

■ Se construire un jugement pertinent sur les phénomènes sportifs

Le joueur s'approprie progressivement des règles de comportement simples.

Compétence : 5

Le rythme

- N'attend pas les autres.
- N'est pas prêt, commente.
- Prêt, dynamique.
- Reste avec ses partenaires.
- Dégage le trou terminé.
- Joue trop vite.
- Démarre sans les autres.
- Compte les scores sur l'aire de drapeau.
- Marque ou joue en fonction du tour de jeu.



L'aire de drapeau

- Piétine les abords du trou.
- Ignore la ligne de putt.
- Essaie d'éviter mais ...
- ... respecte avec aisance.

Les balles

- Ne suit pas la balle des yeux.
- Ne la cherche pas.
- Cherche longtemps et retarde tout le monde.
- Cherche moins de 5 min pour ne pas retarder le rythme du jeu

La sérénité

- Court, crie.
- N'ose plus bouger.
- Parle à voix contenue.
- S'informe pour se déplacer.

La canne

- La pose souvent loin du jeu.
- La pose n'importe où, l'oublie.
- La conserve avec lui, la range.

Les mottes de terre

- Centré sur son jeu : les oublie, ne les trouve pas.
- Les replace quand on le regarde.
- Répare les dégâts par routine.



■ Se construire un jugement pertinent sur les phénomènes sportifs

Le swineur et l'esprit sportif

Compétence : 5

Être sportif, c'est s'engager à :

- 1 - Connaître les règles de jeu et s'y conformer.
- 2 - Respecter les décisions de l'arbitre.
- 3 - Respecter les adversaires, partenaires et officiels.
- 4 - Refuser toute forme de violence et de tricherie.
- 5 - Être maître de soi en toute circonstance.
- 6 - Être loyal dans le sport et dans la vie.
- 7 - Être exemplaire, généreux et tolérant.



■ Je joue au swin dans mon association

Compétence : 6



Je paie
une cotisation
J'ai une licence.

Je participe
à la vie
de mon club...



Je contribue
au développement
de la fédération...



■ S'impliquer dans la vie sportive culturelle de l'Association

Nous organisons une rencontre

Compétence : 6

AVANT la rencontre	PENDANT la rencontre	APRES la rencontre
<p>INSTALLATIONS - MATERIEL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Préparation du terrain : tonte, marquage, parking, point accueil, aire de pique-nique • Fléchage du lieu de rencontre, plan • Matériel, sonorisation, téléphone, pharmacie, poubelles • Prévoir un lieu abrité en cas d'intempérie <p>ADMINISTRATION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demande d'autorisation pour les installations (mairie, propriétaire), le déplacement, le stationnement (cars, officiels, joueurs), les aires de pique-nique • Informations des comités départementaux (USEP, SWIN) • Demande d'autorisation et/ou d'agrément auprès de l'Inspection d'Académie pour les classes • Enregistrement des inscriptions <p>CONTENU - ORGANISATION - GESTION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Choix de la ou des formules de jeu • Planning des départs (horaires, groupes) • Cartes de scores • Fiches d'enregistrement des résultats • Panneaux d'affichage (point accueil, résultats, sécurité) • Quantifier le nombre d'organisateur pour les différentes tâches <p>INTENDANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planning des transports • Lieu des repas et horaires • Récompenses : individuelles, équipes... • Budget prévisionnel (voir budget) • Recherche de partenaires - sponsors <p>INFORMATION - COMMUNICATION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Affiches, tracts sur la rencontre, banderoles • Information de la presse • Dossier presse • Invitation des officiels, des partenaires 	<p>ORGANISATEUR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gérer les différentes tâches du programme de la rencontre : <ul style="list-style-type: none"> • sécurité <ul style="list-style-type: none"> . secrétariat . rotation des ateliers . respect de l'horaire • Enregistrer les cartes de scores et donner les résultats de la compétition • Remettre les récompenses • Répondre aux sollicitations extérieures : presse, officiels... <p>JOUEUR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participer au programme de la rencontre • Respecter les règles de sécurité • Aider, par son attitude, au bon déroulement de la rencontre (respect des horaires, des rotations...) <p>SPECTATEUR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regarder, encourager, apprécier • Respecter les aires de jeu, les règles de sécurité 	<p>INSTALLATION - COMMUNICATION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nettoyage • Démontage du matériel • Remise en état <p>ADMINISTRATION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enregistrement des performances des joueurs <p>INTENDANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilan du budget : <ul style="list-style-type: none"> - Recettes : <ul style="list-style-type: none"> • Inscriptions • sponsors (commerçants, caisse des écoles...) • subventions (mairie, conseil général, jeunesse et sports...) • ventes diverses (gadgets, friandises, boissons...) - Dépenses : <ul style="list-style-type: none"> • location terrain, matériel • achat de petit matériel • affiches, banderoles • récompenses • transport • achat divers <p>INFORMATION - COMMUNICATION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comptes-rendus : <ul style="list-style-type: none"> . résultats (presse, clubs, écoles, comités départementaux USEP, SWIN) . textes, dessins, photos • Remerciements : <ul style="list-style-type: none"> . des partenaires . des propriétaires des terrains . des responsables entretien