



# PROJET PING VR

Présenté par : Lonni BOSSY

Date : 16 décembre 2023

# SOMMAIRE

I. Introduction

II. Objectifs du projet

III. Moyens mis en oeuvre

IV. Plan de développement clubs

V. Actions promotionnelles  
licenciés

VI. Actions promotionnelles  
non licenciés

V. Circuit de compétitions

# I. Introduction

**Pourquoi développer la pratique du PingVR ?**

Depuis 2020

1,6M de joueurs

Communauté Eleven France  
de + 900 membres

30K francophones

50% des joueurs ont  
découvert le ping

**Recherche démontrant une amélioration des performances des participants au tennis de table réel**

**La FFTT développe cette pratique :**

- **Présence sur les compétitions**
- **Reportage télévision, presse, communication interne**
- **Guides pratiques / Formations**
- **Collaboration avec Eleven France**

## II. Objectif du projet

**Achat de 45 casques de réalité virtuelle et du jeu « Eleven VR» afin de répondre aux objectifs suivants dans le cadre du développement de la pratique du eSport :**

- **Faire découvrir aux licenciés des clubs affiliés le Ping VR**
- **Former les éducateurs des clubs au Ping VR**
- **Faire découvrir le Ping VR à tous les publics lors d'actions promotionnelles**
- **Créer un circuit de tournoi dans les Bouches-du-Rhône**



# III. Moyens mis en oeuvre

Pour mettre en place et développer ce projet, nous avons :

- Investis dans 45 casques Meta Quest 2, 45 pads gauche, 45 pads droit, 45 batteries de casque pour un montant total d'environ 22 000€, financé en grande partie par le Conseil Départemental
- 2 référents départementaux (Tristan et Mattéo), Lonni (chargé de projet en alternance) et Benjamin (Conseiller Technique Départemental)

# IV. Plan de développement clubs

**Actions à mettre en place pour le club :**

- Soirée découverte licenciés et hors licenciés
- Création de créneaux

**Mobilisations de 2/3 référents et formateur**

**Prêt de 2 casques sous convention**

**Accompagnement des clubs à la mise en place**

# V. Actions promotionnelles licenciés

- Mise en place d'un stand VR par un éducateur du CD13TT sur quelques compétitions organisées par le CD13TT pour faire découvrir l'activité aux licenciés déjà compétiteurs et pour former les techniciens ou bénévoles des clubs organisateurs
- Découverte et mise en place du Ping VR lors des formations fédérales organisées sur le territoire mais également lors des stages et regroupement du Groupe Détection Départemental
- Séances découverte du Ping VR sur les créneaux Sport Santé existant du CD13TT

# VI. Actions promotionnelles non licenciés

- Mise en place sur la Tournée Terre de Jeux d'un stand Ping VR pour faire découvrir l'activité Ping VR et le jeu "Eleven VR" aux non licenciés sur des actions promotionnelles
- Mise en place d'un stand Ping VR lors des diverses actions promotionnelles en extérieur et intérieur

# VII. Circuit de compétition

- **Création d'un circuit de tournoi Ping VR Bouches du Rhône**
- **Organisation d'une finale départementale en présentiel avec diffusion des matchs sur écran**
- **L'action se déroule dans tout le département des Bouches-du-Rhône et dans les clubs volontaires durant la saison sportive.**



# PROJET PING VR

Merci pour votre attention