

L'examen Entraîneur Fédéral

Organisation générale de l'examen Entraîneur Fédéral

Les sessions d'examen sont organisées, en fonction des besoins, par les structures régionales ou de zones. Le jury est présidé par le Directeur Technique National ou son représentant désigné à cet effet. La composition du jury est faite sur la base de deux membres minimum par sous-commission. Les membres du jury sont au minimum titulaires du diplôme Entraîneur Fédéral (jusqu'à 50% de l'effectif et à condition d'exercer en binôme avec un titulaire du BEES).

Conditions d'inscription

Pour être candidat, il faut :

- Etre licencié traditionnel à la FFTT
- Etre Entraîneur Régional
- Avoir le diplôme d'arbitre régional
- Avoir suivi la formation Entraîneur Fédéral
- Etre classé au minimum 50 (mise en application 1^{er} septembre 2007)

Les entraîneurs déjà titulaires du diplôme Entraîneur Fédéral ou « 35 Technique » ne peuvent pas se représenter à l'examen.

Epreuves

L'examen se compose de deux épreuves : l'épreuve 1 coefficient 2, et l'épreuve 2 coefficient 1.

Epreuve 1 : Analyse de jeu et construction de séance

But de l'épreuve : Analyser le jeu d'un compétiteur, désigné au début de l'épreuve par le jury, lors d'une partie de 10 minutes. Déterminer, sur la base de cette analyse, un objectif de travail pour le compétiteur, construire et conduire une séance adaptée à ce thème et au compétiteur.

Durée de l'épreuve : 60 minutes

Organisation de l'épreuve :

Après désignation du compétiteur-support le candidat dispose :

- de 10 minutes d'observation. Durant cette période, le candidat :
 - observe la partie ;
 - établit un diagnostic de la partie et du compétiteur ;
 - détermine les conseils qu'il aurait donnés au compétiteur lors des périodes de capitanat ;
 - définit un objectif de travail pour le compétiteur observé ;
- de 5 minutes d'entretien au cours desquelles le candidat présente :
 - ses observations et son analyse de la partie ;
 - les conseils qu'il aurait donnés au compétiteur lors des périodes de coaching ;
 - l'objectif de travail pour le compétiteur. Le jury peut ne pas accepter l'objectif proposé par le candidat s'il juge que celui-ci n'est pas adapté pour le compétiteur. Dans ce cas, il en propose un autre et en tient compte dans la note finale ;
- de 20 minutes de travail individuel pour construire une séance d'une heure (pour le compétiteur observé) en liaison avec l'objectif défini ;

- de 15 minutes pour conduire une séance. Le candidat présente des « morceaux choisis » de la séance. Le jury a la possibilité de demander au candidat de mettre en place des exercices prévus dans la séance ;
- de 10 minutes d'entretien avec le jury pour faire le bilan de sa séance et répondre aux questions du jury.

Epreuve 2 : Démonstration

But de l'épreuve :

1/ Le candidat démontre sa capacité à distribuer au panier des balles de différentes natures,

2/ Le candidat démontre, après tirage au sort, deux catégories de coups techniques parmi les suivantes :

1. Les services
2. Les remises du service court
3. Les coups d'attaque
4. Les coups de contre
5. Les coups de défense

Durée de l'épreuve : 30 minutes pour deux candidats

Organisation :

Chaque candidat dispose de 15 minutes (préparation, démonstration) pour démontrer sa capacité à distribuer au panier de balles et les catégories de coups techniques tirées au sort.

Le candidat donne à son partenaire les instructions relatives aux conditions de réalisation. Le candidat doit démontrer au moins trois fois chaque coup. Il annonce le coup qu'il démontre.

Pour l'épreuve de démonstration le candidat peut utiliser son propre matériel. Toutefois un lot de raquettes est mis à sa disposition.

Liste des coups à démontrer dans chaque catégorie

Remarque préliminaire : si le candidat présente un handicap physique ne lui permettant pas de démontrer l'ensemble des coups, le président du jury pourra prévoir des aménagements de l'épreuve de démonstration.

Pour les sujets de 2 à 5 : la liste des coups à réaliser est pré-déterminée (cf. grille de référence dans ce guide) sauf pour la catégorie « services ». En effet, il est difficile du fait de leur variété d'en définir une liste a priori. Celle-ci présenterait le risque d'une spécialisation de certains services.

Nous avons donc déterminé deux listes de critères : une correspondant aux caractéristiques d'effet et une correspondant aux caractéristiques de placement en profondeur et de vitesse.

Caractéristiques de démonstration des services :

Caractéristiques d'effet	Caractéristiques de placement en profondeur et de vitesse
Sans effet	Court (au moins deux rebonds sur la demi-table adverse)
Coupé	
Lifté	Deux rebonds (le deuxième rebond sur la demi-table adverse s'effectue près de la ligne de fond de table)
Latéral droit (la balle tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre → geste orienté de la gauche vers la droite)	Long (le rebond sur la demi-table adverse s'effectue près de la ligne de fond de table)
Latéral gauche (la balle tourne dans le sens des aiguilles d'une montre → geste orienté de la droite vers la gauche)	Rapide
Dévié (la balle dévie latéralement après son rebond sur la demi-table adverse)	

Le candidat démontre six services présentant une combinaison différente d'une caractéristique d'effet et d'une caractéristique de placement ou de vitesse. Avec ces six combinaisons, le candidat doit démontrer l'ensemble des caractéristiques définies. Trois de ces combinaisons sont démontrées trois fois chacune avec un service du coup droit, et trois de ces combinaisons trois fois chacune avec un service du revers (18 services au total à réaliser : 9 services du coup droit et 9 services du revers).

Exemple de combinaisons possibles :

- Service sans effet et rapide (en revers)
- Service coupé et court (en revers)
- Service latéral droit et long (en revers)
- Service lifté et rapide (en coup droit)
- Service latéral gauche et long (en coup droit)
- Service dévié et deux rebonds (en coup droit)

Remarque : le service long est obligatoirement couplé avec un effet

Démonstration Examen Entraîneur Fédéral Grille de recueil des coups démontrés (sujets 2 à 5)

Attention : cette liste de coups choisis pour l'épreuve de démonstration ne représente qu'une partie des coups techniques existants.

			Candidat 1		Candidat 2		Candidat 3		Candidat 4		Candidat 5		Candidat 6	
			CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv
2. Les remises du service court			CD	Rv										
Remise courte sur service coupé	X	X												
Remise tendue et coupée sur service coupé	X	X												
Remise latérale	X	X												
Flip sur service court coupé	X	X												
Flip sur service court lifté	X	X												
Remise deux rebonds	X	X												
Note proposée														
3. Les coups d'attaque			CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv
Top spin rotation sur balle coupée	X	X												
Top spin rotation sur balle sans effet	X	X												
Top spin frappé	X	X												
Sidespin	X													
Top spin sur topspin à mi-distance	X													
Contre topspin	X	X												
Frappe sur balle sans effet	X													
Note proposée														
4. Les coups de contre			CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv
Bloc contrôle sur attaque	X	X												
Bloc contrôle sur topspin	X	X												
Bloc amorti sur topspin		X												
Bloc spin sur topspin	X	x												
Bloc actif sur topspin		X												
Bloc coupé latéral sur topspin		x												
Bloc latéral sur topspin		X												
Note proposée														
5. Les coups de défense			CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv	CD	Rv
Défense coupée (avec backside) sur topspin	X	X												
Défense coupée (avec picot ou anti-spin) sur topspin	X	X												
Défense molle	X	X												
Défense latérale	X	X												
Défense haute liftée sur attaque	X	X												
Note proposée														

Grille de recueil pour les services démontrés

Candidat 1				Candidat 2				Candidat 3			
Coup droit		Revers		Coup droit		Revers		Coup droit		Revers	
Ss effet	Court	Ss effet	Court	Ss effet	Court	Ss effet	Court	Ss effet	Court	Ss effet	Court
Coupé	2 rbds	Coupé	2 rbds	Coupé	2 rbds	Coupé	2 rbds	Coupé	2 rbds	Coupé	2 rbds
Lifté	Long	Lifté	Long	Lifté	Long	Lifté	Long	Lifté	Long	Lifté	Long
Lat D	Rapide	Lat D	Rapide	Lat D	Rapide	Lat D	Rapide	Lat D	Rapide	Lat D	Rapide
Lat G		Lat G		Lat G		Lat G		Lat G		Lat G	
Dévié		Dévié		Dévié		Dévié		Dévié		Dévié	
Candidat 4				Candidat 5				Candidat 6			
Coup droit		Revers		Coup droit		Revers		Coup droit		Revers	
Ss effet	Court	Ss effet	Court	Ss effet	Court	Ss effet	Court	Ss effet	Court	Ss effet	Court
Coupé	2 rbds	Coupé	2 rbds	Coupé	2 rbds	Coupé	2 rbds	Coupé	2 rbds	Coupé	2 rbds
Lifté	Long	Lifté	Long	Lifté	Long	Lifté	Long	Lifté	Long	Lifté	Long
Lat D	Rapide	Lat D	Rapide	Lat D	Rapide	Lat D	Rapide	Lat D	Rapide	Lat D	Rapide
Lat G		Lat G		Lat G		Lat G		Lat G		Lat G	
Dévié		Dévié		Dévié		Dévié		Dévié		Dévié	

Le jury barre les caractéristiques au fur et à mesure que le candidat démontre des services répondant à ces caractéristiques.

P.S : Trois combinaisons sont réalisées avec un service du coup droit, et les trois autres avec un service du revers.

Notation

Chaque épreuve est notée de 0 à 20.

Les candidats ayant obtenu au moins 30 points (l'épreuve 1 est coefficient 2) et après délibération du jury, obtiennent le diplôme « Entraîneur Fédéral ».

Attestation de note de démonstration.

Tous les candidats admis reçoivent du Directeur Technique National ou de son représentant une attestation de réussite mentionnant la note obtenue à l'épreuve 2 de démonstration.

Guide pour la notation de l'épreuve 1 Critères d'évaluation
--

Le candidat a-t-il été capable de :

Au niveau de l'analyse du jeu du pongiste observé : 6 points

Identifier son système de jeu global

Caractériser ses forces et faiblesses (sur les plans technico-tactique et physique)

Pertinence des conseils (pour le capitanat fictif)

Au niveau de la détermination d'un objectif de travail : 2 points

Déterminer un objectif cohérent avec les observations et l'analyse du joueur lors de la partie

Déterminer un objectif de travail susceptible de donner lieu à la construction d'une séance

Au niveau de la construction de séance : 3 points

Proposer des exercices adaptés à l'objectif et au niveau du pongiste

Agencer ces exercices dans une séance cohérente (respect des principes de base de la construction d'une séance = un échauffement, des exercices de perfectionnement, réinvestissement en jeu)

Présenter clairement une séance à l'écrit

Au niveau de la conduite de séance : 6 points

Présenter clairement à l'oral les exercices aux pongistes

Intervenir de manière pertinente sur les aspects technico-tactique du jeu

Doser observation/intervention

Maintenir l'engagement des joueurs

Au niveau de l'entretien avec le jury : 3 points

Argumenter ses choix

Proposer une suite à la séance

Note correcteur 1 : /20

Note correcteur 2 : /20

Moins	Moyen	Bien

(Coefficient 2) **Note proposée : /20**

Appréciations :

Informations complémentaires pour l'évaluation de l'épreuve 1

Le but de cette épreuve est d'apprécier la capacité des candidats à :

- observer un pongiste en jeu pour déterminer des objectifs de travail,
- construire et conduire des exercices en rapport avec cet objectif de travail et adaptés au pongiste,
- agencer ces exercices de manière cohérente dans une séance,
- analyser les caractéristiques du déroulement d'une partie pour apporter des conseils utiles et pertinents au joueur lors du capitaneat.

Le premier entretien avec le jury vise à évaluer la capacité du candidat à analyser le jeu d'un compétiteur et à justifier le choix d'un objectif en liaison avec ses observations.

Remarque : la possibilité pour le jury de refuser l'objectif proposé par le candidat limite la possibilité pour celui-ci de préparer à l'avance des séances sur des thèmes particuliers et à les « recaser » le jour de l'examen. Le jury ne valide l'objectif que si celui-ci est adapté au compétiteur.

La séance présentée concerne des aspects techniques et/ou tactiques du jeu du pongiste qui nécessiteraient plusieurs entraînements pour être améliorés (l'objectif est de faire progresser le joueur (points forts/points faibles)). Aussi les jurys prennent en compte pour l'évaluation :

- la pertinence des observations effectuées lors de la partie et des conseils envisagés (les faiblesses et les forces du joueur aux niveaux technique, tactique et psychologique sont-elles bien identifiées ? Le système de jeu du pongiste est-il bien caractérisé ? Les conseils sont-ils adaptés aux caractéristiques du rapport de force de la partie) ;
- la pertinence du choix de l'objectif de travail (cet objectif correspond-il à un aspect essentiel du jeu du pongiste à améliorer ? Est-il cohérent par rapport à son système de jeu et à son niveau ?) ;
- la cohérence entre la séance et cet objectif :
 - l'objectif est-il assez précis pour pouvoir donner lieu à la construction d'exercices ? Exemple : la formulation de l'objectif « L'amélioration du topspin » est un peu trop générale → nécessité d'être plus précis pour pouvoir réellement construire des exercices. L'objectif « Améliorer la prise d'initiative en topspin revers contre des balles longues et coupées » permet plus facilement la construction d'une séance.
 - les exercices proposés correspondent-ils à l'objectif ;
- la cohérence entre les exercices et le niveau du pongiste observé (les exercices ne sont ni trop durs ni trop faciles pour le pongiste) ;
- la cohérence de la séance elle-même. Est-ce que la séance respecte les principes de base de la construction d'une séance (échauffement, intégration en jeu de ce qui a été travaillé) ? Le candidat prévoit-il des exercices de différentes formes ? → exercices avec plus ou moins d'incertitude, exercices dont la difficulté augmente au cours de la séance ;
- la qualité de la présentation des exercices (le candidat expose-t-il de manière compréhensible les exercices dans la séance ? Insiste-t-il sur les éléments clefs de l'exercice, prévoit-il des consignes clefs à donner au pongiste ?...) ;
- la capacité à intervenir de manière pertinente au cours de la séance sur les aspects techniques et tactiques du jeu ;
- la capacité à justifier et défendre les choix effectués.

Le second entretien avec le jury vise à évaluer la capacité du candidat à effectuer le bilan de la séance (ce qui a bien ou moins bien « marché ». Pour quelles raisons ?) et à envisager des prolongements possibles à cette séance.

Les jurys conservent, à l'issue de l'épreuve, la présentation écrite de la séance de façon à apprécier la capacité des candidats à utiliser une grille de séance.

La notation s'effectue de manière globale en fonction de ces critères. La première partie de l'épreuve (observation et détermination d'un objectif) est notée sur 8 points, la deuxième partie de l'épreuve (construction, conduite et bilan de séance) est notée sur 12 points.

Guide pour la notation de l'épreuve 2 : Démonstration Critères d'évaluation
--

Attention ! Pour effectuer sa notation et s'appuyer sur les critères ci-dessous, le jury tient compte uniquement des coups réussis.

Respect de la liste des coups à démontrer : 3 points

Le candidat a annoncé l'ensemble des coups attendus
 Le candidat a démontré et réussi au moins 1 fois l'ensemble des coups attendus
 Le candidat les a démontré au moins 3 fois chacun

Qualité de l'exécution : 4 points

Les coups démontrés sont correctement réalisés (placement et remplacement des appuis, placement et utilisation des différents segments, participation du corps, gainage, phase de retour du geste...)

Complexité de la situation : 3 points

. Sujets de 2 à 5 :
 Capacité à se mettre dans une situation proche de la compétition
 . Sujet 1 :
 Lancé et maquillage du service. Le candidat varie les formes de service « services lancés », « services marteaux »

Note correcteur 1 : /20

Note correcteur 2 : /20

(Coefficient 1)

Moins	Moyen	Bien
Note proposée :		/20

Quelques remarques sur l'épreuve de démonstration

Le flip correspond à une réponse à un service donné. Le candidat ne peut donc pas prévoir à l'avance le type de flip qu'il va effectuer
 La remise latérale laisse place à l'imagination du candidat à partir du moment où l'effet latéral est prédominant (ex : « la virgule » de Patrick CHILA)
 Le contre top-spin coup droit peut également s'effectuer à 1 mètre de la table avec une amplitude plus grande (ex : Kalinikos Kréanga)
 Le bloc coupé latéral sur topspin est celui utilisé par Waldner
 Le bloc latéral sur topspin correspond à « l'essuie glace » inverse, il est généralement coupé mais peut également être lifté

Epreuve du « panier de balles »

Situation	Nombre de balles	Placement du panier	Placement de la balle	Critères	Remarques	Moins	Moyen	Bien
Balles courtes	10	au filet	Libre mais annoncé (coup droit, milieu, revers ou irrégulier)	<ul style="list-style-type: none"> . Hauteur . Vitesse de prise de balles dans le panier (cadence) . Au moins 3 rebonds sur la table . % de balles « réussies » (respectant les critères ci-dessus) 	Pas de contrainte d'effet			
Balles 2 rebonds	10	libre	Libre mais annoncé (coup droit, milieu, revers ou irrégulier)	<ul style="list-style-type: none"> . Hauteur . 2^e rebond à plus ou moins 10 cm ligne de fond . Vitesse de prise de balles dans le panier (cadence) . % de balles « réussies » (respectant les critères ci-dessus) 	Pas de contrainte d'effet			
Enchaînement balles coupée /molle/ liftée	3 enchaînements	fond de table	Choisir obligatoirement un côté (coup droit ou revers) Rebond à au moins 30 cm de la ligne de fond de table	<ul style="list-style-type: none"> . Etre capable de distribuer au même endroit des balles de nature différente . Hauteur . Présence de l'effet souhaité . Vitesse de prise de balles dans le panier (cadence) . % de balles « réussies » (respectant les critères ci-dessus) 				
3 points coup droit/milieu/ revers balles « normales »	3 enchaînements	Fond de table	<ul style="list-style-type: none"> . Profondeur : au moins 30 cm de la ligne de fond de table . Largeur : au moins 20 cm du point visé 	<ul style="list-style-type: none"> . Respect des différents placements . Hauteur . Vitesse de prise de balles dans le panier (cadence) . % de balles « réussies » (respectant les critères ci-dessus) 	Le candidat ne repasse pas par le milieu			

Situation	Nombre de balles	Placement du panier	Placement de la balle	Critères	Remarques	Moins	Moyen	Bien
Top spin coup droit	10	à 1 mètre de la ligne de fond de table	Profondeur : au moins 30 cm de la ligne de fond de table	<ul style="list-style-type: none"> . Présence d'effet . Profondeur . Hauteur maximale (environ 60 cm ?) . Vitesse de prise de balles dans le panier (cadence) . % de balles « réussies » (respectant les critères ci-dessus) 				
Défense coupée coup droit	10	2 à 3 mètres de la table	libre	<ul style="list-style-type: none"> . Présence d'effet . Hauteur maximale (60cm ?) . Vitesse de prise de balles dans le panier (cadence) . % de balles « réussies » (respectant les critères ci-dessus) 				
Défense liftée coup droit	10	2 à 3 mètres de la table	libre	<ul style="list-style-type: none"> . Hauteur minimum (1m50) . Vitesse de prise de balles dans le panier (cadence) . % de balles « réussies » (respectant les critères ci-dessus) 				
Survitesse	Séquence de 20 secondes	libre	Choisir un côté	<ul style="list-style-type: none"> . 25 à 30 balles . % de balles sur la table 				

Pour la notation, prévoir 1 point pour chaque situation + 2 points de bonus sur la capacité à regarder le joueur « virtuel » et la régularité dans la distribution.

PROTOCOLE

Le candidat est seul mais le 2^e participe au ramassage

Pas d'ordre pour ces huit distributions excepté le passage en « survitesse » qui se fait en premier avec un jury qui chronomètre les 20 secondes et un autre qui compte le nombre de balles distribuées.

Liste des coups à démontrer

1. Les services

Le candidat démontre six combinaisons d'un critère d'effet et de placement en profondeur ou de vitesse (chaque combinaison est démontrée avec un service du coup droit et un service du revers et ceci trois fois pour chaque service coup droit et revers)

2. Les remises du service court	CD	Revers
Remise courte sur service court coupé	X	X
Remise tendue et coupée sur service court coupé	X	X
Remise latérale	X	X
Flip sur service court coupé	X	X
Flip sur service court lifté	X	X
Remise « deux rebonds » (« infirmerie »)	X	X

3. Les effets liftés (les topspins)	CD	Revers
Topspin rotation sur balle coupée	X	X
Topspin rotation sur balle sans effet	X	X
Topspin frappé	X	X
Sidespin	X	
Top spin sur topspin à mi-distance	X	
Contre topspin sur topspin	X	X

4. Les attaques	CD	Revers
Attaque sur balle sans effet	X	X
Attaque sur balle liftée	X	X
Attaque sur balle coupée	X	X
Attaque sur balle haute	X	

5. Les coups de contre	CD	Revers
Bloc contrôle sur attaque	X	X
Bloc contrôle sur topspin	X	X
Bloc amorti sur topspin	X	X
Bloc actif sur topspin	X	X
Bloc coupé	Au	choix
Bloc latéral sur topspin		X

6. Les coups de défense	CD	Revers
Défense coupée (avec backside) sur topspin	X	X
Défense coupée (avec matériel) sur topspin	X	X
Défense molle	Au	choix
Défense latérale	Au	choix
Défense haute liftée sur attaque	X	X

N.B : Le candidat utilise, pour démontrer les coups, le matériel de son choix, sauf pour les coups de défense où un matériel adapté lui est proposé, s'il n'en dispose pas.

