédération européenne proposent elles aussi des évènements qui vont s'inscrire dans la dynamique de la création des Jeux olympiques de Esport.



4.2

LES 15 PUBLICS CIBLES RÉPARTIS DANS LES 4 UNIVERS

1) LE PING COMPÉTITIF

L'univers du Ping compétitif est celui des licenciés «compétition». Il s'articule à travers différentes compétitions individuelles et par équipes. C'est également l'univers pour les joueurs tournés vers la performance de la détection au haut niveau.

Pour faire de la compétition :
- Avoir une licence «compétition».
- Avoir une raquette homologuée et une tenue sportive adaptée.
- S'inscrire dans les temps auprès de l'instance concernée.
- Respecter les règles du jeu et règlement de l'épreuve.

Le système de classement par points de la FFTT :
- On démarre avec 500 points correspondant au classement 5.
- On change de classement tous les 100 points et ce jusqu'à 20 (soit 2000 points).
- 1000 joueurs chez les garçons et 300 chez les filles sont numérotés de N°1 (le meilleur joueur au classement mondial évoluant en France) à N°1000 (le 1000e joueur a environ 2050 points et la 300e joueuse a environ 1575 points).
- Les points se gagnent et se perdent en fonction du coefficient de la compétition (1,5 ; 1 ; 0,75 ou 0,5) et en fonction de l'écart de points entre les 2 joueurs qui s'affrontent.

Voir le tableau des points classements ci-contre.

Comptage des points classement				
écart de points	*victoire*	*«perf»*	*défaite*	*«contre perf»*
0-24	*6*	*6*	*-5*	*-5*
25-49	*5,5*	*7*	*-4,5*	*-6*
50-99	*5*	*8*	*-4*	*-7*
100-149	*4*	*10*	*-3*	*-8*
150-199	*3*	*13*	*-2*	*-10*
200-299	*2*	*17*	*-1*	*-12,5*
300-399	*1*	*22*	*-0,5*	*-16*
400-499	*0,5*	*28*	*0*	*-20*
500+	*0*	*40*	*0*	*-29*

Victoire : victoire contre un joueur ayant autant ou moins de points que vous.

«Perf» : victoire contre un joueur ayant plus de points que vous.

Défaite : défaite contre un joueur ayant plus de points que vous.

«Contre perf» : défaite contre un joueur ayant autant ou moins de points que vous.

LES COMPÉTITIONS

· Par équipes :
Championnats de France par équipes
Championnats Pro A et Pro B dames et messieurs
Les finales titres par équipes
Les championnats de France des régions

· Individuelles :
Les championnats de France individuels par catégorie (benjamins, minimes, cadets, juniors, seniors et vétérans dames et messieurs)
Critérium Fédéral
Top 16 U10
Finales fédérales par classement
La coupe nationale vétérans
Les Tournois
Les autres compétitions proposées à l'échelon régional ou départemental

LE CHAMPIONNAT (DE FRANCE) PAR ÉQUIPES

C'est l'épreuve par équipes qui réunit le plus de compétiteurs en France et qui permet aux clubs de se mesurer entre eux.
- Les équipes sont constituées au sein du club avec 3 à 6 joueurs par équipes (en fonction de la division).
- Le plus haut niveau de ce championnat sont les divisions de Pro A et Pro B (voir plus loin) puis s'échelonnent de la Nationale 1, 2 et 3, puis au niveau régional (3 à 5 divisions) puis au niveau départemental (1 à 6 divisions).
- Le nombre de divisions dépend du nombre d'équipes engagées sur le territoire.
- L'épreuve compte 14 journées de compétition divisée en 2 phases de 7 journées : septembre-décembre pour la phase 1 et de janvier à mai pour la phase 2.
- À chaque journée, un club reçoit un club visiteur. Les clubs répartis généralement en poules de 8, s'affrontent sur une phase (3 ou 4 à domicile et 4 ou 3 à l'extérieur).
- À l'issue de chaque phase, chaque équipe peut monter, se maintenir ou descendre de division en fonction de son classement. Généralement seul le premier monte et le dernier descend automatiquement.
- A l'issue de la 2e phase les équipes se disputent les titres sur une ou plusieurs journées supplémentaires.

Une compétition de clubs
- Les clubs peuvent utiliser cette compétition pour intégrer les nouveaux pratiquants adultes et les jeunes formés (benjamins à juniors) pour les aider à progresser.
- Les clubs affichent dans leur salle, les poules, les résultats et les compositions d'équipe pour chaque journée. C'est une compétition où beaucoup de joueurs du club sont concernés en même temps, auquel il faut ajouter les juges-arbitres, les capitaines d'équipe qui composent leur effectif.

La compétition est accessible à tous types de clubs :
- L'engagement d'une équipe se fait à l'échelon départemental car toute nouvelle équipe débute le championnat dans la division la plus basse (D4, D5 ou D6 en fonction des départements). Un nouveau club peut donc engager ses joueurs sans difficulté de niveau.
- Chaque année, le club choisit d'engager ou non ses équipes pour la constitution du championnat.

Les championnats de France individuels par catégorie

La compétition de référence au niveau national qui décerne les titres de champion de France dans toutes les catégories d'âge, de benjamins à vétérans.

4 évènements sont organisés dans la saison :
Championnats de France seniors (mars) - 48 joueurs et joueuses par tableau
Championnats de France vétérans (avril) - 24 à 32 joueurs et joueuses par tableau
Championnats de France benjamins-cadets (mai-juin) - 64 joueurs et joueuses par tableau
Championnats de France minimes-juniors (mai-juin) - 64 joueurs et joueuses par tableau

Les qualifications pour les championnats de France se font par le biais du critérium fédéral.
Des wild-card sont attribuées par la Direction technique nationale dans les tableaux et quelques places sont attribuées aux meilleurs de la catégorie par leurs points classement.
Les épreuves se déroulent sur 3 jours.
Les championnats de France se déroulent avec une phase de poules de 3 joueurs puis par un tableau à élimination directe sauf pour les seniors (uniquement tableau à élilimation directe).
Les qualifiés en simple au championnat de France peuvent aussi s'inscrire dans le tableau de double avec un autre qualifié de leur choix.

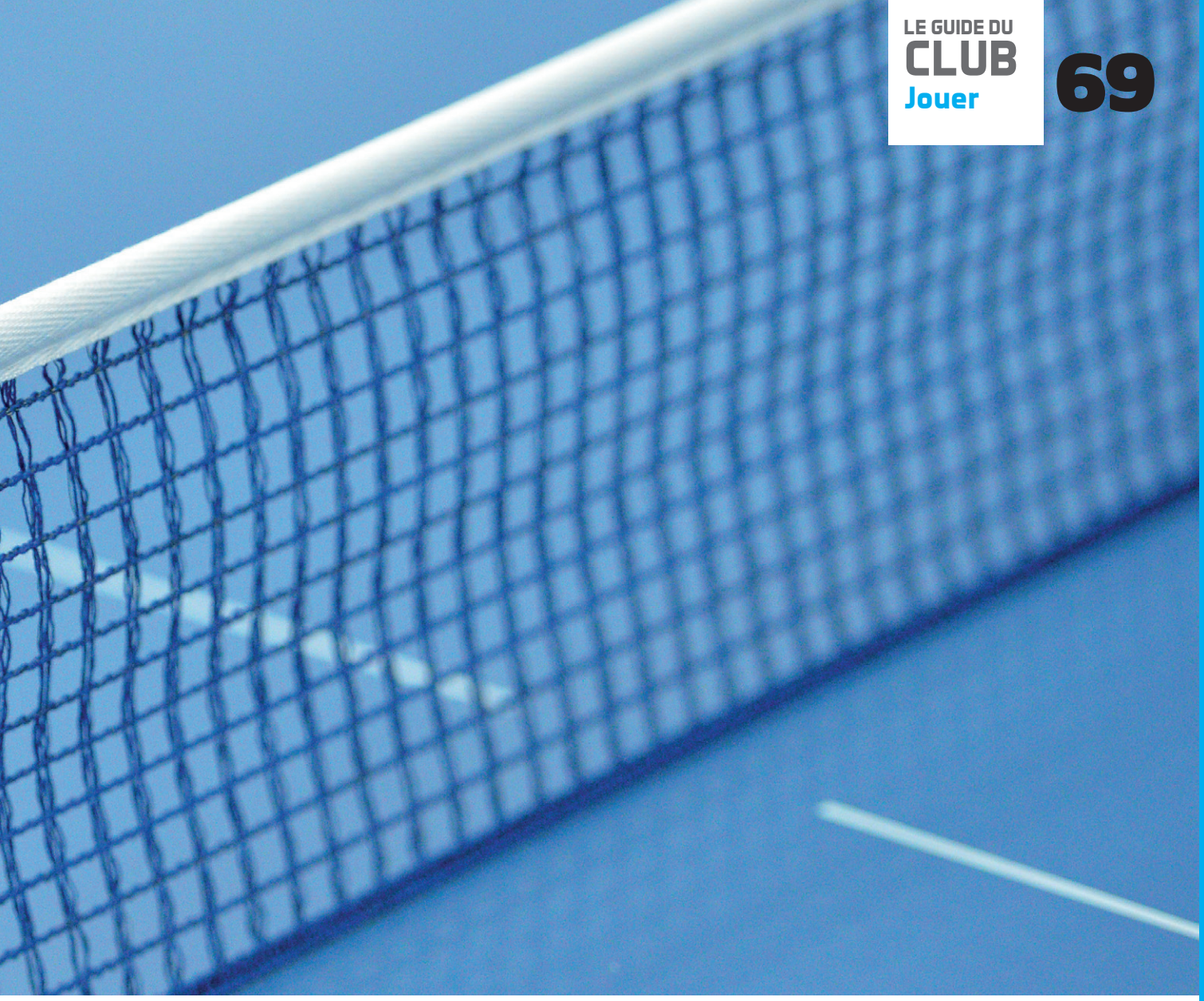
Le championnat PRO

Deux divisions masculines (Pro A/Pro B) et deux divisions féminines (Pro A/Pro B).
Le championnat pro est en décalé avec le championnat de France par équipes. Les équipes sont composées de 3 à 5 joueurs et évoluent tout au long de l'année offrant de belles rencontres à regarder.
C'est par ce championnat que les clubs se qualifient aux compétitions européennes (Ligue des champions, ETTU Cup et Trophy Cup).
Un site internet est dédié à ce championnat : https://www.fftt.com/pro/

Les vainqueurs de chaque division (Pro A et Pro B) Messieurs et Dames sont champions de France.
A l'issue de la saison les moins bonnes équipes descendent de ProA vers la Pro B ou de la Pro B vers la Nationale 1. Le champion de Pro B accède à la Pro A ainsi que les vainqueurs de la Nationale 1 qui peuvent accéder à la Pro B s'ils répondent au cahier des charges spécifique.

Le championnat de France de PingVR

Cette épreuve se déroule en deux temps. Une première partie en virtuel où les qualifiés s'affrontent depuis chez eux et une deuxième partie où les meilleurs sont réunis en présentiel pour offrir un spectacle et jouer le titre (décembre).
On se qualifie au championnat de France de PingVR par le biais des classic series (4 tournois proposés de janvier à septembre). Les meilleurs mondiaux du Top20 sont également qualifiés après avoir participé à au moins 2 épreuves des classic series.



Le Critérium Fédéral

Un circuit de compétition avec de nombreuses divisions, du niveau départemental à national avec plus de 25 000 joueurs chaque année
Une étape incontournable pour chaque licencié qui permet de se mesurer à d'autres joueurs du même niveau et d'accumuler des points en fonction de ses performances.

- L'engagement à cette épreuve sollicite le joueur pour les 4 tours de la compétition.
- Le résultat de chaque joueur permet à chaque tour de monter, de se maintenir ou de descendre dans une division et/ou catégorie inférieure ou supérieure.
- Une absence lors d'un tour entraîne la descente dans la division inférieure, jusqu'à l'exclusion pour des absences répétées ou injustifiées.
- Le brassage à chaque tour est accentué par les descentes des divisions supérieures et montées de l'échelon inférieur. On change donc régulièrement d'adversaires mais toujours à son niveau. Cela apporte beaucoup d'intérêt et d'enjeu à chaque tour.
- L'organisation sportive est prévue pour faire jouer un maximum de rencontres aux joueurs (classement intégral sauf en N1) avec 6 à 8 rencontres minimum par journée.
- Les 4 tours sont répartis dans la saison en automne et hiver (octobre - novembre - janvier - février ou mars).
- A chaque tour, chaque joueur marque des points associés à une lettre en fonction de sa place et sa division (ex : 35 E).
- Le cumul de ces points peut le qualifier pour les Championnats départementaux, régionaux et championnats de France individuels.

Une compétition pour tous les niveaux et tous les âges
- Tous les joueurs débutent au premier tour dans une division correspondant aux résultats de la saison précédente.
- Les nouveaux joueurs intègrent la division départementale la plus basse et dans leur catégorie d'âge (sauf dans certains cas - points classement). Ceux qui reprennent après un arrêt sont replacés en fonction de leur classement FFTT.

Finales par classement

C'est une épreuve par étapes (départementale, régionale et nationale) qui donne la possibilité aux joueurs de petits classements de se confronter par niveau de classement pour obtenir un titre départemental, régional et national.
- Après l'inscription, le joueur participe à l'échelon départemental qui est qualificatif au niveau régional, lui-même qualificatif au niveau national. C'est donc une compétition où il faut être en forme le jour J.
- Chaque joueur se mesure à ses adversaires par niveau de classement dans un tableau (poules puis élimination directe) qui se déroule au printemps. Les joueurs classés avec 1 600 points et plus et joueuses avec 1 300 points et plus n'ont pas le droit de s'inscrire à cette épreuve réservée aux joueurs plus modestes.
- 8 tableaux à partir de la catégorie benjamin :
Dames - de 1 300 points
Messieurs - de 1 600 points
Dames - de 1 000 points
Messieurs - de 1 300 points
Dames - de 800 points
Messieurs - de 1 100 points
Dames - de 600 points
Messieurs - de 900 points

Titres Vétérans

Cette épreuve est réservée aux plus de 40 ans pour attribuer les titres de champion départemental, champion régional puis champion de France. C'est une épreuve par catégorie d'âge.

Les Vétérans sont distingués en différentes catégories :
- Vétérans 40 dames et messieurs : âgés de 40 à 44 ans au 1er janvier de la saison en cours
- Vétérans 45 dames et messieurs : âgés de 45 à 49 ans au 1er janvier de la saison en cours
- Vétérans 50 dames et messieurs : âgés de 50 à 54 ans au 1er janvier de la saison en cours
- Vétérans 55 dames et messieurs : âgés de 55 à 59 ans au 1er janvier de la saison en cours
- Vétérans 60 dames et messieurs : âgés de 60 à 64 ans au 1er janvier de la saison en cours
- Vétérans 65 dames et messieurs : âgés de 65 à 69 ans au 1er janvier de la saison en cours
- Vétérans 70 dames et messieurs : âgés de 70 à 74 ans au 1er janvier de la saison en cours
- Vétérans 75 dames et messieurs : âgés de 75 à 80 ans au 1er janvier de la saison en cours
- Vétérans 80 dames et messieurs : âgés de 80 à 84 ans au 1er janvier de la saison en cours
- Vétérans 85 dames et messieurs : âgés de 85 à 89 ans au 1er janvier de la saison en cours
- Vétérans 90 dames et messieurs : âgés de plus de 90 ans au 1er janvier de la saison en cours

- Les vétérans désireux de participer à cette épreuve s'inscrivent au niveau départemental dans un premier temps pour participer à l'échelon départemental.
- Les meilleurs de chaque tableau sont qualifiés pour l'échelon régional.
- L'échelon régional désigne ensuite les qualifiés pour les championnats de France vétérans.
- Cette organisation permet de limiter le nombre de compétitions pour les vétérans et n'implique pas une inscription au critérium fédéral.
- La compétition est individuelle et en double avec un tableau de double mixte.
- Ce format de compétition accentue la convivialité car les joueurs se connaissent et s'apprécient.

DAUPHIN
comilleau
BUTTERFLY

Butterfly
DONIC
TIGA

La Coupe Nationale Vétérans

Une épreuve par équipe de 2 joueurs (3 possible).
- L'équipe participe à l'échelon départemental (quand elle est proposée) ou régional. Ce dernier étant qualificatif pour le niveau national.
- 3 tableaux sont proposés :
Les + de 40 ans : Tableau A
Les + de 50 ans : Tableau B
Les + de 60 ans : Tableau C
- Chaque rendez-vous est sportif mais se termine par le verre de l'amitié.
- La compétition en formule Coupe Davis favorise la convivialité avec les 4 simples et le double car les joueurs se connaissent et s'apprécient.

Les tournois

Le club, le comité ou la ligue peuvent organiser un tournoi et le faire homologuer.
Les tournois sont de 3 catégories : département, régional ou national.
Le droit d'engagement pour l'homologation n'est pas le même ni le cahier des charges pour l'organiser.
- Le joueur s'inscrit au tournoi individuellement ou par le biais du club.
- Plusieurs tableaux par catégorie d'âge, par classement, en double ou par équipes sont proposés.
- Les tournois sont dotés financièrement ou par des lots.

Les tournois

Le club, le comité ou la ligue peuvent organiser un tournoi et le faire homologuer.
Les tournois sont de 3 catégories : département, régional ou national.
Le droit d'engagement pour l'homologation n'est pas le même ni le cahier des charges pour l'organiser.
- Le joueur s'inscrit au tournoi individuellement ou par le biais du club.
- Plusieurs tableaux par catégorie d'âge, par classement, en double ou par équipes sont proposés.
- Les tournois sont dotés financièrement ou par des lots.

Les championnats de France des régions

La Fédération propose aussi une compétition par équipes jeunes pour les ligues régionales.
Chaque ligue fait sa sélection de joueurs selon des critères définis en interne.
Cette épreuve se dispute sur 3 jours par équipes de 3 joueurs pour les catégories Benjamins et Minimes.

Les autres compétitions proposées dans les territoires

Les comités départementaux et les ligues régionales proposent également des compétitions qui n'ont pas de finalité nationale mais qui correspondent à un besoin ou une dynamique locale. Quelques exemples :

Interclubs : compétition par équipes de 3 pour les jeunes

Challenge Bernard Jeu : compétition par équipe mixte avec des joueurs de toutes les catégories d'âge

Championnat par équipes jeunes : championnat avec plusieurs journées au niveau départemental

Coupe mixte : compétition par équipe de 2 composée d'un homme et d'une femme.

Balbutop, Tournoi première licence, Tournoi des 500 points...

LE PLAN DE PERFORMANCE FÉDÉRAL (PPF)

Autre public concerné par l'univers du Ping Compétitif. Les jeunes tournés vers la performance.
Pour atteindre le très haut niveau, un jeune pongiste doit débuter tôt et s'entraîner beaucoup. On dit souvent qu'il faut au moins 10 ans et 10 000 heures d'entraînement pour espérer y arriver.

La Détection des talents :
Au travers des regroupements, des stages ou des compétitions de détection (Top régional détection ou Challenge national U10), les jeunes identifiés sont proposés pour participer au stage national de détection.
Une fois détectés, les jeunes sont sollicités localement pour s'entraîner plus et mieux, ils sont sélectionnés pour participer à des stages.

A partir de 11 ans (6e), les meilleurs profils sont orientés vers un Pôle Espoirs (régional) ou un Pôle France (National) si les conditions au club ne sont pas suffisantes pour accéder au haut niveau.

Le Pôle Espoirs
C'est une structure régionale ou inter-régionale permettant de concilier le sport vers le haut niveau et les études. L'entraînement y est dispensé par les meilleurs entraîneurs, un suivi médical, scolaire, physique et mental est également organisé pour les sportifs.

Le Pôle France
3 Pôles France existent en tennis de table : Nantes, Pôle National Sud (Nîmes-Montpellier) et l'INSEP à Paris. C'est une structure nationale réservée aux tous meilleurs talents. On peut y entrer dès la 6e et en sortir avec le baccalauréat tout en s'entraînant dans des conditions permettant l'accès à la très haute performance.
L'encadrement est dispensé par des techniciens nationaux.

2. PING ÉDUCATIF

Ludique, le Ping éducatif a pour objectif premier d'initier à la pratique et de faire découvrir le tennis de table aux plus jeunes.

LE PING DES 4-7 ANS

Ou Baby Ping, existe depuis 20 ans et permet de valoriser l'accueil des enfants dans une démarche d'éveil moteur.

Intérêts pour les clubs
Pourquoi développer le programme ?
- Recruter plus jeune et augmenter le nombre de licenciés.
- Ouvrir un créneau/une section 4-7ans pour permettre de fidéliser les enfants et les parents.

Procédure pour intégrer le programme
- Candidater à la fête du Ping des 4-7ans en avril de chaque saison.
- Ouvrir une section 4/7 ans et se faire référencer.

Accompagnement fédéral
- Dotation aux clubs engagés dans la fête du Ping (bracelets, ballons pour recruter).
- Guide d'accueil et d'encadrement pour aider l'encadrant.
- Vente de matériel spécifique à la boutique fédérale.

Liste des outils
- Guide d'encadrement - vente de 15€ à la boutique fédérale et/ou offert lors de formations techniques dans les territoires.
- Matériel adapté (petit manche) en vente dans le kit du Premier Pas Pongiste et dans le kit «4/7 ans» (en vente chez Decathlon).

LE PREMIER PAS PONGISTE

Le Premier Pas Pongiste ou PPP est un des plus vieux programmes de la Fédération. Il a évolué au cours du temps. C'est aujourd'hui un outil pour animer et faciliter le passage de l'enfant de l'école vers le club.

Intérêts pour les clubs
Pourquoi développer le programme?
- Facilite l'organisation d'une animation en milieu scolaire avec un dossier pédagogique.
- Accompagne le recrutement d'enfants de 7 à 11 ans au club en offrant lors d'une séance particulière ou de la dernière séance d'un cycle scolaire, une raquette, une balle, un diplôme et un bracelet à chaque enfant.

Procédure pour intégrer le programme
- Contactez l'école primaire pour mettre en place l'action dans l'école ou au club.
- Commandez les kits dans son «Espace Mon Club» sur SPID.

Accompagnement fédéral
La Fédération propose 2 kits adaptés aux moyens de la structure avec un guide pédagogique et 1 affiche de promotion tous les 30 kits commandés :
- Kit n° 1 : 5€/kit comprenant une raquette, 1 bracelet, 1 balle floquée et 1 diplôme.
- Kit n°2 : 1,5€/kit avec seulement le diplôme, la balle et le bracelet.
Commandes sur votre «Espace Mon Club» puis promotion puis PPP.

Liste des outils
- 1 affiche pour promouvoir l'évènement.
- 1 guide pédagogique avec des exercices adaptés à chaque âge.

1 ÉCOLE – 1 TABLE

L'opération «1 école - 1 table» vise au déploiement de tables fixes extérieures dans les cours de récréation à destination des écoles élémentaires affiliées USEP et UGSEL, des collèges UNSS et dans des collectivités partenaires de la FFTT.

Intérêts pour les clubs - Pourquoi développer le programme ?
- Renforcer la collaboration avec le milieu scolaire.
- Implanter la pratique de manière naturelle et autonome dans l'établissement scolaire.
- Inciter les enfants à venir s'inscrire au club en complétant par de l'animation.

Procédure pour intégrer le programme
- Contactez les écoles primaires (USEP/UGSEL) pour les informer de l'appel à candidature ouvert chaque année en octobre et novembre via un formulaire en ligne.
- L'école devra normalement avoir été aussi informée par sa délégation USEP ou UGSEL du déroulement de cette opération.
- Les écoles gagnantes sont averties en janvier, règlent leur quote-part (250€) avant d'être livrées courant mars.

Accompagnement fédéral
- la FFTT coordonne le dispositif au niveau national.
- La FFTT offre un kit matériel à chaque école gagnante et un fichier pédagogique (jeux pour enseignants et élèves).

Liste des outils
- 1 affiche pour promouvoir l'évènement.
- 1 fichier pédagogique avec des jeux pongistes adaptés aux scolaires (cycles 2-3).

2H DE SPORT EN PLUS AU COLLÈGE

Ce dispositif vise à lutter contre la sédentarité et le décrochage sportif des adolescents. Les clubs ou comités peuvent proposer des cycles aux collèges engagés au travers d'activités pongistes innovantes et ludiques pour attirer des collégiens vers les clubs.
Les bénéficiaires de ce dispositif de 2h de Sport en plus au collège s'adresse aux élèves des établissements scolaires volontaires (liste auprès des SDJES de vos départements). Sont prioritaires, les jeunes les plus éloignés de la pratique d'une activité physique et sportive (jeunes non-licenciés, filles, jeunes à besoins spécifiques dont les jeunes en situation de handicap...).

Intérêts pour les clubs
Pourquoi développer ce programme ?
- Créer du lien avec les collèges et recruter des jeunes en faisant connaître l'activité
- Le ministère des Sports et des JOP prend en charge le coût d'intervention sur une base forfaitaire suivante : 100€ pour 2 heures de pratique (achat de matériels compris).

Procédure pour intégrer le programme :
- Une structure affiliée propose sur du temps périscolaire mais compatible dans l'emploi du temps du collégien, un cycle de 6 semaines, pour un groupe de 12 à 20 jeunes. La participation des élèves se fait sur la base du volontariat.
- L'offre de pratique est déposée sur la plateforme Démarches simplifiées.
- La demande de financement est déposée par le club sur l'outil LeCompteAsso (Nom du dispositif : 2 heures de sport en plus au collège)

Accompagnement fédéral
- Interlocuteur fédéral dédié pour accompagner les structures.
- Mise en lien avec les services de l'État pour la mise en œuvre du programme.

LE CHALLENGE DES COURS DE RÉCRÉATION

Le challenge des cours de récréation va de paire avec le dispositif «1 école - 1 table» et peut aussi être lié à une action du Premier Pas Pongiste. Il s'agit au travers de 2 challenges de faire jouer les enfants de l'école primaire sur la table installée dans la cour de récréation.
Un challenge vise à faire jouer le maximum d'enfants de l'école sur la table durant la semaine Olympique et Paralympique (SOP), c'est le 100% Ping ! L'autre challenge vise à additionner les échanges réalisés sur la table par les enfants sur une période déterminée d'une à 2 semaines.

Intérêts pour les clubs
Pourquoi développer le programme ?
- Créer ou renforcer le lien avec le milieu scolaire
- Créer une dynamique spécifique autour de la table installée dans la cour de récréation
- Renforcer les liens avec les équipes pédagogiques de l'école

Procédure pour intégrer le programme
- Contacter les écoles primaires pour qu'elles postulent au challenge des cours de récréation et leur fournir le formulaire de candidature

Accompagnement fédéral
- La fédération fait suivre l'acte de candidature à toutes les écoles du dispositif «1 école - 1 table»
- La FFTT offre des récompenses (diplôme et matériel) aux écoles gagnantes dans les 2 challenges

3. PING ACTIF

Destinés à un public plus âgé, les actions «Ping actif» sont menées auprès des entreprises, séniors, adolescents, lycées, collèges. Un public en quête de challenge, d'amusement, d'une activité bénéfique à sa santé et créatrice de lien social.

Le Ping Santé

Parmi les leviers qui poussent à pratiquer une activité physique, les questions de santé et de remise ou de maintien en forme sont centrales et de plus en plus présentes dans la société. Intergénérationnel, accessible et possible à différents niveaux d'intensité, le Ping est une formidable solution. Notre fédération souhaite ainsi poursuivre le développement du Ping Santé, pour lutter contre la sédentarité, mais aussi venir en aide aux personnes malades. C'est notamment le cas grâce à nos partenariats avec France Alzheimer et France Parkinson.

Présentation du programme
- Proposer une activité tennis de table adaptée pour les personnes souffrant de pathologies ou d'affection de longue durée (ALD).
- Faire du tennis de table un outil au service de la prévention secondaire.

Intérêts pour les clubs
Pourquoi développer le programme ?
- Proposer une activité adaptée et inclusive.
- Utiliser le partenariat existant avec France Parkinson, France Alzheimer et la FFTT.
- S'ouvrir vers d'autres types de pratique, d'autres structures partenaires (maisons Sport-Santé, milieu médical) et d'autres sources de financement.
- Ouvrir un créneau «Ping Santé» permet de réserver un temps spécifique aux personnes malades en leur évitant le regard des pratiquants classiques.

LE PING
C'EST LA
SANTÉ !
cornilleau

Procédure pour intégrer le programme
- Proposer un créneau «Ping Santé» encadré différent du créneau «loisirs».
- Proposer un créneau spécifique pour l'ouverture d'un créneau «Ping Parkinson» et «Ping Alzheimer».
- Former un éducateur bénévole ou professionnel via la formation «Ping Santé module B».

Accompagnement fédéral
- Accès à la plateforme «monbilansportsante» permettant de suivre l'assiduité et le niveau de forme des licenciés.
- Formations organisées sur le territoire.
- Guide d'encadrement.

Liste des outils
- Guide du Ping Santé.
- Matériel adapté en vente dans le kit «Ping Santé» (en vente chez Decathlon).

Le Ping Bien-Être

La fédération propose aux clubs de mettre en place des séances pour les loisirs permettant de lutter contre la sédentarité. La volonté est de faire pratiquer le tennis de table comme un outil au service de la prévention primaire. Ce dispositif est particulièrement adapté aux adultes et aux seniors (+65 ans).

Intérêts pour les clubs
Pourquoi développer le programme ?
- Proposer une activité non compétitive non axée sur la progression technique.
- Répondre aux attentes et aux besoins d'une partie des pratiquants «loisirs actuels» souhaitant améliorer leur condition physique.
- Limiter le «turn-over» chez les adolescents et adultes non-compétiteurs.
- Ouvrir un créneau «Ping Bien-Être» permet d'accueillir un public plutôt éloigné de la pratique en club traditionnel.

Procédure pour intégrer le programme
- Proposer un créneau «Ping Loisirs Bien-Être» encadré différent du créneau «loisirs».
- Former un éducateur bénévole ou professionnel via la formation «Ping Santé module A».

Accompagnement fédéral
- Accès à la plateforme «monbilansportsante» permettant de suivre l'assiduité et le niveau de forme des licenciés.
- Formations organisées sur le territoire.
- Guide pour l'encadrement.

Liste des outils
- Guide du Ping Santé
- Matériel adapté en vente dans le kit «Ping Santé» (en vente chez Decathlon).

Ping au Féminin / Mixité

Le tennis de table est une activité populaire, intergénérationnelle et mixte. Malgré tout le % de féminines dans les clubs reste limité et inférieur à la moyenne des autres sports individuels et de raquette. Dans ce contexte, la fédération propose aux structures d'être proactives dans le recrutement, la fidélisation des féminines ; joueuses, dirigeantes, encadrantes.

Intérêts pour les clubs
Pourquoi développer le programme ?
- Valoriser le tennis de table comme vecteur de mixité auprès des instances locales.

Procédure pour intégrer le programme
- Proposer des actions spécifiques aux femmes (créneaux mixtes ou que féminins).
- Évènements ponctuels.

Accompagnement fédéral
- Contact fédéral dédié à l'action.
- Récompenses sur demande pour des actions spécifiques de recrutement et fidélisation des féminines.

Ping avec l'AFM Téléthon

Il existe un partenariat très fort entre la FFTT et l'AFM Téléthon. Le but de ce programme est de récolter un maximum de fonds tout en s'amusant autour du ping et tout en ayant conscience qu'il faut aider à soigner les maladies rares.
Les dates clés sont autour du 5-10 décembre avec un gros week-end d'actions afin de récolter des fonds, les actions peuvent avoir lieu jusqu'à la fin décembre. La FFTT propose donc à ses clubs un guide d'évènements en lien avec la thématique du Téléthon qui varie chaque année.

Intérêts pour les clubs
Pourquoi développer le programme ?
- Faire vivre le club avec des événements qui changent.
- Forger le collectif vers une quête commune.
- Informer, sensibiliser ses licenciés.
- Avec le Challenge Cornilleau et le Challenge Ping Santé, de nombreuses tables et goodies sont à gagner pour les meilleurs.
- Vouloir battre le record de dons des années précédentes.

Procédure pour intégrer le programme
- Tous les clubs peuvent candidater via un formulaire (octobre-novembre).
- Expliquer les actions qui vont être menées et envoyer un compte rendu.

Accompagnement fédéral
- Contact fédéral dédié à l'action.
- Récompenses pour les structures les plus engagées (table, goodies...).
- Utilisation de la plateforme Hello Asso pour la récolte de fonds.

Ping Entreprises

Le sport santé en général se développe au sein des entreprises. Le tennis de table se prête très bien à des animations spécifiques pour les entreprises et notamment depuis peu avec le PingVR.

Intérêts pour les clubs
Pourquoi développer le programme ?
- Elargir les publics du club.
- Possibilité de créneaux au sein de l'entreprise et non au club.
- Établir un réseau avec les entreprises (partenariats).
- Faire connaître la pratique dans sa dynamique santé.

Procédure pour intégrer le programme
- Prendre contact avec les entreprises locales et/ou leurs comités d'entreprise.
- Proposer des partenariats ou des prestations de service (animation en entreprise, évènements ou tournois au sein du club, animations VR...
Accompagnement fédéral
- Contact fédéral dédié à l'action.

3. PING INCLUSIF

Par le biais de ses actions, notre fédération souhaite être aux côtés de toute la population. Par ses atouts, le Ping est un formidable vecteur d'inclusion pour des publics éloignés de la société et du sport, tel que dans le milieu carcéral ou dans le cadre de la réinsertion professionnelle.

Ping en milieu carcéral

La fédération a une convention avec le ministère de la Justice depuis plus de 20 ans pour financer des actions pongistes en milieu carcéral. La fédération met en place un appel à projets auprès des structures clubs, comités et ligues pour la mise en œuvre d'actions/interventions en milieu carcéral dans une approche insertion/inclusion.

Intérêts pour les clubs
Pourquoi développer le programme ?
- Développer leur champ d'intervention. Permettre à ces personnes ayant commis des délits de leur apporter, par le biais du sport, une sortie positive.
- Contribuer à la lutte contre la sédentarité des personnes détenues.

Procédure pour intégrer le programme
- Candidater lors de l'appel à projets en janvier (site fédéral).
- Former l'intervenant prévu à l'animation en milieu carcéral.

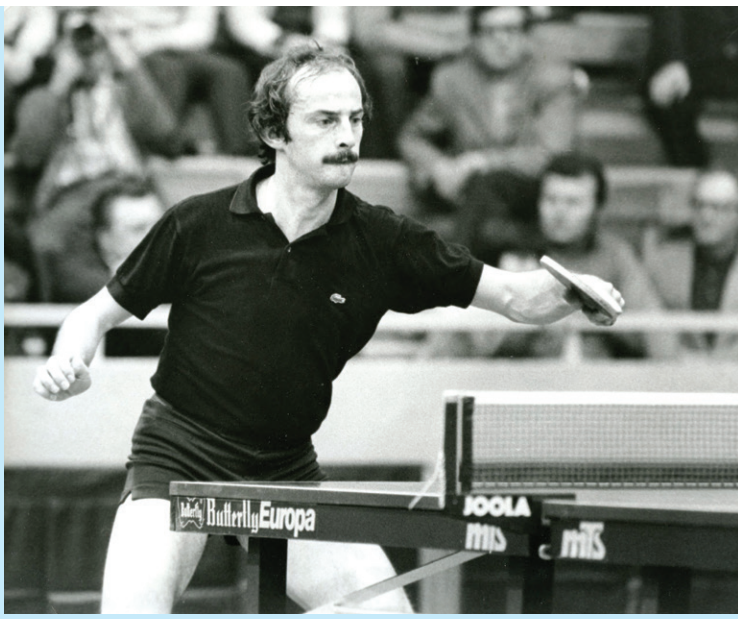
Accompagnement fédéral
- Financement d'environ 50% du coût de l'intervention (environ 30€/séance).
- Accompagnement humain pour déposer la candidature, organiser les contacts...

Liste des outils
- Formation spécifique pour animer en milieu carcéral.

Fondation Jacques Secrétin

Pour un Ping Citoyen

En 2020, le plus illustre champion de tennis de table français, Jacques Secrétin disparaissait à l'âge de 71 ans. Formidable accélérateur de notoriété pour ce sport de par ses exploits sportifs et ses shows à l'intention du grand public, c'est une personnalité aux origines modestes qui l'ont conduit à davantage s'investir pour le sport comme un outil au service des citoyens.



La Fondation Jacques Secrétin, mise en œuvre par la Fédération française de tennis table, en accord avec la famille du champion, agit pour le développement d'un Ping Citoyen au service de l'ensemble de la population et de tous les territoires autour de cinq grandes thématiques :

1) Grandir avec le tennis de table
2) Se (re)construire avec le tennis de table
3) Se rassembler avec le tennis de table
4) Bien se sentir avec le tennis de table
5) Agir pour un tennis de table durable

Faites un don sur :
www.fondationjacquessecretin.org
Les premières actions financées par la Fondation ont été l'opération 1 Ecole 1 table (Ping Educatif)

Du Stade Vers l'Emploi

Mis en place par le COJO, le ministère du Travail et l'ANS avec l'objectif d'utiliser le sport comme vecteur de rencontre entre des recruteurs et des demandeurs d'emploi, le programme «Du Stade vers l'Emploi» permet aux demandeurs d'emploi de valoriser le savoir-être, les qualités professionnelles, humaines et relationnelles (esprit d'équipe, capacité d'écoute, rigueur). Une innovation qui permet de sortir du cadre d'un recrutement classique pour aller vers des rencontres humaines autour des valeurs du sport.

Intérêts pour les clubs
Pourquoi développer le programme ?
- Être une structure engagée dans l'insertion par le sport
- Accueillir au sein du club France Travail, des recruteurs locaux et des demandeurs d'emplois locaux (réseau, partenaires, recrutement de licenciés)
- Financement complet de l'opération par la Fédération

Procédure pour intégrer le programme
- Candidater lors de l'appel à projets en janvier (site fédéral)
- Répondre au cahier des charges proposé

Les Clubs Sportifs Engagés

Intérêts pour les clubs
Pourquoi développer le programme ?
- S'engager dans un Ping Citoyen et être acteur de l'insertion par le sport
- Bénéficier d'aide à l'emploi spécifique pour le recrutement d'un éducateur socio-sportif
- Accompagnement spécifique par l'État du club sportif engagé (recherche de financements, mise en relation avec les professionnels du secteur...)

Procédure pour intégrer le programme
- Signer la charte spécifique des clubs sportifs engagés
- Suivre l'accompagnement pour devenir autonome

Accompagnement fédéral
- Contact dédié au siège fédéral
- Mise en relation avec l'ANPSS

Liste des outils
- Les outils sont fournis par l'ANPSS en charge du suivi national du dispositif

Accompagnement fédéral
- Contact dédié à la fédération pour accompagner l'organisation
- Mise en relation et accompagnement spécifique entre la structure accueillante et France Travail
- Guide d'organisation d'une étape

4.3 LES LEVIERS DE PROMOTION

Le Ping Tour

C'est une tournée nationale de promotion qui s'installe le temps d'une journée ou d'un week-end au cœur des villes. Du Ping partout, tout le temps et par tous les temps !
Son organisation est essentielle pour le développement et le rayonnement de notre Fédération et du tennis de table dans l'Hexagone. Chaque été, le Ping Tour permet à des milliers de Français de découvrir ou redécouvrir divers aspects du tennis de table et de mettre en relation nos structures avec leurs futurs licenciés.

Intérêts pour les clubs
Pourquoi développer le programme ?
- Donner de la visibilité à son club et au tennis de table
- Montrer les différents aspects de la pratique proposés au sein du club
- Renforcer les relations entre le club et sa commune

Procédure pour intégrer le programme
- Candidater lors de l'appel proposé par la fédération en janvier
- Mobiliser la municipalité comme co-organisateur de l'évènement
- Être en capacité de répondre au cahier des charges de l'évènement (Logistique, Matériel, Accueil, Animation, Communication)

Accompagnement fédéral
- Une équipe dédiée au siège fédéral pour accompagner les organisateurs
- Formation des bénévoles

Liste des outils
- Page dédiée du site fédéral avec accès à un guide d'organisation
- Outils de communication dédiés

L'Opération Été Ping

Organisée chaque été depuis trois ans, l'opération Été Ping prolonge la saison et offre la possibilité de pratiquer le tennis de table pendant l'été. Notre Fédération encourage ainsi la pratique du tennis de table sous toutes ses formes et soutient les initiatives de ses clubs durant cette période estivale.
La Fédération compte sur chaque club pour proposer une offre de pratique attractive afin de répondre aux besoins d'activité sportive des Français, de fidéliser leurs adhérents et de maintenir un lien social essentiel pour certains durant cette période sans entraînements et compétitions.
L'Été Ping permet également d'accueillir de potentiels nouveaux licenciés et de promouvoir la pratique en extérieur.

Intérêts pour les clubs
Pourquoi développer le programme ?
- Proposer une activité en continu tout au long de l'année
- Recruter et fidéliser les licenciés dans une période plus creuse

Procédure pour intégrer le programme
- Candidater lors de l'appel à projets en février/mars
- Proposer des animations dont au moins une grand public et en extérieur dans la période d'été

Accompagnement fédéral
- Contact dédié au siège fédéral
- Dotation aux clubs et comités organisateurs d'évènements pour récompenser les participants

Liste des outils
- Guide de bonnes pratiques des possibilités d'animation

À CHACUN SON PING

agence café des sports