



---

# CODE D'ÉTHIQUE ET CHARTE DE L'ESPRIT E-SPORTIF

---

Réglementation

01 JANVIER 2017  
FÉDÉRATION QUÉBÉCOISE DE SPORTS ÉLECTRONIQUES  
[info@esportsquebec.ca](mailto:info@esportsquebec.ca)

Fédération québécoise de sports électroniques  
CODE D'ETHIQUE ET CHARTE DE L'ESPRIT E-SPORTIF

Table des matières

---

1. Administrateurs d'organisation .....	2
2. Entraîneurs.....	3
3. Officiels de tournois (admins) .....	4
4. Joueurs.....	5
5. Supporteurs.....	6
6. Sanction en cas d'infraction au Code d'éthique.....	7
7. Charte de l'esprit e-sportif .....	8

La Fédération québécoise de sports électroniques (ci-après, la « **FQSE** ») souhaite créer un environnement positif, sain et exemplaire afin de favoriser le développement des organisations et des joueurs québécois. Pour ce faire, la FQSE met en place un Code d'éthique (ci-après, le « **Code** ») ainsi qu'une Charte de l'esprit e-sportif (ci-après, la « **Charte** ») apparentée à la Charte de l'esprit sportif. Ces outils viseront à assainir les relations entre les différents intervenants du milieu.

Le Code et la Charte sont applicables autant dans le cadre des activités en ligne que lors des événements en personne.

## **1. Administrateurs d'organisation**

---

- 1.1. Observer rigoureusement les règles, le Code et la Charte.
- 1.2. Dénoncer à la FQSE toute tricherie, fraude ou corruption que ce soit en jeu ou hors-jeu.
- 1.3. Prendre tous les moyens nécessaires pour que la violence, la brutalité, le sexisme, l'intimidation et toute forme de discrimination soient absents du sport électronique.
- 1.4. Ne pas tolérer l'abus de mauvais comportements (*bad manner*) en jeu.
- 1.5. Traiter chaque joueur avec respect et s'assurer qu'il soit au centre de toute décision qui le concerne.
- 1.6. S'adapter, se tenir à jour et être en constante recherche de nouvelles connaissances afin de fournir aux joueurs un encadrement adéquat.
- 1.7. Veiller à ce que toutes les personnes encadrant les joueurs soient compétentes et respectent le Code ainsi que la Charte.
- 1.8. Exiger et valoriser le respect des officiels de tournois pour soi-même, pour son équipe de soutien ainsi que pour ses joueurs.
- 1.9. Être au fait des lois concernant l'anti-dopage et exiger que ses joueurs les connaissent et les appliquent.
- 1.10. Exiger de tous les membres de son organisation le respect envers les entraîneurs, les joueurs adverses et leurs supporteurs.

## 2. Entraîneurs

---

- 2.1. Observer rigoureusement les règles, le Code et la Charte.
- 2.2. Dénoncer à la FQSE toute tricherie, fraude ou corruption que ce soit en jeu ou hors-jeu.
- 2.3. Prendre tous les moyens nécessaires pour que la violence, la brutalité, le sexisme, l'intimidation et toute forme de discrimination soient absents du sport électronique.
- 2.4. Ne pas tolérer l'abus de mauvais comportements (*bad manner*) en jeu.
- 2.5. Respecter et supporter les décisions des officiels de tournois tout en exigeant la même chose de la part des joueurs.
- 2.6. Sensibiliser ses joueurs à l'esprit e-sportif, encourager et récompenser les joueurs ayant un comportement exemplaire.
- 2.7. Dédramatiser la défaite en considérant la victoire seulement comme un des plaisirs à jouer aux jeux vidéo et véhiculer cette notion auprès de ses joueurs.
- 2.8. Respecter les entraîneurs, les joueurs adverses et leurs supporteurs tout en exigeant la même chose de la part des joueurs.
- 2.9. Avoir des exigences raisonnables envers les joueurs pour ce qui est du temps et de l'énergie demandés pour l'entraînement, la compétition et les autres activités.
- 2.10. Se perfectionner et s'instruire constamment afin de fournir aux joueurs un encadrement de grande qualité.
- 2.11. Être au fait des lois concernant l'anti-dopage et exiger que les joueurs les connaissent et les appliquent.
- 2.12. Éviter toute consommation de boissons alcoolisées ou de drogues devant ses joueurs.

### **3. Officiels de tournois (admins)**

---

- 3.1. Observer rigoureusement les règles, le Code et la Charte.
- 3.2. Dénoncer à la FQSE toute tricherie, fraude ou corruption que ce soit en jeu ou hors-jeu.
- 3.3. Prendre tous les moyens nécessaires pour que la violence, la brutalité, le sexisme, l'intimidation et toute forme de discrimination soient absents du sport électronique.
- 3.4. Ne pas tolérer l'abus de mauvais comportements (*bad manner*) en jeu.
- 3.5. Connaître parfaitement et appliquer fermement tous les règlements avec discernement et impartialité.
- 3.6. Être constant et cohérent dans ses décisions en accordant à chaque partie une importance égale.
- 3.7. Donner avec courtoisie et tact les explications et les interprétations dont les entraîneurs et les capitaines ont besoin.
- 3.8. Se perfectionner et s'instruire constamment afin de fournir aux joueurs un encadrement de grande qualité.
- 3.9. Suite à une erreur, poursuivre son travail dans le calme et le professionnalisme et ne jamais tenter de compenser par quelque moyen qu'il soit.
- 3.10. Être au fait des lois concernant l'anti-dopage et exiger que les joueurs les connaissent et les appliquent.

## 4. Joueurs

---

- 4.1. Observer rigoureusement les règles, le Code et la Charte.
- 4.2. Dénoncer à la FQSE toute tricherie, fraude ou corruption que ce soit en jeu ou hors-jeu.
- 4.3. Prendre tous les moyens nécessaires pour que la violence, la brutalité, le sexisme, l'intimidation et toute forme de discrimination soient absents du sport électronique.
- 4.4. Ne pas tolérer l'abus de mauvais comportements (*bad manner*) en jeu.
- 4.5. Ne pas avoir recours à la tricherie, et ce, sous aucune forme et en toutes circonstances.
- 4.6. Accepter et respecter en tout temps les décisions des officiels.
- 4.7. Respecter en tout temps les officiels, les adversaires et leurs supporters qui ne doivent pas être perçus comme des ennemis.
- 4.8. Avoir une conduite exemplaire en tout temps en utilisant un langage sans injure, expression vulgaire ou blasphème.
- 4.9. Apporter la même considération et collaboration à tous ses coéquipiers.
- 4.10. Respecter son entraîneur et ses dirigeants et suivre leurs directives lorsque celles-ci ne sont pas contraires à son bien-être.
- 4.11. Respecter le bien d'autrui et éviter tout vol ou acte de vandalisme.
- 4.12. Dénoncer à la FQSE toute tentative de recrutement par une équipe effectuée en dehors des voies officielles ainsi que toute tentative de corruption et de fraude.
- 4.13. Être au fait des lois concernant l'anti-dopage et les respecter.

## 5. Supporteurs

---

Le sport électronique ne pourrait exister sans ses supporteurs. Ces gens passionnés sont un rouage important du sport électronique. Bien qu'ils ne soient pas directement impliqués dans les parties, la FQSE invite l'ensemble des amateurs de sport électronique à respecter le présent Code :

- 5.1. Observer rigoureusement les règles, le Code et la Charte.
- 5.2. Dénoncer à la FQSE toute tricherie, fraude ou corruption que ce soit en jeu ou hors-jeu.
- 5.3. Prendre tous les moyens nécessaires pour que la violence, la brutalité, le sexisme, l'intimidation et toute forme de discrimination soient absents du sport électronique.
- 5.4. Ne pas tolérer l'abus de mauvais comportements (*bad manner*) en jeu.
- 5.5. Démontrer du respect envers les joueurs, les entraîneurs, les administrateurs et les officiels de tournois.
- 5.6. Avoir une bonne conduite et utiliser un langage approprié.
- 5.7. Éviter toute violence verbale envers les joueurs et appuyer tous les efforts déployés en ce sens.
- 5.8. Comprendre que les joueurs pratiquent le sport électronique pour leur propre plaisir et non pour celui des supporteurs.
- 5.9. Reconnaître les bonnes performances des joueurs peu importe leur équipe.
- 5.10. Ne jamais ridiculiser un joueur ayant commis une faute ou ayant perdu un match.

## **6. Sanction en cas d'infraction au Code d'éthique**

Tout manquement par un membre de la FQSE à une des obligations résultant du Code peut être sanctionné par le comité de discipline ou à défaut par le comité mandaté à cet effet.

Toute infraction rapportée à la FQSE par un officiel sera inscrite dans un registre maintenu à cet effet.

- 1<sup>ère</sup> infraction : Avertissement verbal.
- 2<sup>e</sup> infraction : Avertissement écrit et plainte déposée au comité compétent.
- 3<sup>e</sup> infraction : Suspension pour une durée à être déterminée par le comité compétent.
- Bannissement pour un an de la FQSE en cas de récidive.

### **IMPORTANT**

Tout manquement relevant de la cybercriminalité (menace, harcèlement, intimidation, etc.) sera inscrit au registre et signalé aux autorités compétentes. Des mesures plus sévères seront appliquées selon la nature de l'acte commis. Ces mesures pourront aller jusqu'à la suspension ou le bannissement et ce même dans le cas d'une première infraction.



## **7. Charte de l'esprit e-sportif**

---

Les administrateurs, les membres de l'équipe de soutien, les supporteurs, les entraîneurs, les cybers-athlètes et tous les participants sont invités à faire preuve d'esprit e-sportif en mettant en pratique les dix articles de la Charte.

- 7.1. Faire preuve d'esprit e-sportif, c'est observer strictement tous les règlements et ne jamais chercher à commettre délibérément une faute.
- 7.2. Faire preuve d'esprit e-sportif, c'est respecter les officiels de tournois. La présence d'officiels ou d'administrateurs s'avère essentielle à la tenue de toute compétition. L'officiel a un rôle difficile à jouer et il mérite entièrement le respect de tous.
- 7.3. Faire preuve d'esprit e-sportif, c'est accepter toutes les décisions des officiels sans jamais mettre en doute leur intégrité.
- 7.4. Faire preuve d'esprit e-sportif, c'est accepter la victoire avec modestie et sans ridiculiser son adversaire.
- 7.5. Faire preuve d'esprit e-sportif, c'est accepter la défaite avec humilité tout en reconnaissant la victoire de son adversaire.
- 7.6. Faire preuve d'esprit e-sportif, c'est savoir reconnaître les bons coups et les bonnes performances de l'adversaire.
- 7.7. Faire preuve d'esprit e-sportif, c'est vouloir se mesurer à un adversaire dans l'équité tout en misant sur ses propres habiletés afin d'obtenir la victoire.
- 7.8. Faire preuve d'esprit e-sportif, c'est tenter de se surpasser dans la recherche de la victoire tout en refusant d'utiliser des moyens illégaux et la tricherie.
- 7.9. Faire preuve d'esprit e-sportif pour l'officiel, c'est bien connaître tous les règlements et les appliquer avec impartialité.
- 7.10. Faire preuve d'esprit e-sportif, c'est maintenir la maîtrise de soi et garder sa dignité en toutes circonstances en évitant toute violence physique ou verbale.