



STADE CLERMONTOIS

Tennis de Table

**Le pingVR
la technologie au service du Ping**

LE PLUS ANCIEN CLUB DE LA MÉTROPOLE

Crée en 1905, l'Omnisport est fier de regrouper **22** disciplines sportives rassemblant plus de **4105** adhérents. A travers une offre variée, le Stade Clermontois Omnisport s'efforce à satisfaire et à répondre aux besoins de ses pratiquants. [En savoir plus](#)



[Une histoire à partager](#)



SECTION TENNIS DE TABLE

Fondé sur les bases d'une Amicale Laïque du quartier des Salins, la section tennis de table au sein du Stade Clermontois a vu le jour en 1994. Aujourd'hui, c'est le club phare de la région Auvergne et un pilier dans la région AURA installé dans un complexe dédié, l'Arténium de Ceyrat.

[En savoir plus](#)

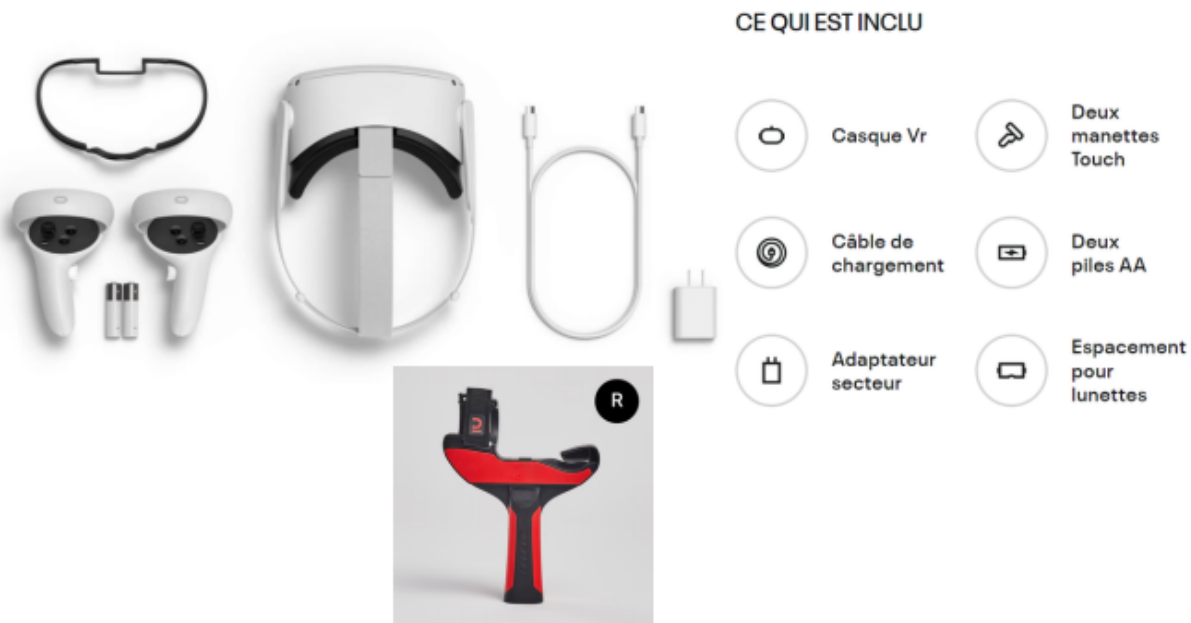
LE PING VR

Le concept

Le Ping VR est la pratique du **Tennis de Table en réalité virtuelle**. La Fédération propose et organise la pratique pour répondre à de nouvelles attentes.

Cette pratique a vu le jour avec les **casques de réalité virtuelle** et notamment grâce au jeu **Eleven Table Tennis** créé par For Fun Labs. La pratique est animée en France par la communauté associative Eleven France.

Le jeu reproduit au plus proche du réel la pratique du tennis de table, on parle ici de **E-discipline** ou de **Métasport** ce qui le différencie du E-sport (pratique plus conventionnelle du jeu vidéo).



C'est quoi le Ping VR?



Un atout d'attractivité

Un aspect jeu qui éveille la curiosité

Facilement accessible, ludique et attractif pour les plus jeunes

Liaison au Ping « IRL »



Un outil pour progresser



Un outil numérique facile d'utilisation

un matériel minimaliste et une connexion internet

Un aspect jeu qui éveille la curiosité

Une animation qui s'adapte aux personnes avec des capacités très variées

Adaptation des exercices (mouvement, coordination, cardio)

Possibilité de challenge pour créer une source de motivation

