



Andiiss
— Le réseau territorial du sport

19^e
ÉDITION



Journées d'Études Nationales

De l'Andiiss
Réseau territorial
du sport

Vichy
18 & 19 mars 2026



LA ROBUSTESSE
*"Penser le service
public "des sports"
dans un monde
incertain : bâtir des
piliers sur du sol
mouvant"*

ATELIER PARTICIPATIF

Low-Tech, Haute
résilience : le futur du
sport se construit
maintenant

Animation : Bertrand POITOU

Ancien cadre territorial et Ex-Vice Président de l'ANDIISS (2003/2012)

Gérant d'AMVConseil depuis 2016



AMV CONSEIL

Ancien Maire d'Artannes-sur-Indre (37)

Notre ambition ce matin, permettre aux responsables et agents de services des sports de :

- **Faire émerger et partager des pratiques sobres** déjà mises en œuvre,
- **Identifier des leviers concrets de réduction de consommation** (eau, énergie, produits, matériaux, déplacements),
- **Imaginer des solutions low-tech crédibles**, y compris en interaction avec les partenaires économiques présents à ces JEN,
- **Repartir avec des idées immédiatement transposables** dans vos services...





Philippe BIHOUIX



Définition de la **LOW-TECH** :

Des technologies simples, robustes, réparables et sobres en ressources, conçues pour répondre aux besoins essentiels tout en limitant la consommation d'énergie et de matières.

Une solution low-tech est une solution :

sobre en ressources (énergie, eau, matériaux), simple dans son usage,
robuste dans le temps, maintenable localement, compréhensible par les agents.

☞ Quelles adaptations aux services des sports ?

(bâtiments et équipements sportifs, organisation du travail, maintenance, exploitation quotidienne..)

Le low-tech n'est pas un renoncement, c'est une stratégie d'efficacité durable qui rend l'organisation plus robuste car moins dépendante.

SIMPLES, ROBUSTES, RÉPARABLES ET SOBRES EN RESSOURCES

Urbanisme / Aménagement



Éducation



Santé
Prévenir plutôt que



Mobilité



Déchets



Énergie



Administration publique



L'énergie la plus sobre est celle non consommée

Pourquoi c'est un enjeu immédiat pour les services des sports

- Hausse des coûts de l'énergie et de l'eau,
- Volonté des usagers d'être associé aux démarches,
- Contraintes climatiques (sécheresse, canicules, inondations...),
- Vieillesse des équipements,
- Pression sur les budgets de fonctionnement.

Les équipements sportifs sont parmi les premiers postes de consommation et d'usure des collectivités.

**La sobriété est un levier, pas un supplément d'âme
ni un effet de mode !**

Avant d'inventer de nouvelles solutions, il faut parfois arrêter de faire des choses peu utiles, surannées ou dépassées.

Listez ce que vous faites aujourd'hui dans votre service qui :

Consomme du temps, de l'énergie, de l'eau, des déplacements, des impressions, **MAIS** apporte peu de valeur réelle au service rendu, à l'utilisateur...

(ex : eau, énergie, matériaux, produits, temps humains, documents, procédures, outils, dép



Réduire le nombre de points de fragilité de nos organisations !

Saisie via QR Code

Ecrire sur le **FORMS** une liste de choses précises qui pourraient être supprimé/modifier sans changer notablement la qualité du service.

Renvoyer un formulaire pour chaque idée

ATELIER 2 : Séquence 1 - Le "ménage organisationnel"



Objectif : Faire circuler des solutions sobres, concrètes et inspirantes, issues du terrain, de l'observation, de l'imagination et de la R&D des partenaires économiques.

1. Ce que nous faisons déjà (chez nous)

2. Ce que nous avons vu ailleurs

3. Ce qui n'existe pas mais que nous aimerions avoir (vous avez une baguette magique)

Pour chaque proposition :

le principe,

la ressource économisée,

pourquoi c'est réaliste

Et saisir via **QR Code** les 3, 4, 5... meilleures idées/propositions en les classant par thème : eau, énergie, matériaux, produits, organisation...



Recueil d'idées pour l'économie de
ressources



1. Ce que vous faites déjà (low-tech “invisible”)

- Mutualisation des équipements entre associations
- Utilisation de terrains extérieurs plutôt que d'équipements énergivores
- Réparation de matériel plutôt que remplacement systématique
- Polyvalence des agents
- Optimisation des créneaux
- Activités sans technologie (sport libre)
- Réemploi de matériel
- Adaptation des horaires pour limiter les consommations
- Sobriété événementielle
- Occupation multi-usages de certains espaces

2. Ce qui se fait ailleurs (leviers déjà éprouvés)

- Réduction volontaire du nombre d'événements
- Développement du sport hors équipement (nature, espaces publics)
- Équipements ouverts en accès libre
- Co-gestion avec les associations
- Fermeture partielle d'équipements trop coûteux
- Ressourceries sportives (réemploi structuré)
- Mutualisation inter-collectivités
- Simplification voire suppression de certains systèmes de réservation
- Transformation d'équipements en usages hybrides
- Priorisation de certains publics (scolaires, publics fragiles)

3. “Si on avait une baguette magique” (rupture assumée)

- Un service des sports qui assume de faire moins mais mieux
- Une fin de la logique “plus que le voisin”
- Des élus valorisant la sobriété plutôt que la visibilité
- Des indicateurs centrés sur l'usage réel et la consommation
- Une culture du renoncement stratégique
- Des équipements conçus pour durer, être réparés et transformés
- Des usagers co-responsables des équipements
- Des budgets orientés vers la maintenance
- Une acceptation collective des limites
- Une politique publique centrée sur la robustesse plutôt que la croissance

3. Ce que vous proposez (montée en maturité - transformation)

Réduire la surenchère

- 21. Instaurer une règle : tout nouveau projet doit justifier ce qu'on arrête
- 22. Mettre en place un droit de renoncement dans la décision publique
- 23. Revue annuelle des équipements / événements inutiles ou sous-utilisés

Simplifier l'offre

- 24. Passer d'une logique de volume à une logique d'usages essentiels
- 25. Assumer des priorités (ex : scolaires, seniors)

Développer le low-tech

- 26. Généraliser réparation plutôt que remplacement
- 27. Privilégier des équipements simples
- 28. Développer des activités sans infrastructure lourde

Protéger les équipes

- 29. Sanctuariser des temps non planifiés
- 30. Éviter la saturation des équipes
- 31. Réduire les pics d'activité inutiles

Sortir de la concurrence territoriale

- 32. Coopérer entre collectivités
- 33. Mutualiser équipements et événements
- 34. Assumer publiquement des choix de sobriété

Redonner du sens

- 35. Reposer systématiquement la question du besoin réel
- 36. Associer les usagers aux arbitrages

Action rapide

- 37. Organiser un atelier interne (2h) autour de 3 questions :
 - Qu'est-ce qu'on fait qui n'est pas indispensable ?
 - Qu'est-ce qu'on fait par comparaison ?
 - Qu'est-ce qu'on peut arrêter sans dégrader le service ?



**Eau, énergie, matériaux,
produits, temps humains,
documents, procédures,
outils, déplacements**

...

ATELIER 2 : LOW-TECH : LE FUTUR DU SPORT SE CONSTRUIT MAINTENANT

Synthèse de l'atelier 1 : Listez ce que vous faites aujourd'hui dans votre service qui :

Consomme du temps, de l'énergie, de l'eau, des déplacements, des impressions, MAIS apporte peu de valeur réelle au service rendu, à l'utilisateur...

(ex : eau, énergie, matériaux, produits, temps humains, documents, procédures, outils, déplacements...)

1. Suradministration et circuits de décision trop lourds

Multiplication des validations, signatures manuscrites, procédures administratives (ordres de mission, commande publique), réunions décisionnelles et notes internes qui n'aboutissent pas.

→ Effet : allongement des délais, dilution des responsabilités, faible valeur ajoutée réelle dans la décision finale.

2. Hybridation inefficace papier / numérique

Coexistence non maîtrisée entre dématérialisation et pratiques papier : double saisie, impressions inutiles, parapheurs, courriers physiques, fiches de paie papier, réponses postales.

→ Effet : surconsommation de temps et de ressources sans gain organisationnel.

3. Surcharge informationnelle et défaut de pilotage des flux

Abondance de mails, documents non partagés ou en multiples versions, manque de structuration de l'information et des outils métiers peu performants.

→ Effet : perte de temps cognitive, erreurs, difficulté d'accès à l'information utile.

4. Organisation spatiale et fonctionnelle peu rationalisée

Dispersion des sites, absence de points d'accueil mutualisés, déplacements internes inutiles, déplacements imposés aux usagers pour des démarches simples.

→ Effet : inefficacité logistique et dégradation de l'expérience usager.

5. Réunions et coordination peu productives

Réunions nombreuses (manifs, direction, élus) sans cadrage suffisant, faible efficacité des échanges, manque d'outils ou de formats adaptés.

→ Effet : consommation importante de temps pour une production décisionnelle limitée.

6. Défaut de planification et de gestion opérationnelle

Interventions non planifiées, gestion des plannings énergivore, coordination insuffisante sur le terrain.

→ Effet : désorganisation, pertes de temps opérationnelles, tensions managériales.

7. Gestion technique et énergétique peu optimisée

Équipements mal réglés (chauffage, éclairage), pratiques peu sobres (arrosage, vidanges, dispositifs redondants comme fontaines à eau inutiles).

→ Effet : gaspillage de ressources matérielles et financières.

8. Inertie des processus d'achat et de production

Délais longs dans la commande publique, décalage entre besoins identifiés et livraison effective.

→ Effet : ralentissement de l'action et inefficacité globale des services.

9. Fractures et incohérences dans la transition numérique

Dématérialisation partielle ou mal conçue (réimpression, fractures numériques, outils peu adaptés).

→ Effet : création de complexité supplémentaire au lieu de simplification.

10. Production de services ou d'actions à faible utilité réelle

Certaines actions ou dispositifs (ex : réunions obligatoires, équipements redondants, communications papier) persistent sans bénéfice tangible pour les usagers ou les agents.

→ Effet : maintien d'activités par inertie organisationnelle plutôt que par utilité.

Séquence 2 :

1. Ce que vous faites déjà (low-tech "invisible")

Mutualisation des équipements entre associations
Utilisation de terrains extérieurs plutôt que d'équipements énergivores
Réparation de matériel plutôt que remplacement systématique
Polyvalence des agents
Optimisation des créneaux
Activités sans technologie (sport libre)
Réemploi de matériel
Adaptation des horaires pour limiter les consommations
Sobriété événementielle
Occupation multi-usages de certains espaces

2. Ce qui se fait ailleurs (leviers déjà éprouvés)

Réduction volontaire du nombre d'événements
Développement du sport hors équipement (nature, espaces publics)
Équipements ouverts en accès libre
Co-gestion avec les associations
Fermeture partielle d'équipements trop coûteux
Ressourceries sportives (réemploi structuré)
Mutualisation inter-collectivités
Simplification voire suppression de certains systèmes de réservation
Transformation d'équipements en usages hybrides
Priorisation de certains publics (scolaires, publics fragiles)

3. "Si on avait une baguette magique" (rupture assumée)

Un service des sports qui assume de faire moins mais mieux
Une fin de la logique "plus que le voisin"
Des élus valorisant la sobriété plutôt que la visibilité
Des indicateurs centrés sur l'usage réel et la consommation
Une culture du renoncement stratégique
Des équipements conçus pour durer, être réparés et transformés

Des usagers co-responsables des équipements

Des budgets orientés vers la maintenance

Une acceptation collective des limites

Une politique publique centrée sur la robustesse plutôt que la croissance

Autres exemples « low tech » issus de CHATGPT (donc pas sur !!)

1. Réduction des équipements et recentrage sur l'usage réel

□□ Grande-Synthe

- **Action** : limitation volontaire des nouveaux équipements sportifs + priorisation de l'existant.
 - **Concrètement** : abandon de projets coûteux, rénovation minimale, usage intensifié des infrastructures existantes.
 - **Logique low-tech** : sobriété structurelle (ne pas construire plutôt que optimiser).
 - **Référence** : politique municipale portée par Damien Carême, documentée dans *ADEME – territoires en transition*.
-

2. Sport sans infrastructure lourde

□□ Copenhague

- **Action** : développement massif du sport libre dans l'espace public.
 - **Concrètement** : parcours sportifs urbains simples, marquages au sol, équipements minimalistes.
 - **Effet** : baisse des coûts d'exploitation, augmentation des usages spontanés.
 - **Référence** : stratégie "Active City" étudiée par OCDE.
-

3. Équipements ouverts et auto-gestion partielle

□□ Loos-en-Gohelle

- **Action** : ouverture d'équipements en accès libre avec responsabilisation des usagers.
 - **Concrètement** : suppression de certains contrôles, conventions simples avec associations.
 - **Effet** : réduction des coûts de gestion + augmentation de l'usage réel.
 - **Référence** : démarche "ville pilote du développement durable" (ADEME, CEREMA).
-

4. Réemploi structuré du matériel sportif

☐☐ Recyclerie Sportive

- **Action** : collecte, réparation et redistribution d'équipements sportifs.
 - **Partenaires** : collectivités (ex : Paris, Bordeaux, Grenoble).
 - **Effet** : baisse des achats publics + accès élargi pour les publics précaires.
 - **Référence** : modèle analysé par ADEME.
-

5. Sobriété énergétique par réglage "low-tech"

☐☐ Grenoble

- **Action** : réduction des températures dans les équipements sportifs.
 - **Concrètement** : -2°C dans les gymnases et piscines, extinction anticipée des éclairages.
 - **Effet** : économies immédiates sans investissement technologique lourd.
 - **Référence** : plan de sobriété énergétique 2022 (Ville de Grenoble, presse nationale).
-

6. Réduction volontaire de l'offre événementielle

☐☐ Poitiers

- **Action** : baisse du nombre d'événements municipaux.
 - **Objectif** : concentrer les moyens sur quelques événements à forte utilité sociale.
 - **Effet** : réduction charge agents + coûts logistiques.
 - **Référence** : orientations politiques municipales analysées dans *La Gazette des Communes*.
-

7. Mutualisation radicale des fonctions supports

☐☐ Rennes

- **Action** : mutualisation inter-collectivités (Ville + Métropole).
- **Concrètement** : gestion centralisée de fonctions administratives et techniques.
- **Effet** : réduction doublons, délais raccourcis.
- **Référence** : études Cour des comptes sur les mutualisations.

8. Simplification extrême des processus (suppression plutôt qu'optimisation)

□□ Londres – Borough of Lambeth

- **Action** : suppression de certains systèmes de réservation complexes pour équipements.
- **Concrètement** : accès libre ou réservation simplifiée.
- **Effet** : réduction du temps administratif + augmentation du taux d'usage.
- **Référence** : démarches "radical simplification" inspirées du *UK Government Digital Service*.

9. Transformation d'équipements en usages hybrides

□□ Amsterdam

- **Action** : transformation de gymnases en espaces multi-usages (sport + social + scolaire).
- **Concrètement** : pas d'investissement lourd, adaptation des usages plutôt que des structures.
- **Effet** : maximisation du taux d'occupation.
- **Référence** : politiques urbaines étudiées par Urban Land Institute.

10. Pilotage par l'usage réel plutôt que par l'offre

□□ Strasbourg

- **Action** : analyse fine des taux d'occupation des équipements.
- **Concrètement** : suppression ou réaffectation de créneaux peu utilisés.
- **Effet** : ajustement de l'offre sans investissement supplémentaire.
- **Référence** : travaux du CEREMA sur l'usage des équipements sportifs.

Lecture analytique (niveau universitaire)

Ces exemples convergent vers trois principes robustes documentés :

1. Substitution plutôt qu'optimisation

→ Ne pas améliorer un système inefficace, mais le supprimer ou le contourner.

Référence : Ivan Illich, *La convivialité* (1973).

2. Décroissance organisationnelle sélective

→ Réduire volontairement certaines activités pour améliorer la performance globale.

Référence : Giorgos Kallis, *Degrowth* (2018).

3. Primat de l'usage sur l'infrastructure

→ Passer d'une logique d'équipement à une logique d'usage réel.

Référence : Elinor Ostrom, *Governing the Commons* (1990).