

# Grille d'analyse de projets

## Soutien aux événements sportifs fédérés

### Automne 2023

#### 1. NATURE DU PROJET (55 %)

##### 1.1. Description du projet (60%)

Description, discipline présente aux JDQ ou permettant la découverte, dates clairement établies	81 à 100 %
Description et activités claires; Date non-établie	61 à 80 %
Description claire; Date et activités non-établies	41 à 60 %
Description et activités peu claires; date non-établies	21 à 40 %
Description du projet floue	0 à 20 %

##### 1.2. Impact (20%)

La portée est grande; groupe d'âge ciblé pertinent; clientèle peu desservie et mesures de développement durable	81 à 100 %
La portée est petite; groupe d'âge ciblé pertinent et clientèle peu desservie	61 à 80 %
La portée est moyenne; groupe d'âge ciblé pertinent et clientèle déjà bien desservie	41 à 60 %
La portée est petite; groupe d'âge et clientèle déjà bien desservie	21 à 40 %
La portée est minime; groupe d'âge et clientèle ne requière peu de besoin	0 à 20 %

##### 1.3. Accessibilité physique (5%)

Activité, infrastructure ou événement inclusif	76 à 100 %
Activité, infrastructure ou événement avec accès limité	51 à 75 %
Activité, infrastructure ou événement peu inclusif	26 à 50 %
Activité, infrastructure ou événement non inclusif	0 à 25 %

##### 1.4. Accessibilité financière (10%)

Gratuit pour tous, en tout temps ou pour toute la durée de l'événement	81 à 100 %
Gratuit pour les résidents et payant pour les non-résidents, en tout temps	61 à 80 %
Payant pour tous, en tout temps ou pour toute la durée de l'événement	41 à 60 %
Payant pour les non-résidents lorsque le financement du projet sera épuisé	21 à 40 %
Payant pour tous lorsque le financement du projet sera épuisé	0 à 20 %

##### 1.5. Promotion (5%)

Moyens utilisés sont nombreux, efficaces et pertinents. Clic loisir sera utilisé	81 à 100 %
Moyens utilisés peu nombreux, mais efficaces et pertinents. Clic loisir sera utilisé	61 à 80 %
Moyens utilisés peu nombreux, peu efficaces et peu pertinents. Clic loisir utilisé	41 à 60 %
Moyens peu nombreux, peu efficaces et peu pertinents. Clic loisir NON utilisé	21 à 40 %
Presque aucune promotion faite	0 à 20 %

#### 2. PÉRENNITÉ (20 %)

Les retombées sont à long terme (plus d'un an)	81 à 100 %
Les retombées sont à moyen terme (quelques mois)	61 à 80 %
Les retombées sont à court terme (quelques semaines)	41 à 60 %
Les retombées sont à très court terme (quelques journées)	21 à 40 %
Les retombées sont nulles	0 à 20 %

### 3. RÉALISATION (25 %)

#### 3.1. Réalisme des prévisions budgétaires (35%)

Le budget est clair et détaillé	81 à 100 %
Le budget est peu détaillé mais clair	61 à 80 %
Le budget est peu détaillé et peu clair	41 à 60 %
Le budget manque de détails et n'est pas clair	21 à 40 %
Budget non conforme et incompréhensible	0 à 20 %

#### 3.2. Contribution autre que ce fonds (35%)

Contribution de l'organisme et d'une autre instance en plus des taxes	81 à 100 %
Contribution de l'organisme uniquement en plus des taxes	61 à 80 %
Contribution d'une autre instance uniquement pour les taxes	41 à 60 %
Contribution de l'organisme uniquement pour les taxes	21 à 40 %
Contribution de l'organisme est nulle	0 à 20 %

#### 3.3. Réalisme de l'échéancier (30%)

Échéancier clair et détaillé	81 à 100 %
Échéancier clair, mais peu détaillé	61 à 80 %
Échéancier peu clair et peu détaillé	41 à 60 %
Échéancier non conforme	21 à 40 %
Échéancier manquant	0 à 20 %