

Formation ASBC – Gestion Sportive

Session 2026

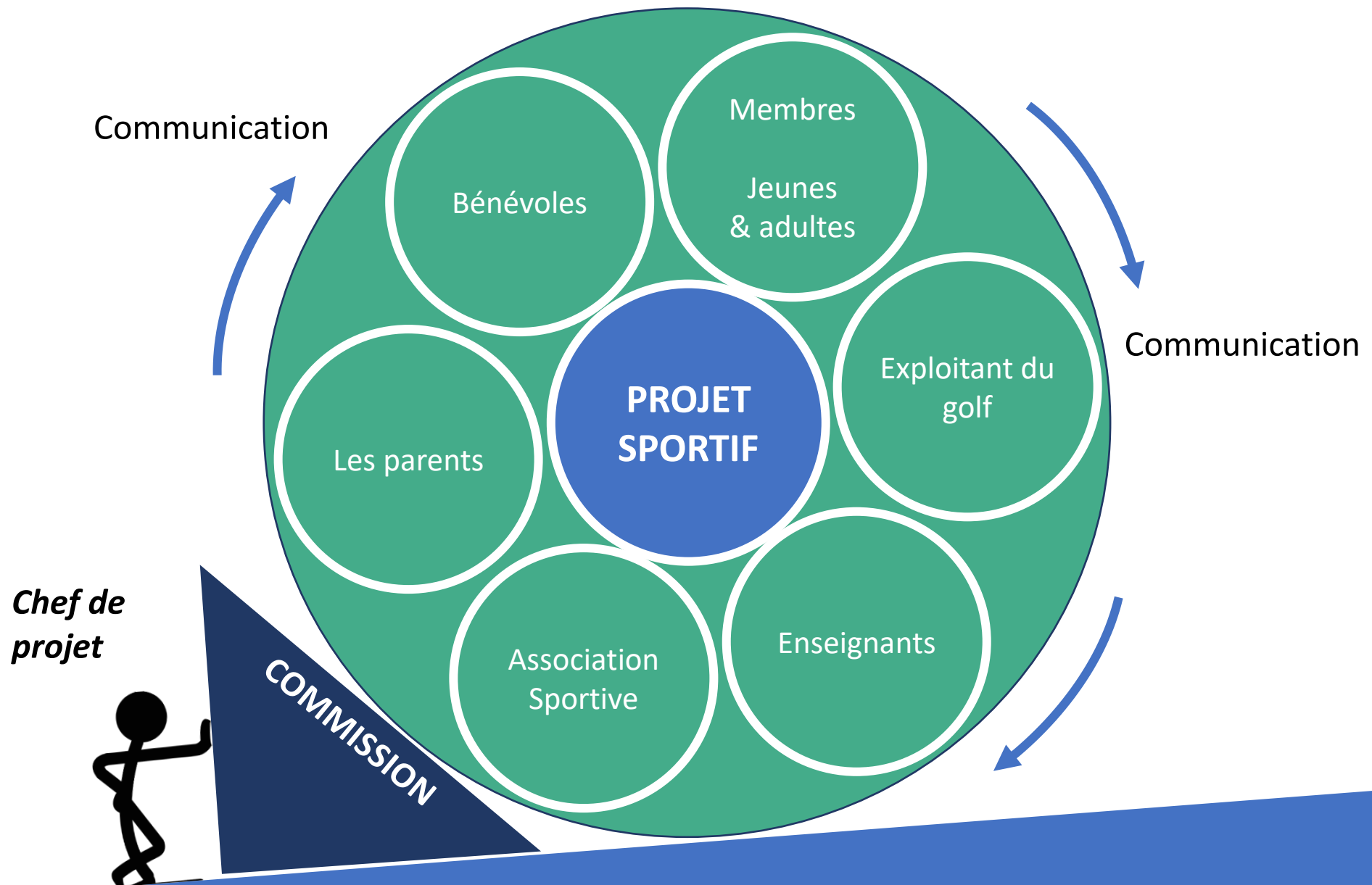
Les bases d'un projet sportif



Les bases d'un projet sportif

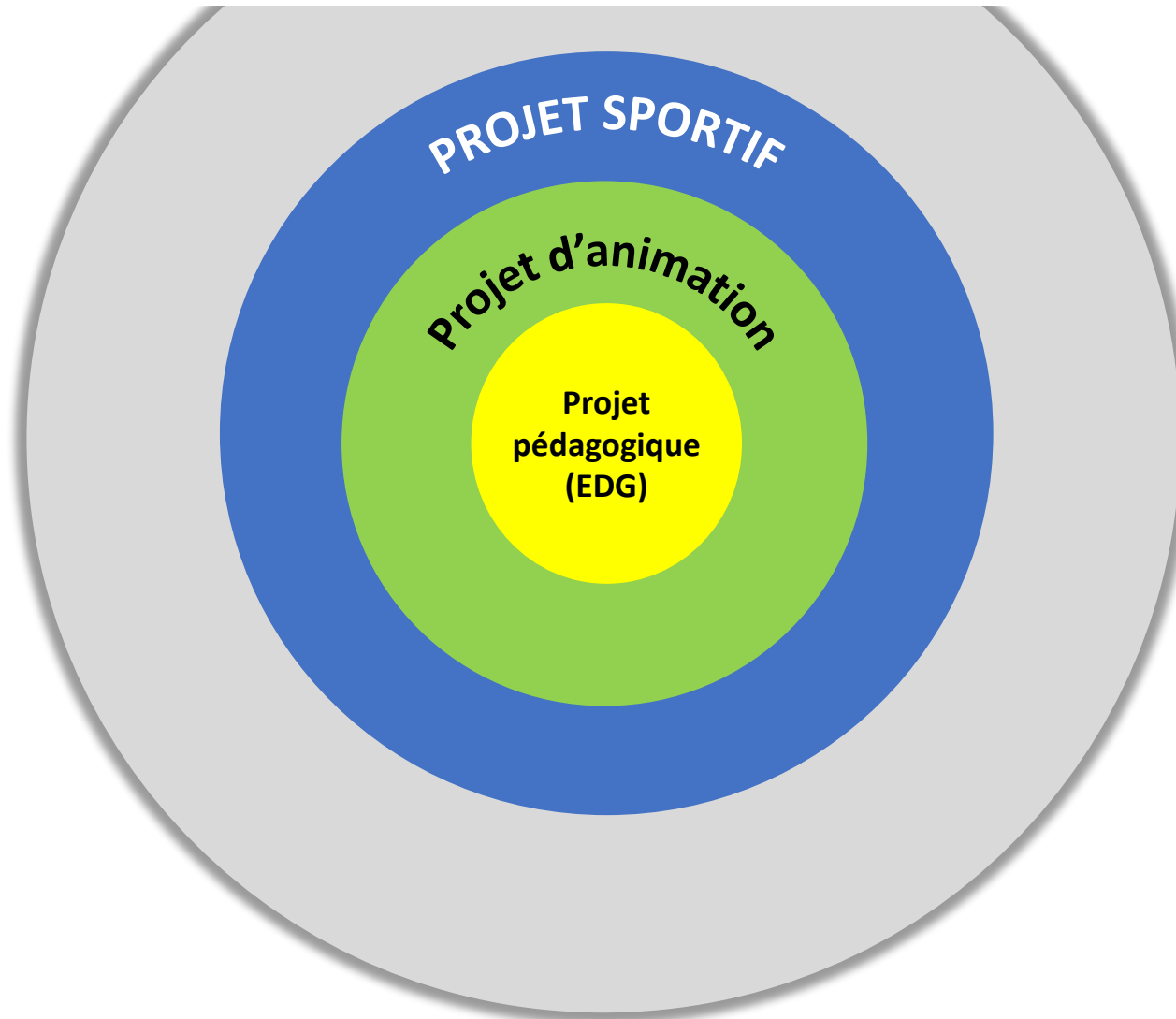


Le projet sportif, un travail d'équipe !



Le projet sportif, un travail d'équipe !

Projet de développement global



PREALABLE

Le Projet Sportif de l'Association Sportive affiliée

Le président de l'AS :

- ✓ Désigner un responsable pour chaque commission comme « chef de projet »
- ✓ Confier à ces « chefs de projet »
 - ✓ La mise en place de leur commission
 - ✓ La structuration de leur projet
 - ✓ L'établissement et la gestion de leur budget
- ✓ Garantir le fonctionnement autonome de chaque commission dans le respect de la politique sportive établie par le comité directeur

Les chefs de projet :

- ✓ Présenter et défendre les projets devant le comité directeur ou/et l'AG
- ✓ Assurer les suivis et évaluations des actions



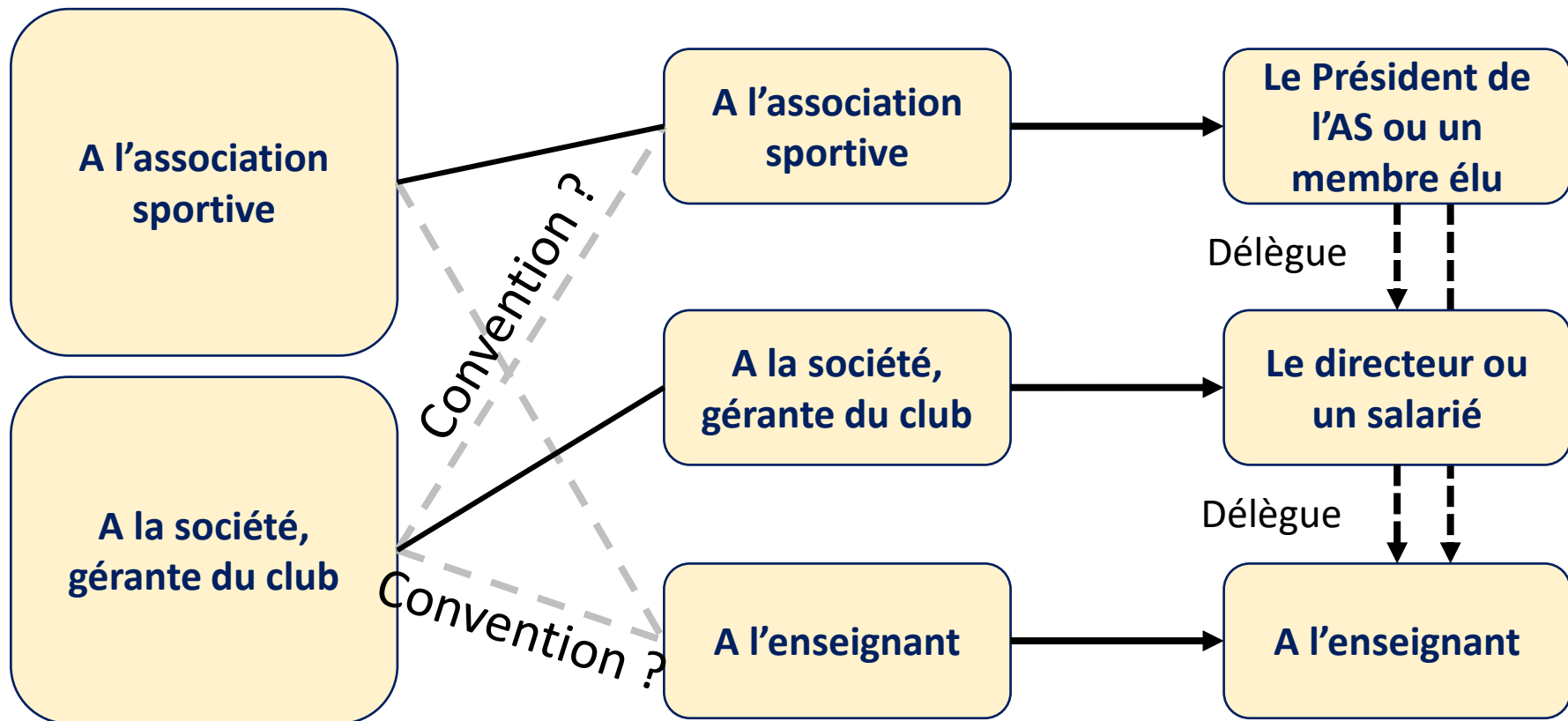
Le projet d'une AS tient obligatoirement compte de l'environnement du club donc du type de gestion du golf; il ne peut pas se bâtir sans cette nécessaire coordination.

L'environnement du CLUB

A qui appartient le club ?

A qui appartient l'Ecole de Golf ?

Qui est le chef de projet de l'EDG ?



La conduite de projet

Faire le point de l'existant



1. Définir des objectifs ambitieux mais réalistes !
2. Mettre en œuvre une organisation cohérente
3. Répartir les rôles et définir les responsabilités
4. Établir un plan(ning) d'actions et un budget
5. Evaluer, ajuster et réguler les actions

Reformuler un nouveau projet

Faire le point de l'existant

L'état des lieux

- ☐ Ressources humaines
& compétences disponibles
- ☐ Ressources financières
- ☐ Ressources matérielles
- ☐ Charges



Les outils

- ☐ Tableau récapitulatif des ressources et des charges
- ☐ Questionnaires auprès des acteurs du projet : les membres, les parents, les enfants, les encadrants (bénévoles ou pros).

Le tableau récapitulatif

Nombre jeunes	Par catégorie d'âges	22
Jeunes « pratique loisir »		16
Jeunes « pratique compétitive »	Niveau (département, régional, national)	6
Nombre DRAPEAUX enregistrés		15
Créneaux disponibles	Temps de pratique encadré	1H30 /sem
Encadrement rémunéré	Nombre de pros & coût	6h/sem
Encadrement bénévole	Nombre bénévoles (ASBC) Temps disponible	3 8h/sem
Matériel	Sac pédagogique EDG ? Sacs débutants ?	Oui Oui (6)
Installations	Accès parcours	Oui 2h/sem
Déplacements	Minibus	oui
Lots/récompenses	Inventaire du stock	200
Fonds propres	Inscriptions, Cotisation, Droits de jeu	6000€
Partenariats / subventions		aucun

Tableau excel SIMPLE



Le questionnaire

Pour :

- Identifier les attentes de chacun et notamment des jeunes + parents
- Apporter des solutions adaptées

Comment :

- En ligne (google form)
- Papier
- Questionnement oral

Avantages :

- Méthode participative
= implique les acteurs
- Démarrer dans la bonne direction

Définir des objectifs ambitieux mais réalistes

Que représente les jeunes dans le projet de développement de la structure ?

Un enjeu économique ?

Un enjeu sportif ?

Un enjeu d'image ?

RIEN !

Que veut-on pour le club ?

Avoir plus de jeunes, plus de parents non-golfers, plus de partenaires

Créer des compétiteurs pour alimenter les équipes 1^{ère}, ou des Champions !

Rajeunir l'image du club
=
+ d'attractivité vers de nouveaux publics



Mettre en œuvre une organisation cohérente



Décliner chaque objectif jusqu'à obtenir une réponse pratique pour chaque cas, une tâche précise à réaliser, une répartition des rôles (QQCOQP)

Exemple d'objectif stratégique : Avoir plus de jeunes

✓ Fidéliser

- ✓ Améliorer la structuration de l'école de golf
 - ✓ S'engager dans la **labellisation de l'EDG**
- ✓ Améliorer le contenu pédagogique
 - ✓ Utiliser le **guide ffgolf de l'entraîneur**
- ✓ Augmenter le temps de pratique encadré
 - ✓ S'engager dans le **Challenge National des EDG**
 - ✓ Proposer un planning d'animations pour les jeunes du club
 - ✓ Avoir plus de bénévoles --> les former (ASBC)

✓ Recruter

- ✓ Créer une offre attractive
- ✓ Améliorer la communication externe de l'Ecole de golf
 - ✓ Être présent sur les réseaux sociaux
 - ✓ Créer et animer une page facebook pour l'EDG
 - ✓ Participer au forum des associations



Mémos

Répartir les rôles / définir les responsabilités

LA COMMISSION JEUNES DU CLUB

Une équipe de bénévoles mobiliser autour d'un Trinôme

**Responsable Jeunes /
Directeur / Enseignant**



Elle élabore et coordonne le projet Jeunes du club, en étroite collaboration avec la commission sportive du club

Mobilise un groupe de personnes désireuses de s'occuper spécifiquement de la problématique de la pratique des jeunes au sein du club

Elle inclue des jeunes et des parents; elle coordonne une équipe de bénévoles (ASBC) impliqués dans différentes tâches (Administrative, Sportive, Animation, Communication)

Établir un plan d'actions et un budget

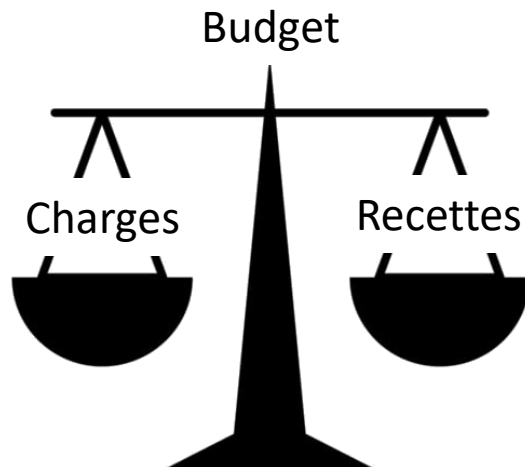
Plan d'actions annuel :

- ✓ Programmation d'entraînement
- ✓ Planning d'animations spécifiques jeunes

Planning annuel d'activité :

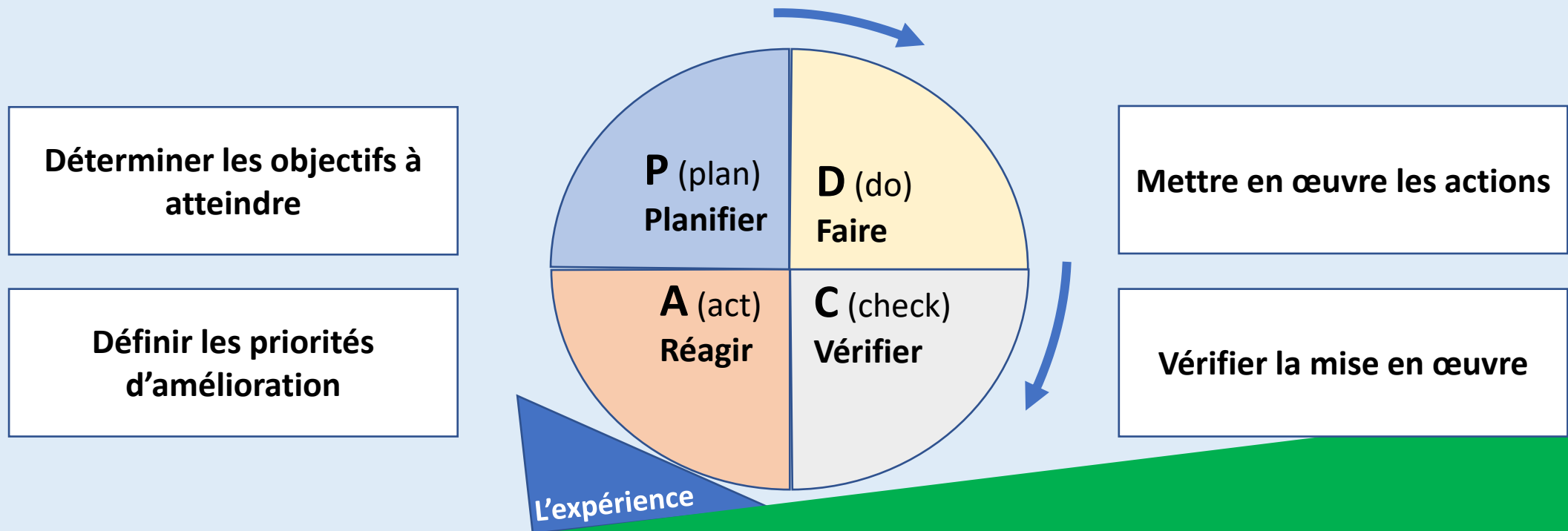
- ✓ Plan de communication
 - ✓ Interne
 - ✓ Externe -> recrutement

Actions	Nom des intervenants				
	Pro	Respons. «jeunes»	ASBC Bénévoles	Gestionnaire du club	Parents
.....					
.....					
.....					
Projet sportif					
Programme pédagogique					
Règlement intérieur					
Constitution des groupes					
Construction d'outils (péda, site, tableau de suivi...)					
Préparation des séances					
Mise en place des drapeaux Opens					
Entraînement					
Encadrement de séances sous direction du pro (ateliers, parcours)					
Accompagnement compétitions					
Organisation des déplacements					
Coaching en compétition					
S'informer sur les filières jeunes					
Sélection des jeunes					
Inscription des jeunes en compétition					
Elaboration du budget					
Suivi administratif des jeunes					
Journée d'inscription EdG					
Recherche des partenaires					
Tableau d'affichage					
Organisation réunion des parents					
Suivi statistique des jeunes					
Organisation des animations					
Procédure de labellisation, suivi					
....					
....					



Evaluer, ajuster et réguler les actions

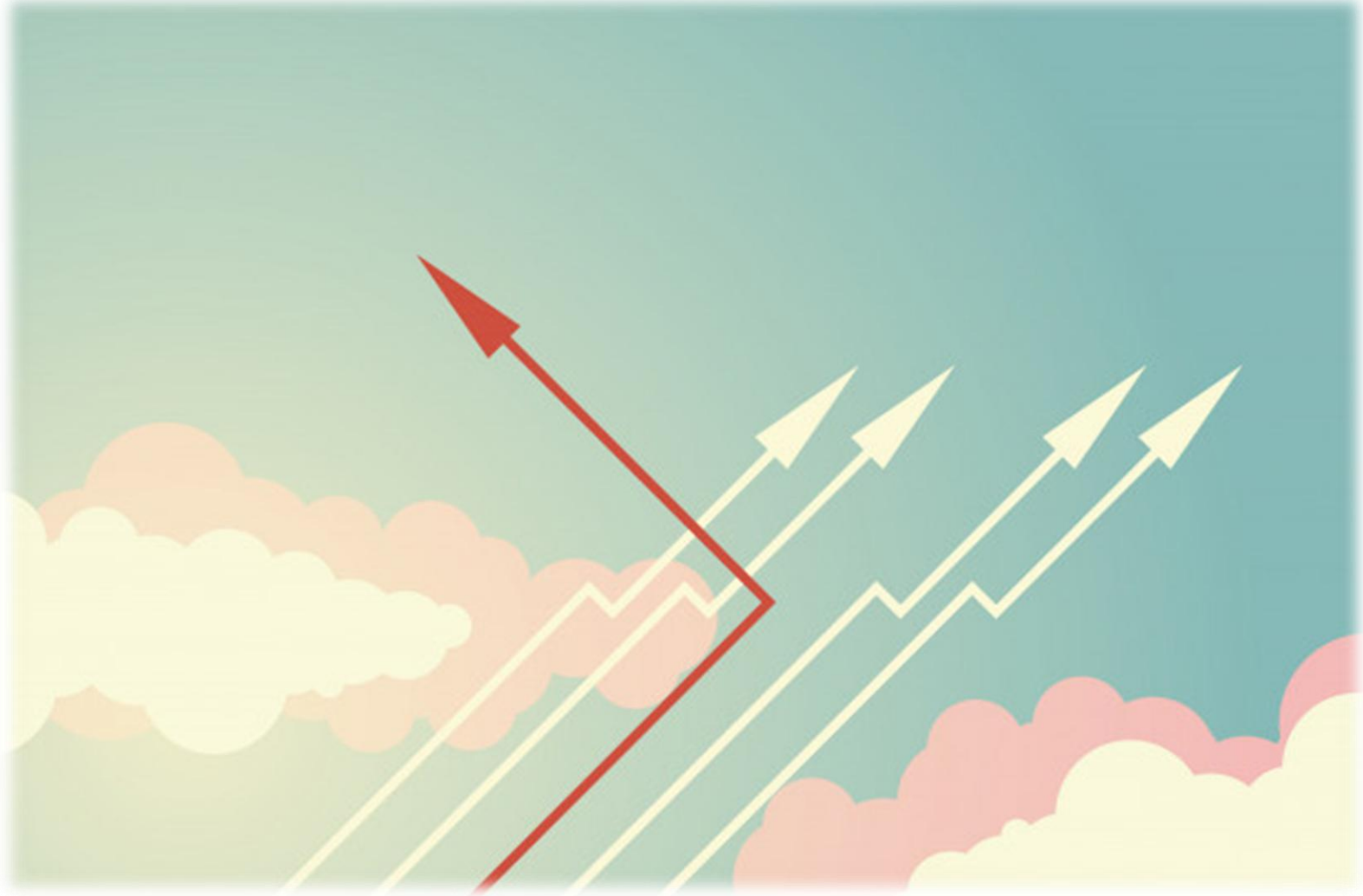
S'engager dans une démarche qualité :



Roue de deming ou cycle d'amélioration continue

*« J'écris ce que je fais, je fais ce que j'écris
et je vérifie que ce que j'ai écrit est fait ! »*

Reformuler un nouveau projet



A quelle phase se situe le projet sportif jeunes de votre club ?

2022 / 2023

2023 / 2024

MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILL	AOUT	SEPT	OCT	NOV	DEC	JAN	FEV	MARS	AVRIL	MAI	JUIN	JUILL
------	-------	-----	------	-------	------	------	-----	-----	-----	-----	-----	------	-------	-----	------	-------

AMORCER
LE PROJET

(RE)ORGANISER
LE PROJET

PRÉSENTER
LE PROJET
(réunion
parents)



BILAN DE L'EDG

ANIMER LE PROJET

GERER LE PROJET

COMMUNIQUER SUR LE PROJET

INSCRIPTION EDG

RAPPEL : UN GUIDE DE REFERENCE

LE GUIDE FEDERAL DE L'ECOLE DE GOLF



- ✓ Fournit tous les outils et documents utiles

Partie 3 :

→ Fiches pratiques



- ✓ Présente le fonctionnement et l'organisation de l'EdG
- ✓ Décrit point par point tout ce qui est utile et incontournable à la mise en place et au fonctionnement d'une EdG répondant aux attentes fédérales :

- ✓ Pour l'administratif :

- ✓ La commission Jeunes
- ✓ La programmation de l'EDG
- ✓ Le dossier d'inscription
- ✓ La communication

- ✓ Pour l'encadrement :

- ✓ L'enseignement
- ✓ Les outils fédéraux
- ✓ L'animation
- ✓ Le développement



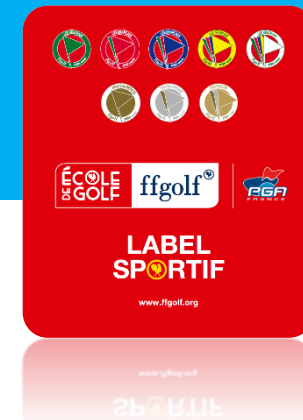
Focus sur



La Labellisation ffgolf des écoles de golf



Labellisation ffgolf EDG



Pourquoi des labels ?

Côté ffgolf :

- ✓ Donner un cadre à la structuration sportive de la formation des jeunes

Côté club :

- ✓ Bénéficier d'un **accompagnement** à la structuration de l'EDG
- ✓ Valoriser l'**engagement du club** au côté de la fédération
- ✓ Bénéficier d'un **outil de communication**

Côté enfants et parents :

- ✓ Un **gage de qualité** de la structuration de l'EDG dans le respect de critères
- ✓ Une **éducation aux valeurs du golf**



Labellisation ffgolf EDG

Label = application des critères ≠ charte



6 critères

1. *Un temps d'enseignement suffisant*
2. *Utilisation des outils pédagogiques fédéraux*
3. *Des jeunes tous licenciés*
4. *Un calendrier d'animations/compétitions jeunes*
5. *Un tableau d'affichage pour les jeunes*
6. *Une communication fonctionnelle*



7 critères

- ✓ *Reprise de 5 critères du label développement*
- ✓ *1 critère qui diffère*
N°4 : 5 compétitions en Stroke-Play dont 1 sur 18 T
- ✓ *1 critère sportif supplémentaire :*

***Le club est engagé dans un
Championnat par équipe « Under 16 »***

5 CRITÈRES EN COMMUN :

- ❑ Un accueil des filles et des garçons qui doivent être **LICENCIÉS** au sein de l'**ASSOCIATION SPORTIVE** et identifiés en tant qu'élèves de l'école de golf, en respectant leurs différences : âges, affinités et attentes.
- ❑ Une séance de formation d'UNE HEURE MINIMUM sous la direction d'un **enseignant diplômé** (groupes de 8 à 10 conseillés)
- ❑ Une utilisation systématique des **OUTILS FEDERAUX** d'évaluation (drapeaux ffgolf/PGA France), des repères 7 permanents et enregistrés sur extranet (3 passages de drapeaux minimums par an) et un accès organisé au parcours et structures du club.
- ❑ Des **BILANS RÉGULIERS** entre parents, éducateurs, bénévoles et commission jeunes.
- ❑ Un **TABLEAU D'AFFICHAGE** dédié spécifiquement à «l'école de golf ffgolf» : règlement intérieur, coordonnées du responsable école de golf, de l'enseignant et du représentant jeunes élu au sein de l'AS, informations à destination des jeunes et des parents, calendriers, dates des sessions de règles en salle ou sur le parcours.

1 CRITÈRE QUI DIFFÈRE :

- ❑ Pour le LABEL DÉVELOPPEMENT : trois **ANIMATIONS** minimum par an, réservées exclusivement aux jeunes et avec un minimum de dix inscrits, il peut s'agir de compétitions au format ludique (en double, sur pitch and putt).
- ❑ Pour le LABEL SPORTIF : cinq **COMPETITIONS** individuelles (dont au minimum une compétition 18 trous) réservées exclusivement aux jeunes et avec un minimum de dix inscrits.

1 CRITÈRE SUPPLEMENTAIRE :

- ❑ Pour le LABEL SPORTIF : Participation au Championnat U16 Filles ou Garçons.



Focus sur



Le Guide de l'entraîneur des écoles de golf



Guide de l'entraîneur



Pourquoi un guide ?

Côté ffgolf :

- ✓ Donner un cadre pédagogique à la formation des jeunes **intégrant tous les facteurs du jeu de golf et de la performance dans les séances d'entraînement**

Côté club :

- ✓ Proposer une progression pédagogique ludique et sportive
- ✓ Réunir l'équipe d'encadrement autour d'un document de référence

Côté enfants et parents :

- ✓ S'amuser, apprendre à jouer
- ✓ Se faire plaisir et progresser

Développer chez l'enfant :

- L'intelligence de jeu
- Les habiletés motrices
- Les habiletés mentales



Guide de l'entraîneur



Pour qui ? Comment ?

Proposer une organisation annuelle d'une saison en école de golf, au travers de nombreux exercices et jeux pour :

- les 7/9ANS (disponible sur extranet)
- les 10/12 ans (disponible sur extranet)

LES SEANCES



DISCOURS D'ACCUEIL

1. Échauffement : travail des habiletés motrices
2. Situation d'apprentissage : travail technique de répétition
3. Jeu : travail mental
4. Bilan

1^{er} thème

2^e thème

PARCOURS À THÈME

Discours de fin de séance

Il est possible de suivre l'ensemble du programme de A à Z ou bien de venir piocher à sa guise pour construire soi-même son programme d'école de golf.

S 3
7/9 ans
BLOC 1

Longs coups/Putting

Technique : grip/face + posture + favoriser la posture penchée pour faciliter le déplacement du club.

Physique - Coordination : motricité avec outils, balles.

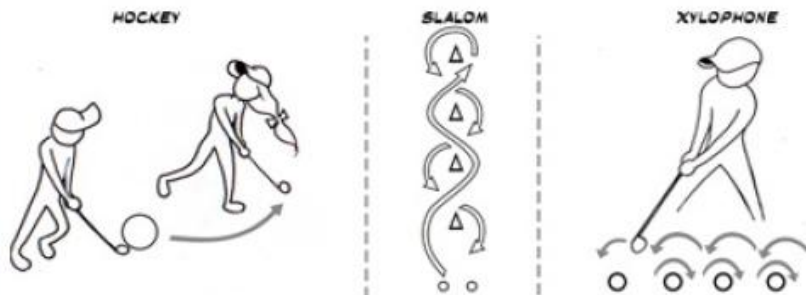
Mental - Concentration : les points d'attention.

Stratégie : savoir utiliser le putter sur différentes surfaces.

Échauffement**Consignes :**

- Jouer au hockey. Ballon en mousse. Course à allure modérée, se faire des passes avec le fer 7 pendant 5 min.
- Le slalom : passer entre les plots en poussant la balle à l'aide de la face de club (Fer 7).
- Jeu du xylophone : 4 balles espacées.
Avec le Fer 7, toucher chaque espace entre balles sans les toucher 4 allers retours. Main droite et main gauche et avec les 2 mains.
- S'écouter respirer pendant 1 mn.

Variable + : Corde à sauter & Jongles.

**Situation d'apprentissage 1 : au bord du green**

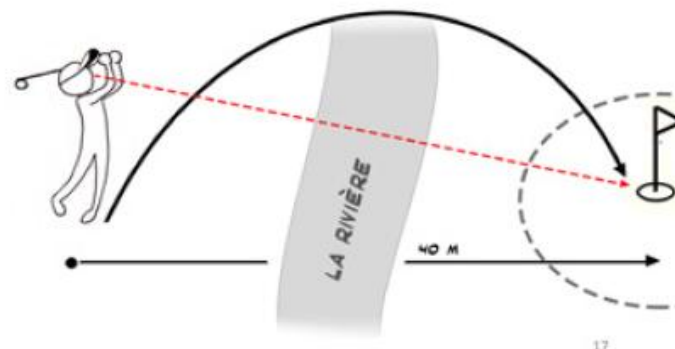
Objectif : contact pour le vol de la balle.

Consignes : travail technique de répétition des fondamentaux.
Club ouvert (SW ou fer 9).

- Placer une grande cible à 40 m. Atteindre la cible en faisant voler sa balle. Passer la rivière pour atteindre l'île au trésor.
Point d'attention : être capable de voir la balle s'arrêter (le regard sur la balle jusqu'à ce qu'elle s'arrête).

Jeu 1

Chaque équipe joue ses balles, et doit passer par-dessus la rivière pour atteindre l'île. Celle qui a le plus de balles sur l'île a gagné.



S 3 (suite)
7/9 ans
BLOC 1

Longs coups/Putting

Technique : grip/face + posture + favoriser la posture penchée pour faciliter le déplacement du club.

Physique - Coordination : motricité avec outils, balles.

Mental - Concentration : les points d'attention.

Stratégie : savoir utiliser le putter sur différentes surfaces.

Situation d'apprentissage 2 : sur le green

Objectif : posture penchée pour favoriser un bon balancier et un meilleur contact.

Consignes : 4 ateliers d'entraînement dosage et direction (avec les flèches ou les lattes).

- 1 atelier « direction » : balle placée sur la flèche à 1 m du trou, orientation de la face, centrage.
- 1 atelier « direction » : à 3 m du trou, passer la balle entre un couloir de lattes rouges qui guident, droit et/ou en pente.
- 1 atelier « dosage » : sur 6 m, mettre la balle dans une zone autour du trou (25 cm devant le trou, et 75 cm derrière).
- 1 atelier « routine » : réaliser les premiers repères de routine, placement du club pour centrage, regarder la cible, regarder la balle, (aller-retour visuel), jouer rapidement.

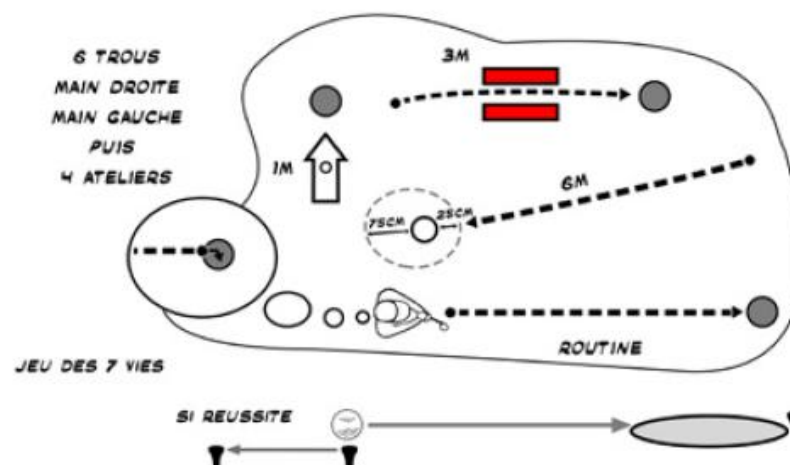
Jeu 2 : jeu des 7 vies

Placer un tee derrière le trou et chercher à le viser pour rentrer la balle dans le trou.

1^{er} Putt à 40 cm, si on réussit, on recule à une longueur de grip, ainsi de suite en cas de réussite.

Si échec : on perd une vie et on recommence du même endroit.

Le jeu s'arrête quand un joueur n'a plus de vie.



Jeu sur Parcours

Objectif : routine

Consignes : greensome sur parcours orange. À chaque balle :

1. je me mets derrière la balle ;
2. je me place (posture) ;
3. je joue.

Bilan

Avez-vous réussi à mettre votre routine à chaque coup ? Étiez-vous bien concentrés ? Combien de putts avez-vous fait sur le green ?

MERCI POUR
VOTRE
PARTICIPATION

Maintenant à vous de
jouer en remplissant le
quizz :

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSffitYxU-
UxtOhBoDeswALLrXt-
yicab0YO14jLOQUAV2NSPQ/viewform?usp=sf_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSffitYxU-UxtOhBoDeswALLrXt-yicab0YO14jLOQUAV2NSPQ/viewform?usp=sf_link)