

Animateur esport

RNCP37427 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 4
Code(s) NSF	335
Formacode(s)	44067, 15436
Code(s) ROME	G1202, K1206, G1203
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	27/03/2023
Date d'échéance	27/03/2026

Certificateur(s)

FED NAT CFA METIERS SPORT ANIMATION · SIRET : 49298437200010

FEDERATION NATIONALE DES CENTRES DE FORMATION PROFESSIONNELLE ET APPRENTISSAGE DANS LE SPORT, L'ANIMATION ET LE TOURISME · SIRET : 49298437200028

FRANCE ESPORTS · SIRET : 84420125100015

Partenaires habilités

15 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 15 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ADASA	45237779900013	Former et organiser l'évaluation
ALTERNANCE EXXECC	50208449400017	Former et organiser l'évaluation
ARFASSEC CENTRE FORMASAT CFA SPORT ANIMATION TOURISME	40875084200044	Former et organiser l'évaluation
ASSOCIATION DE GESTION ET DE DEVELOPPEMENT DU CLUB CAMUS	39992626000049	Former et organiser l'évaluation
ASS REG FORMATION METIER SPORT TOURISME	41430913800025	Former et organiser l'évaluation
CENTRE DE FORMATION AUX METIERS DU FOOTBALL ET DU SPORT	94216826100017	Former et organiser l'évaluation
CENTRE DE RESSOURCES D EXPERTISE ET DE PERFORMANCE SPORTIVE	19971047600011	Former et organiser l'évaluation
HORIZON	38415414200036	Former et organiser l'évaluation
JURA SPORT FORMATION	53434625900037	Former et organiser l'évaluation
MONTPELLIER UNIVERSITE CLUB OMNISPORT	38820857100025	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 15 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp37427-animateur-esport/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La pratique sportive se développe de manière importante en France. Son encadrement constitue un des maillons indispensables à la chaîne des métiers de l'esport. L'Animateur esport, par sa connaissance de la pratique sportive et ses compétences de médiateur, se situe à l'interface du monde de l'esport et du grand public. Il intervient dans différentes structures : clubs sportifs amateurs, clubs sportifs professionnels et amateurs ayant choisi de développer des sections sportives, associations sociales et culturelles pour lesquelles l'esport constitue un support d'éducation populaire dans le cadre d'ateliers numériques et de promotion de manifestations culturelles événementielles.

La certification permet de qualifier des professionnels aptes à :

- concevoir et organiser des animations sportives : initiation, jeux, découverte, administration de tournois amateurs,
- favoriser la pratique de l'esport dans un esprit d'équité et d'épanouissement humain
- Garantir une pratique saine et responsable des jeux électroniques, avec une attention particulière pour la prévention des risques pour la santé des participants (pratique compulsive, surexposition aux écrans...)

ACTIVITÉS VISÉES

L'Animateur esport aide à la création, la gestion et l'accompagnement d'une association ou section d'association sportive, ou d'un projet sportif.

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 sportifs au nom de sa structure pour des publics internes et externes.

Il conduit le projet sportif 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 sportive 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.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Organiser, de manière détaillée, les étapes du tournoi suivant le calendrier défini, pour anticiper chaque moment du projet

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Déterminer les objectifs et les modalités d'organisation de chaque session de pratique sportive afin de suivre et évaluer la séance

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

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

Accompagner chaque participant pour faciliter la progression de ses apprentissages

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

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

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

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

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 sportif

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

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

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

Blocs de compétences

RNCP37427BC01 — Concevoir un projet d'animation sportive et d'organisation de tournois

LISTE DE COMPÉTENCES

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.

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

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

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

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.

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

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.

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

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

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

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

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

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Rédaction d'un document écrit et présentation orale.

RNCP37427BC02 — Organiser un tournoi sportif

LISTE DE COMPÉTENCES

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

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

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

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.

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

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

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

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

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.

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.

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.

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.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Présentation d'un compte rendu à partir d'un document écrit et d'une présentation orale.

RNCP37427BC03 — Conduire une séance d'animation ou de découverte sportive

LISTE DE COMPÉTENCES

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

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

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.

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

Accompagner chaque participant pour faciliter la progression de ses apprentissages.

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

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.

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

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.

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 sportif.

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.

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.

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

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle observée et entretien avec le jury.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Clubs sportifs amateurs, constituant la majeure partie de la filière de l'esport. Ces clubs, à la différence des clubs professionnels centrés sur la compétition, appuient leur identité sur l'encadrement de la pratique sportive

Clubs sportifs amateurs et professionnels, sachant que ces structures sont de plus en plus nombreuses à se positionner sur l'esport, notamment autour des sports collectifs : football, basket, handball, volley, rugby

Associations sociales et culturelles, pour lesquelles l'esport constitue un support d'éducation populaire, dans le cadre d'ateliers numériques et de promotion de manifestations culturelles événementielles.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Animateur esport

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Modérée (3/5)
Facteurs principaux	Intensité d'embauche, Non-durabilité de l'emploi, Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	1 557 €
Familles professionnelles (FAP)	V5X81 — Professionnels de l'animation socioculturelle · tension 3/5 (Modérée)
Projets de recrutement (BMO 2026)	64 780
Jugés difficiles à recruter	43 %
Emplois saisonniers	64 %
Familles professionnelles (FAP)	V5X81 — Professionnels de l'animation socioculturelle

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Etre familiarisé avec l'outil informatique.

Avoir une expérience professionnelle ou bénévole dans l'animation ou l'encadrement d'activités socioculturelles ou sportives.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

2 jurés professionnels de l'animation sportive désignés par l'un des co-certificateurs et externes à l'organisme ayant préparé les candidats à la certification.

COMPOSITION DU JURY — VAE

2 jurés professionnels de l'animation sportive désignés par l'un des co-certificateurs et externes à l'organisme ayant préparé les candidats à la certification.

Les jurés pour les candidats ayant choisi la voie de la VAE doivent avoir préalablement suivi une session d'information sur la procédure d'évaluation des acquis de l'expérience professionnelle, auprès de l'un des co-certificateurs.

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	7 168 €
Selon la branche	6 000 € – 8 733 €
Prise en charge	Branches concernées
7 168 €	Valeur par défaut · 207 branches
8 733 €	CPNE Travail Temporaire, CPNEFP Mutualité
7 769 €	CPNEF Sport, CPNEF de l'audiovisuel
8 362 €	CPNEFP de l'enseignement privé indépendant
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	27/03/2023
Durée de l'enregistrement	3 ans

Date d'échéance de l'enregistrement	27/03/2026
Date de dernière délivrance possible	27/03/2030

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP42491

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

http://www.apprentissage-sport-animation-tourisme.com/pages/interieur.php?categorieTOP=3&id_categorie=67

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/37427/>

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	2
Organismes gestionnaires (CFA)	2
Organismes formateurs	2
Régions couvertes	2
Départements couverts	2
Organismes certifiés Qualiopi	2
Sessions	de 11/2025 à 09/2027

Catalogue des formations en apprentissage — réseau des Carif-Oref. Sans frais pour l'alternant : formation financée par l'OPCO de la branche (NPEC).

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	3
Parcours menés à terme	3
Taux d'achèvement	100 %
Période	01/2025 – 07/2026

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	3
Montant total engagé	8 350 €
Coût moyen par dossier	2 783 €
Durée moyenne	847 h
Période	01/2025 – 03/2026
France compétences	65 %

