TENNIS CHALLENGE

LE FUTUR DES ANIMATIONS ET DES
TOURNOIS LOISIRS





QUI SOMMES-NOUS?



Tristan GABRIEL
Enseignant Tennis
Nancy



Rémi DERULLE Enseignant Tennis Strasbourg



Loic VETEAU Développeur Nancy



SOMMAIRE

Constats et attentes

Tennis Challenge ,c'est quoi?

Le club de demain

Démonstration Tennis Challenge

Générer des revenus





L'ÉVOLUTION DU SPORT

- Le sport modifie ses règles
- Des compétitions et formats de jeux de plus en plus courts dans de nombreux sports
- Le sport se digitalise
 - Applications pour analyser nos données, faciliter notre pratique, communiquer avec notre club,...
- Le sport se gamifie
 - Volonté de rendre le sport plus ludique par des éléments de jeu au sein des activités



CONSTATS LICENCIES (1)

Une fidélisation excellente chez les compétiteurs

MAIS

Plus de 75% des joueurs ne sont pas des compétiteurs (moins de 5 matchs/an)

DONC

La compétition ou les offres actuelles de la compétition ne répondent pas aux attentes de la majorité des joueurs



CONSTATS LICENCIES (2)

60% des nouveaux licenciés arrêtent après deux années d'activité

EN REVANCHE

Les clubs qui proposent 1 à 2 animations par mois fidélisent 10 à 20 points de plus

DONC

Les animations semblent être un des facteurs essentiels de la fidélisation dans les clubs

COMPARAISON COMPÉTITIONS - ANIMATIONS	COMPETITIONS	ANIMATIONS/TOURNOIS LOISIRS	
ENGAGEMENT EMMOTIONNEL	ADRÉNALINE =Stress/Plaisir JE ME METS EN DANGER	Peu de danger/ peu de stress	
OBJECTIF PRINCIPAL DU JOUEUR	Performer et être meilleur que l'autre	S'amuser et prendre du plaisir	
LOGISTIQUE	tournoi classique: dates incertaines et programmation tardive TMC: s'absenter 1 à 2 journées	Durée courte, définie et flexible	
TRAJET	Déplacement	Lieu habituel	
	LA COMPÉTITION NÉCESSITE UN ENGAGEMENT EMOTIONNEL ET ORGANISATIONNEL PLUS IMPORTANT.		



LES ATTENTES DES JOUEURS

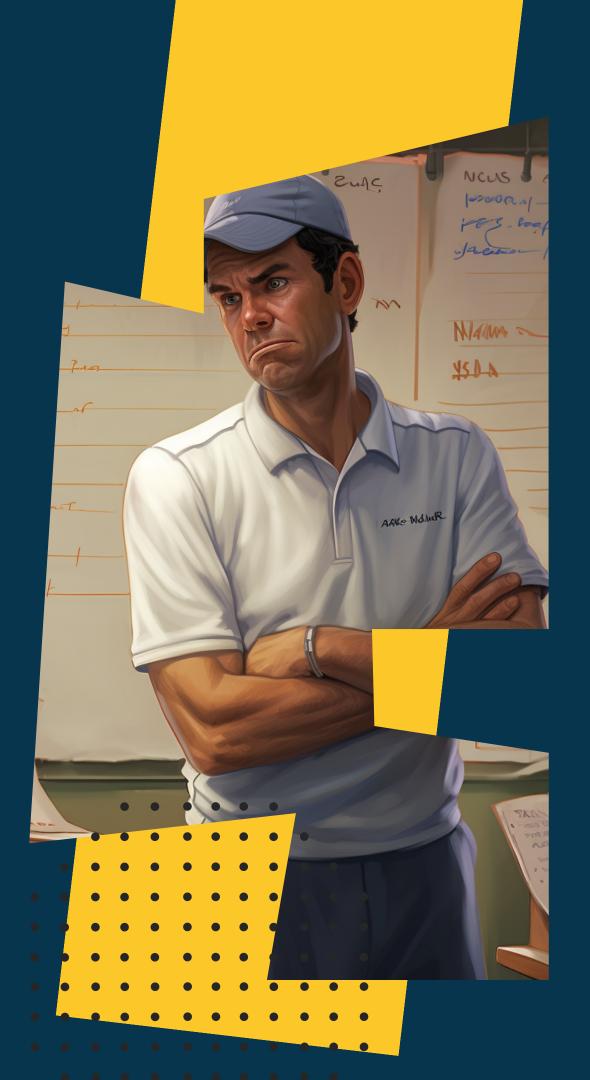
S'amuser et pendre du plaisir

lors d'une animation/tournoi d'une durée courte et définie (1h30 à 3h).

dans un sytème de jeu accessible (Règles adaptées pour débutant) et/ou fun (Jeu dynamique / formats courts / nouveaux défis)

Au dela du sportif, ils veulent s'inscrire facilement aux animations et passer un moment convivial (discuter et rencontrer de nouvelles personnes) est primoridial

Vivre une expérience connectée (génération Z)



LES ATTENTES DES ORGANISATEURS

Proposer des événements correspondant aux attentes de TOUS ses membres

nécéssitant peu d'organisations

pas ou peu de moyens humains

pas ou peu de réunions

pas ou peu d'investissements financiers

et peu de compétences

Aucune ou peu de formations

Aucune ou peu de gestions pendant l'animation



COMPÉTITION



Calendrier + inscriptions



MOJA



facilite la gestion des tournois



juge arbitre



Compétition = 25% des licenciés

ANIMATIONS



Inscriptions





Gestion papier







Potentiel Animation = 75% des licenciés

NOTRE SOLUTION TENNIS CHALLENGE



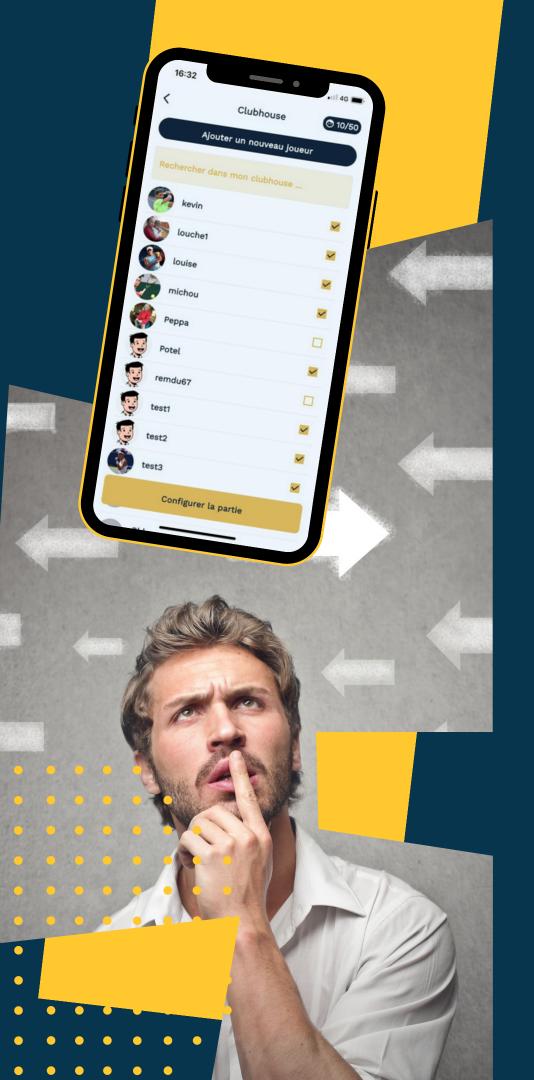
Une application



QUI FACILITE LA CRÉATION ET LA GESTION DES ANIMATIONS/TOURNOIS

et propose de nouveaux concepts





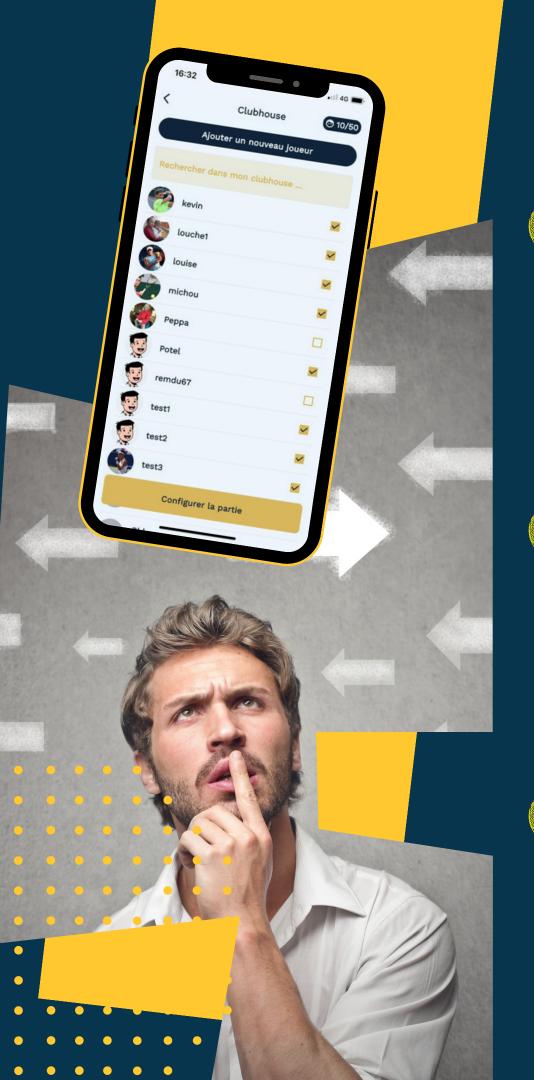
L'APPLICATION TENNIS CHALLENGE

Permet d'orienter le tirage au sort de votre tournoi Ex : Eviter ou provoquer des matchs (écart de niveaux, même famille,...)



Gère le nombre impair, les retards et les abandons

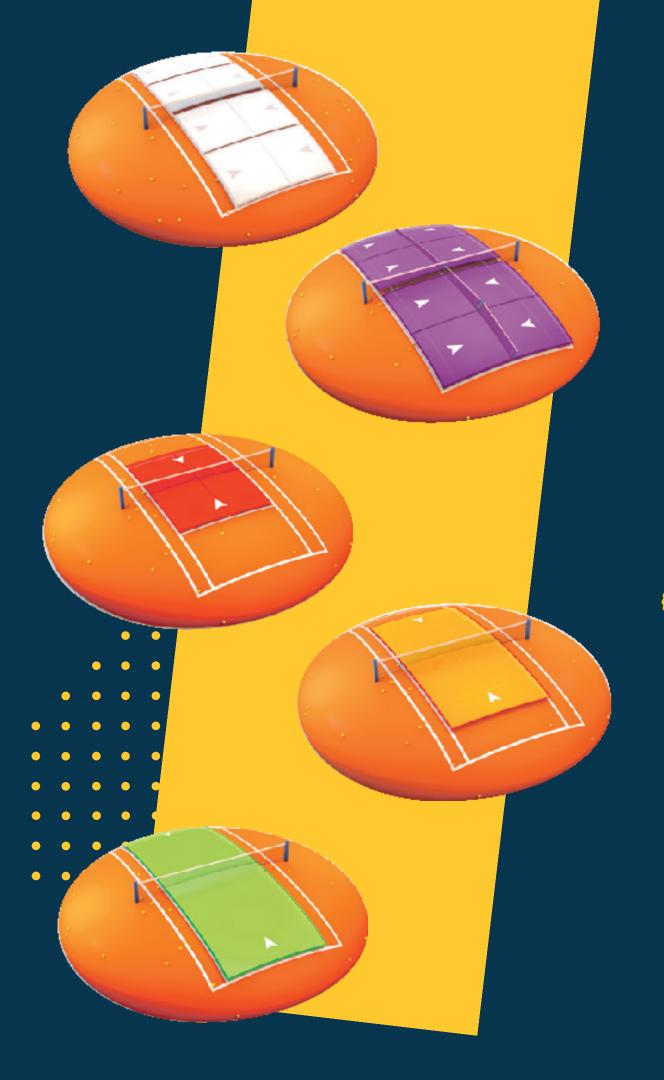
Permet à tout le monde d'organiser un tournoi sans aide et sans compétence



L'APPLICATION TENNIS CHALLENGE

- Optimise l'occupation des terrains en fonction des joueurs disponibles
 - Permet de donner plus de temps de jeu aux joueurs

- Intègre un système de calcul en fonction du nombre de matchs joués
 - Permet de clôturer à l'heure définie
- Génère toujours un classement normé quelque soit les aléas vécus
 - Permet de qualifier des joueurs, de donner des lots,...



Exemples d'utilisations (1)

Plateau simple ou double



Simple ou double



Entre 1h30 et 3h



Multiples matchs en 10 points



Des joueurs sont absents, en retard ou se blessent. Aucun problème! Il y a TENNIS CHALLENGE



Les parents peuvent suivre l'animation en direct via leur mobile et ils auront un historique des matchs.



Exemples d'utilisations (2)

Tournoi double suprise

(Crazy Team Challenge)



Matchs 10 points. Tirage au sort des partenaires après chaque match



Jouer avec les règles "MaxiTennis"



Entre 1h30 et 3h



Les joueurs s'inscrivent individuellement



J'ai un nombre impair.

J'ai des joueurs avec des niveaux trop différents Aucun problème! il y a TENNIS CHALLENGE



Exemples d'utilisations (3)

Tournoi double:



Mixte surprise

Adulte/enfant surprise



Après chaque match, tirage au sort pour reconstituer une nouvelle paire "mixte" ou "adulte/enfant"



Les joueurs peuvent s'inscrire individuellement



Préférable d'avoir des doubles composés au départ mais ce n'est pas une obligation



Exemples d'utilisations (4)

Tournoi de vache surprise



2vs2, 3vs3, 4vs4ou 5vs5



Matchs au temps (7min). Tirage au sort des partenaires après chaque match



LES JOUEURS S'INSCRIVENT INDIVIDUELLEMENT



Des joueurs sont disponibles pour arbitrer. Cela permet d'avoir le score en direct, visible sur le web, pour les joueurs et le public. La programmation et les résulats sont également accessible



Exemples d'utilisations (5)

Tournoi "Master of cards"



En simple ou en double



Matchs en 10 points avec des cartes tirées au sort après chaque match pour donner un avantage à chaque joueur.



Il existe des différents types et difficultés de cartes ainsi que des modes de jeu. Il n'est pas nécéssaire d'avoir l'application pour jouer



Préconisé pour les 12/35 ans

Intermédiaire Confirmé Débutant Expert **1 VS 1** sans les couloirs Tout le terrain 2 VS 2 avec les couloirs Balles Balles Balles classiques vertes oranges Deux rebonds Un rebond autorisés Engagement à la cuillère (1 chance) 2 VS 2 dans tout le terrain (couloirs inclus) Service: UNE chance / 2 pts par joueur TOUTE la Carré de Tout le terrain diagonale service Les 4 joueurs débutent les points START 2 VS 2 derrière la ligne de fond du court

Exemples d'utilisations (6-1)

Tournoi MaxiTennis

Objectif: Augmenter le volume de jeu

- Adaptation des règles du tennis
- Diminution des temps "morts"

Exemples de règles

- Plusieurs rebonds
- Un seul service mais zone de service plus large
- Taper la balle plusieurs fois de son côté
- En double, engagement à la cuillère dans tout le terrain





Exemples d'utilisations (6-2)

Tournoi MaxiTennis



Mode: 1 vs 1 ou 2 vs 2 (de préférence)



Matchs en 10 points avec des règles adaptées pour rendre le tennis plus dynamique, fun et accessible. Tirage au sort des partenaires après chaque match



L'animation doit se terminer à 12h mais il me reste encore 4 matchs! Aucun problème, il y TENNIS CHALLENGE



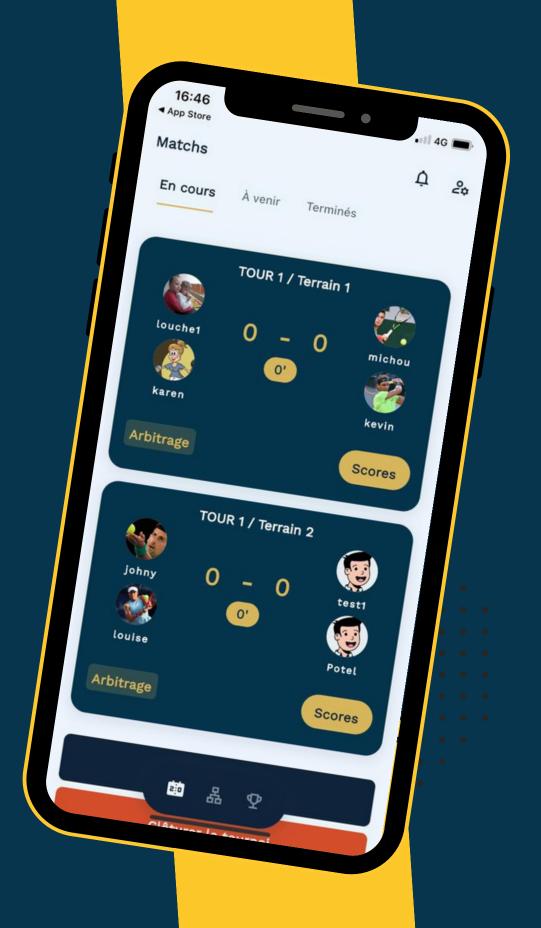
Public cible : en fonction de la league choisie





L'EXPÉRIENCE DIGITALE

- Suivre la programmation et les scores sans application
- Arbitrer et ambiancer des parties en direct
- Intéragir avec les autres joueurs (Tchat, stickers, émojis)
- Voir le profil des autres joueurs
- Avoir l'historique de ses parties



OBJECTIF n°1 TENNIS CHALLENGE

- Faciliter l'organisation et la gestion des animations
- Dévélopper les animations dans les clubs voire des circuits d'animations ouverts sur les joueurs extérieurs
- Proposer une carte des animations en France



PLATEAUX

MAXITENNIS

MASTER OF CARDS







OBJECTIF n°2 TENNIS CHALLENGE



Offrir une nouvelle expérience de jeu pendant les matchs d'entrainements grâce aux cartes digitalisées "Tennis Challenge"

JEU DE CARTES DIGITALISÉ (1/2)



En simple ou en double



Matchs en 7 ou 10 points. A chaque matchs, de nouvelles cartes "Tennis Challenge" sont tirées au sort pour défier les joueurs dans différents domaines

ACTIONS



STRATÉGIE



PHYSIQUE



MENTAL



FUN



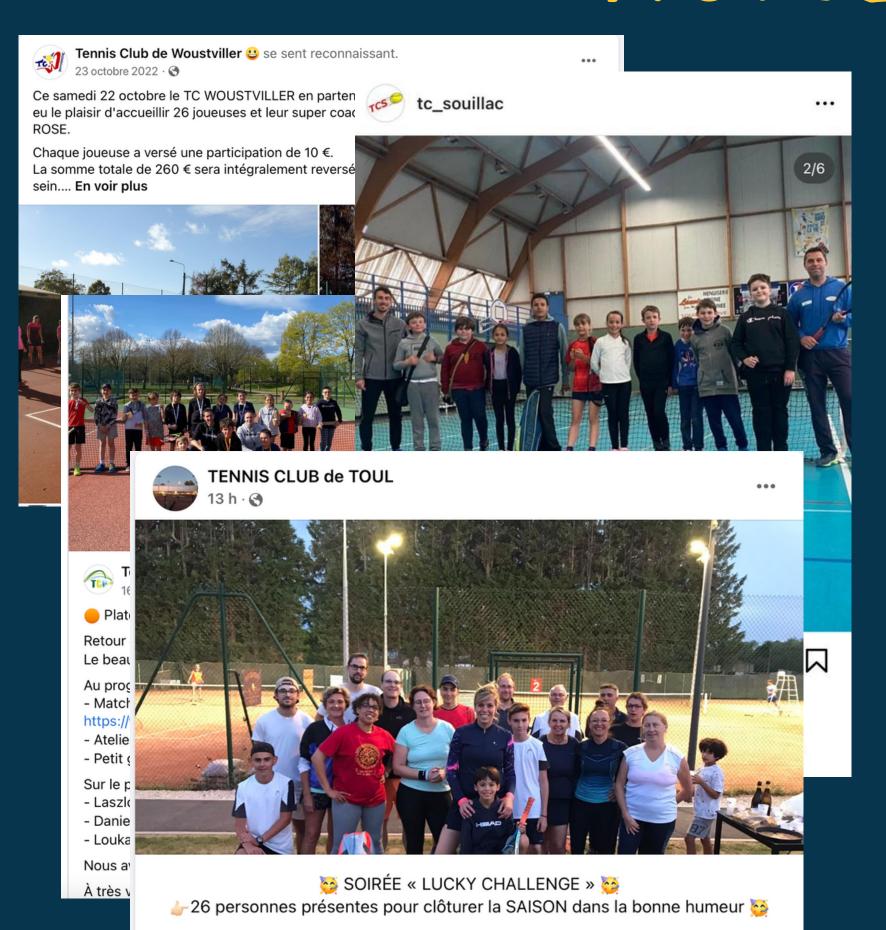
JEU DE CARTES DIGITALISÉ (2/2)

- 2 modes de jeu
 - Entrainement : Possibilité de choisir les thèmes des cartes
 - Matchs: Tous les thèmes peuvent être tirées au sort
- 3 systèmes de cartes
 - Carte unique / Choix de carte / Duo
- 3 difficultés différentes
 - Challenger / Master 1000 / Grand Chelem





ACTUELLEMENT



90% de l'application est terminée

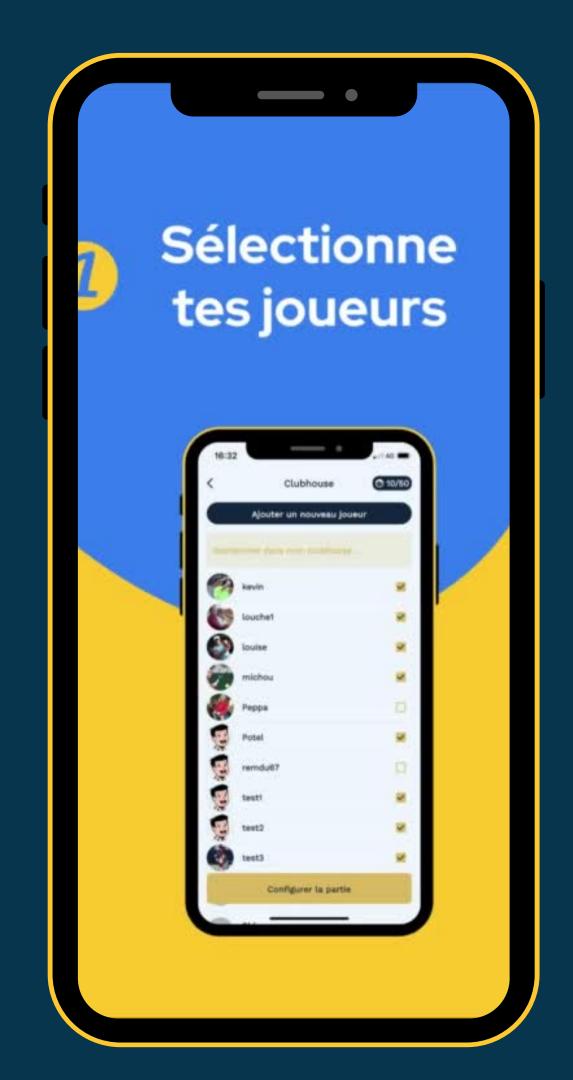
800 téléchargements

30 clubs Beta-testeurs

DEMONSTRATION









AMÉLIORER LA TRÉSORIE



CLUB

00

GÉNÉRER DES REVENUS



ENTRAÎNEUR



Les animations améliorent le taux de fidélisation de 15 à 30%



COMPARATIF DE RENTABILITÉ (1)

2 TERRAINS

	PRODUITS			CHARGES	
ANIMATIONS	INSCRIPTION	NOMBRE DE JOUEURS	TOTAL	BALLES	LOTS
TMC	30€	16	480€	100€	
DOUBLE SUPRISE	10€	12 (18)	120€	Club	

ANIMATIONS	BÉNÉFICE	DURÉE	TAUX HORAIRE
TMC	380 €	24h	16€/h
DOUBLE SUPRISE	120€	2h30	48€/h



L'avantage de l'animation est d'occuper les terrains peu de temps

COMPARATIF DE RENTABILITÉ (2)

4 TERRAINS

	PRODUITS			CHARGES	
ANIMATIONS	INSCRIPTION	NOMBRE DE JOUEURS	TOTAL	BALLES	LOTS
TMC VACHE SUPRISE	30€ 10€	16 36 (48)	480€ 360€	100€ 30€	100€
		00 (40)	3006		

ANIMATIONS	BÉNÉFICE	DUREE	TAUX HORAIRE
ТМС	380 €	12h	32€/h
VACHE SUPRISE	330€	3h	110€/h

ÉVOLUTIONS A VENIR



Fin octobre



Finalisation phase 1 des fonctionnalités "organisateurs"



Mi-novembre



Mise à jour du jeu de plus de 300 cartes digitalisées

NOTRE SOUHAIT



Avoir vos retours sur le projet

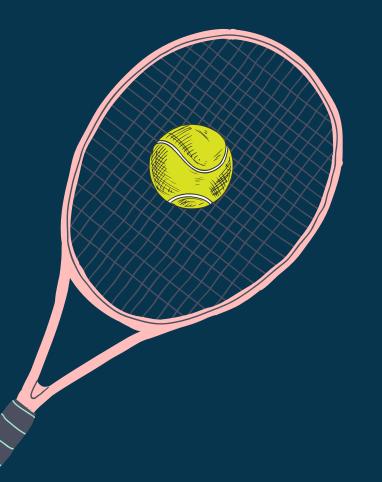


Co-construction de l'animation dans nos clubs



Créer une collaboration avec la FFT pour lancer notre application dans les clubs.





MERCIPOUR VOTRE ÉCOUTE

QUESTIONS?

