

PROGRAMME DE FORMATION

TFP – Titre à Finalité Professionnelle « animateur Esport »

*Mise à jour le 25/06/2025

Code de la fiche RNCP : 37427

Nomenclature du niveau de qualification

Niveau 4

Code(s) NSF

335 : Animation sportive, culturelle et de Loisirs

Formacode(s)

44067 : Animation socioculturelle

15436 : Éducation sportive

Certificateur :

- FEDERATION NATIONALE DES CENTRES DE FORMATION PROFESSIONNELLE ET APPRENTISSAGE DANS LE SPORT, L'ANIMATION ET LE TOURISME
- FRANCE ESPORTS

Date de début des parcours certifiants

Date d'échéance

de l'enregistrement

27-03-2026

JURA SPORT FORMATION assurera la gestion administrative et pédagogique des formations dispensées par ses formateurs et prestataires de formations. JURA SPORT FORMATION organisera le parcours de formation dont le programme correspond à la préparation aux épreuves du **TITRE A FINALITE PROFESSIONNELLE ANIMATEUR ESPORT**.

L'animateur esport aide à la création, la gestion et l'accompagnement d'une association ou section d'association esportive, ou d'un projet esportif. Il maîtrise l'administration de tournois. Il adapte son offre à un environnement donné, à un contexte, aux attentes et aux objectifs de l'organisation commanditaire. Il organise des événements et des tournois esportifs au nom de sa structure pour des publics internes et externes. Il conduit le projet esportif d'une structure à l'aide des moyens et objectifs fixés, suivant une méthodologie adaptée à la nature des publics visés. Il veille au respect de la réglementation et au respect du cadre d'exercice. Il rend compte de son action et l'évalue. Il assure l'interface entre pratiquants, parents et institutions. Il accompagne la communication autour du projet. Il conçoit et anime des sessions de pratique esportive selon des contraintes d'objectifs individuels et de projets dans

le cadre d'une pratique de loisirs. Il définit les besoins et les contraintes techniques liées à la pratique et est responsable du matériel utilisé.

Il s'assure d'une pratique responsable et prévient tout risque pour la santé des pratiquants.

Cadre réglementaire du diplôme préparé :

Décision du 25 avril 2023 et publier au journal officiel de la république française (JORF) du 17 mai 2023 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles et au répertoire spécifique. Enregistrement pour trois ans, au niveau 4, sous l'intitulé "Animateur esport" avec effet au 27 mars 2023, jusqu'au 27 mars 2026.

Niveau de connaissances préalables et capacités professionnelles requis :

- Être familiarisé avec l'outil informatique.
- Avoir une expérience professionnelle ou bénévole dans l'animation ou l'encadrement d'activités socioculturelles ou sportives.
- Réussir les tests d'entrée organisés par l'organisme de formation.

Buts de la formation :

- Intégrer le stagiaire dans le réseau des professionnels.
- Lui permettre d'acquérir des compétences pratiques et pédagogiques nécessaires au **TITRE A FINALITE PROFESSIONNELLE ANIMATEUR ESPORT**
- L'amener à acquérir les savoirs théoriques nécessaires au **TITRE A FINALITE PROFESSIONNELLE ANIMATEUR ESPORT**.

Méthodes pédagogiques et techniques mises en œuvre :

Il s'agit d'une formation en alternance, réalisée pour partie en organisme de formation et pour partie en structure d'accueil (clubs sportifs amateurs, clubs sportifs amateurs notamment autour des sports collectifs et professionnels, associations sociales et culturelles). Les mises en situation pédagogiques en entreprise d'accueil (phase alternée de la formation) et les actions de formation en entreprise seront programmées au fur et à mesure de l'avancement de la formation, selon une programmation calendaire validée d'un commun accord entre les parties.

Le système pédagogique préconisé met en œuvre une formation de type multimodale. Elle comprend :

- Des temps de formation réalisés en « synchrone », en présentiel en centre de formation ou à distance via un outil de visioconférence ;
- Des temps asynchrones réalisés à distance avec la réalisation de travaux collaboratifs et personnels. Ces derniers peuvent s'effectuer en entreprise et/ou au domicile.

Les heures effectuées dans ce cadre sont imputables au même titre que celles réalisées en centre de formation.

Ces temps d'autoformation sont tutorés par un tuteur désigné et/ou par l'équipe pédagogique. Le temps estimé par l'équipe pédagogique pour la réalisation des travaux à distance tutorés (travaux collaboratifs ou personnels) est évalué à un maximum de 106 heures (soit 15 jours). Cette durée correspond à celle estimée par le dispensateur de formation et le stagiaire pour acquérir les connaissances du niveau attendu. L'apprenant est partie prenante de la formation au même titre que l'organisme de formation pour atteindre les objectifs pédagogiques et garantir le bon déroulement du scénario établi.

Moyens d'évaluation mis en œuvre :

JURA SPORT FORMATION est agréée par FRANCE ESPORTS et la FEDERATION NATIONALE DES CENTRES DE FORMATION PROFESSIONNELLE ET APPRENTISSAGE DANS LE SPORT, L'ANIMATION ET LE TOURISME pour l'organisation des sessions d'examen visant l'obtention du titre à finalité professionnelle animateur Esport et l'organisation des sessions d'examen visant l'obtention des blocs de compétences constitutifs du titre et sera à même de délivrer une attestation de formation au stagiaire sous réserve d'une assiduité régulière au parcours de formation proposé.

Contenu pédagogique :

La progression pédagogique se fera sur la base du programme ci-après en lien avec le référentiel.

BLOC N°1 : CONCEVOIR UN PROJET D'ANIMATION ESPORTIVE ET D'ORGANISATION DE TOURNIS

C1.1 Proposer l'organisation et la mise en place d'un tournoi sportif, répondant aux attentes et au cadre fixé par l'organisation commanditaire, afin de répondre à sa demande ou susciter son intérêt.

C1.2 Exprimer les motifs qui justifient la proposition afin de répondre aux attentes des parties prenantes afin d'éveiller leur intérêt

C1.3 Définir les objectifs opérationnels du projet, observables et évaluables, qui serviront de guide tout au long de sa réalisation

C1.4 Elaborer les différents formats de tournois et rencontres usuelles ainsi que les règlements correspondants, afin de pouvoir répondre à la variété des commandes possibles.

C1.5 Identifier les ressources nécessaires à la réalisation (humaines, matérielles, techniques, logistiques, immobilières, financières) ainsi que les démarches pour pouvoir y prétendre afin de réunir l'ensemble des moyens nécessaires à sa réalisation.

C1.6 Planifier les étapes d'organisation de manière réaliste et faisable afin de visualiser le déroulement projeté et maîtriser les délais de sa réalisation.

C1.7 Définir les missions et les rôles des différents acteurs du projet, afin que toutes les tâches soient affectées et en cohérence les unes aux autres.

C1.8 Veiller au respect des obligations et recommandations définies par France Esports (réglementation, sécurité, diversité et inclusion, protection des mineurs, normes PEGI...) pour garantir l'opérationnalité du projet, dans les limites légales, réglementaires et éthiques.

C1.9 Anticiper les problèmes techniques avec des scénarios et des solutions à déployer en cas de gestion de crise afin de minimiser les risques possibles.

C1.10 Intégrer une démarche qui favorise l'accueil des personnes en situation de handicap afin de garantir l'accès à tout public.

C1.11 Présenter les modalités de communication du projet aux parties prenantes et au grand public pour en garantir le succès.

C1.12 S'auto-évaluer dans le but de favoriser une démarche volontaire d'amélioration constante.

BLOC N°2 : ORGANISER UN TOURNOI ESPORTIF

C2.1 Présenter le projet de manière claire et compréhensible dans le but de motiver les personnes et favoriser leur engagement.

C2.2 Organiser les étapes du tournoi suivant le calendrier défini, pour anticiper chaque moment du projet.

C2.3 Mettre en œuvre les opérations programmées dans le respect des procédures de travail préétablies pour leur bonne exécution.

C2.4 Ajuster le programme de réalisation en fonction des aléas et des opportunités afin de réunir les meilleures conditions d'intégration du projet dans son environnement.

C2.5 Accompagner les personnes et les équipes dans la mise en œuvre des jeux et animations proposés afin de les intégrer au jeu.

C2.6 Gérer les aléas et adapter le programme en fonction des nécessités afin de faciliter la réalisation.

C2.7 Gérer les éventuels conflits ou situations difficiles pour surmonter les difficultés pouvant freiner ou compromettre la conduite du projet à son terme.

C2.8 Afin de maîtriser le cadre d'exercice, veiller tout au long de la réalisation, au respect : Des obligations et recommandations de France Esports, des contraintes financières, du matériel et des règles de maintenance technique de la sécurité des personnes.

C2.9 Etablir le bilan des actions réalisées afin de communiquer sur les résultats obtenus et prendre en compte les enseignements de cette expérience pour l'organisation d'un éventuel futur événement.

C2.10 Démontrer les valeurs de l'esport et du sport en général telles que promues par l'UNESCO : équité, esprit d'équipe, égalité, inclusion, persévérance, respect... afin de garantir une pratique responsable.

C2.11 Identifier et informer les parties prenantes de l'avancement des étapes de réalisation afin de les impliquer en générant une dynamique collective autour du projet.

C2.12 Prendre en compte et adapter l'organisation du tournoi pour faciliter l'accès des personnes en situation de handicap en rapport avec les situations rencontrées.

BLOC N°3 : CONDUIRE UNE SEANCE D'ANIMATION OU DE DECOUVERTE ESPORTIVE

C3.1 Elaborer une proposition de session de pratique esportive pouvant s'inscrire dans le cadre plus large du projet de l'organisation commanditaire dans un but d'animation ou de découverte.

C3.2 Déterminer les objectifs et les modalités d'organisation de chaque session de pratique esportive afin de suivre et évaluer la séance.

C3.3 Expliciter les règles de chaque jeu et les bonnes pratiques et s'assurer de leur bonne compréhension par le public pour faciliter leur adhésion et leur engagement dans le jeu.

C3.4 Favoriser l'expression individuelle et collective et la communication entre les participants pour garantir la cohésion du groupe.

C3.5 Accompagner chaque participant pour faciliter la progression de ses apprentissages.

C3.6 Evaluer son action et prendre en compte les résultats dans un but d'amélioration permanente.

C3.7 Sélectionner les jeux en fonction des caractéristiques des publics accueillis et en lien avec les normes PEGI pour faire correspondre le niveau d'activité aux besoins et aux attentes des publics.

C3.8 Prendre en compte les niveaux de pratique des participants afin d'adapter la séance de jeu et favoriser son caractère attrayant.

C3.9 Réunir et préparer le matériel et s'assurer des conditions techniques de réalisation (accès internet, contraintes et protection du réseau, aspects ergonomiques, électriques...) pour garantir le bon déroulement de la séance.

C3.10 Veiller aux conditions et à la bonne application des règles de sécurité afin de garantir l'intégrité physique et morale des personnes accueillies et placées sous la responsabilité de l'animateur esportif.

C3.11 Favoriser les mesures d'inclusion (accès aux personnes en situation de handicap, mixité genrée, sociale et générationnelle...) pour que la séance puisse être accessible au public le plus large possible.

C3.12 Concevoir et mettre en œuvre des situations et des démarches favorisant le vivre ensemble, dans le but de se situer dans les valeurs de l'esport, et du sport en général.

C3.13 Sensibiliser le public aux risques d'une pratique esportive trop intense (pratique compulsive, surexposition aux écrans...) pour préserver la santé des participants.

Modalités des certifications :

L'obtention du **TITRE A FINALITE PROFESSIONNELLE ANIMATEUR ESPORT** se caractérise par les éléments suivants :

**La validation de l'ensemble des trois blocs de compétences vaut délivrance du titre à finalité professionnelle "Animateur esport".*

Epreuve certificative	Description	Composition de la commission de certification
Bloc 1	Présentation d'un dossier Dossier de 20 pages maximum validé par l'OF et certifié par l'employeur, retraçant la conception et l'organisation d'une animation esportive ainsi qu'un tournoi esportif. Présentation orale du candidat : 20 min par candidat Questions & réponses : 20min par candidat	- Évaluateur de l'OF - Expert de la FNCFA - Expert de France Esports
Bloc 2	Création d'un tournoi sur plusieurs semaines avec un créneau par semaine se situant le mercredi de 12h à 19h où les certificateurs pourront venir observer le candidat en action d'animation esportive.	- Évaluateur de l'OF - Expert de la FNCFA - Expert de France Esports
Bloc 3	Mise en situation professionnelle observée et entretien avec le jury. Tirage au sort 1 mois à l'avance du support et du type de public (personnes âgés, débrouillé, confirmé) A) Production d'un document à rendre 15 jours avant la date de l'épreuve B) Mise en situation professionnel, le candidat présente et conduit une séance durant entre 60 et 120 minutes. La séance est suivie d'un entretien de 30minutes maximum portant sur le dossier et la séance.	- Évaluateur de l'OF - Expert de la FNCFA - Expert de France Esports