

Plan de développement de la pratique sportive

2019-2023

**Fédération québécoise de
sports électronique**

Table des matières

Présentation du plan	3
Mise en contexte	3
Sphères de la pratique sportive	4
Initiation	4
Récréation	4
Compétition.....	4
Excellence	4
1. État de la situation	5
1.1 Initiation	5
1.2 Récréation	6
1.3 Compétition.....	7
1.4 Excellence	8
2. Problématiques	9
Manque de structure et de balises à tous les niveaux	9
Manque de formations.....	9
Manque de ressources aux parents et aux intervenants	9
Infinité de disciplines et durée de vie de celles-ci.....	9
Internet.....	9
Propriété intellectuelle.....	10
Préjugés envers les sports électroniques.....	10
Abus et mauvaise hygiène de vie	10
3. Détermination des objectifs et des actions.....	11
3.1 Reconnaissance de la Fédération québécoise de sports électroniques et des sports électroniques.....	11
3.2 Formations.....	11
3.3 Développement du milieu étudiant	11
3.4 Encadrement du milieu public.....	12
3.5 Promotion des athlètes québécois et rayonnement du Québec à l'international	13
Annexe 1 – Plan de développement des entraîneurs	15

Présentation du plan

Mise en contexte

Bien que le sport électronique soit en effervescence à travers le monde, l'infrastructure pour encadrer le développement des jeunes et des équipes commence à peine se mettre en place.

La Fédération québécoise de sports électroniques est parmi les premiers acteurs au monde à vouloir mettre en place une structure solide en commençant par l'initiation en remontant vers l'excellence, et non l'inverse, se basant sur le modèle des sports traditionnels. Ainsi, ce premier plan de développement aura comme qualité principale de rester flexible au développement exponentiel et en continuelle évolution du milieu des sports électroniques.

Le modèle qui a servi de base lors de la création de ce présent document est le Guide d'élaboration du Plan de développement de la pratique sportive 2009-2013 fourni par le Gouvernement du Québec¹.

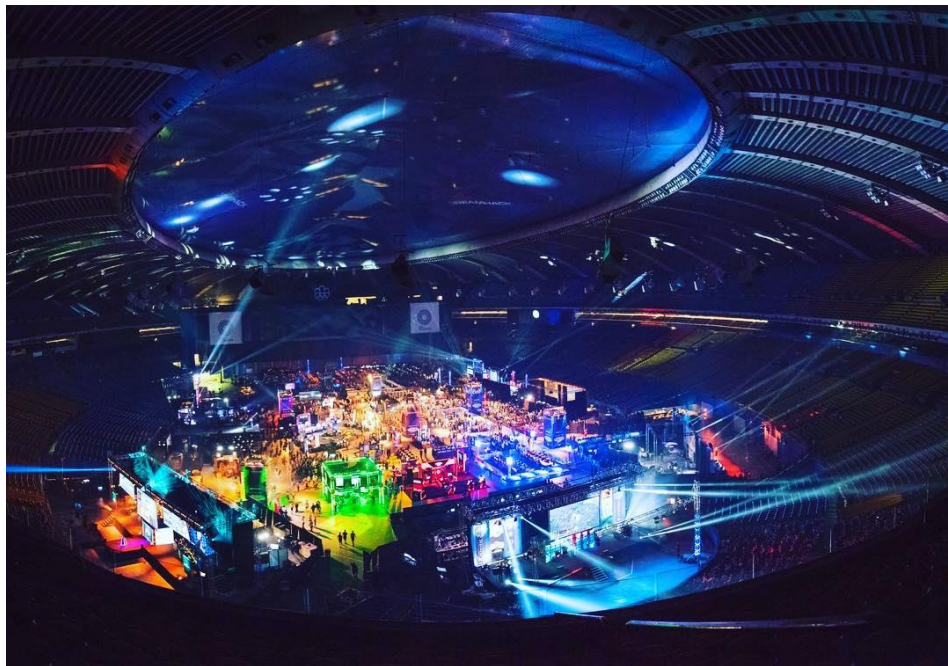


Figure 1 - Dreamhack Montréal 2018 au Stade olympique

¹ Site web : http://www.education.gouv.qc.ca/fileadmin/site_web/documents/loisir-sport/plan_developpement_activite_physique.pdf

Sphères de la pratique sportive

Initiation

Sphère à l'intérieur de laquelle le participant acquiert les connaissances et développe les habiletés et les aptitudes nécessaires à la pratique d'un sport, l'initiation est fondamentalement une démarche pédagogique qui doit favoriser l'expression du jeu inhérente au sport.

Récréation

Activité de récréation fondamentalement axée sur le jeu et sur le plaisir de pratiquer un sport, la récréation répond davantage à l'univers du jeu qu'à celui de la performance. Les règles et l'encadrement soutiennent de façon harmonieuse le déroulement du jeu, tout en permettant le divertissement et le délassement des participants à l'intérieur des caractéristiques essentielles du sport.

Compétition

Regroupant des athlètes qui participent à un sport tout en aspirant à la victoire ou au titre de champion de leur activité, cette sphère implique l'existence d'un réseau de compétition et d'un ensemble de modalités d'organisation et de fonctionnement régis par une fédération sportive. La compétition tend davantage à la performance qu'au jeu et, parce qu'elle exige de la part du participant des habiletés techniques de même qu'un effort soutenu par l'entraînement et un sens de la confrontation plus développé que dans les sphères précédentes, cette sphère nécessite un encadrement soutenu et étoffé.

Excellence

Le terme « excellence » est porteur d'une finalité très élevée de perfection. C'est la sphère de la pratique sportive où on trouve les athlètes engagés dans une recherche de très haute performance. Les paramètres de pratique liés à cette sphère doivent être de nature à soutenir cet engagement chez l'athlète.

1.État de la situation

1.1 Initiation

Les pratiquants (âge, nombre, catégories, etc.),	L'initiation aux sports électroniques se fait dans un contexte personnel, par conséquent elle est très difficile à quantifier. En ligne, elle se fait directement dans les jeux vidéo offrant divers modes compétitifs avec ou sans classements. Le Québec compte plusieurs dizaines de milliers d'adeptes de jeux vidéo.
Structure d'accueil ou d'encadrement (club, équipe, entreprise, ville, école),	Initiation est faite principalement par des groupes d'amis, des connaissances en ligne (par ex. : équipes, clans, guildes, communautés) ou directement dans les jeux vidéo. Certains festivals de jeux vidéo ou événements récréatifs vont tenir section dédiée au sport électronique à l'intention des visiteurs et des nouveaux venus. Certains jeux ont des communautés dites « <i>grassroots</i> » organisant divers événements à petites échelles visant à faire connaître leurs disciplines respectives.
Infrastructure (les installations et équipements)	La majorité des activités se font au domicile du joueur avec son équipement et Internet.
Programmes (nom, durée, fréquence, règles, intervenants)	Programmes visant l'initiation seulement : Aucuns Initiatives en ligne offertes par des studios de jeux vidéo produisant des titres compétitifs
Ressources humaines	Presque que toutes les ressources humaines sont bénévoles et non formées. L'initiation se fait principalement dans un contexte amical
Sécurité et intégrité	Aucun contrôle ni surveillance Prise d'habitudes de vie néfastes pouvant potentiellement mener à la cyberdépendance

1.2 Récréation

Les pratiquants (âge, nombre, catégories, etc.),	Se fait dans un contexte personnel et par conséquent difficilement quantifiable. En ligne, elle se fait directement dans les jeux vidéo offrant divers modes compétitifs avec ou sans classement.
Structure d'accueil ou d'encadrement (club, équipe, entreprise, ville, école),	Principalement par des groupes d'amis, des connaissances en ligne (par ex.: équipes, clans, guildes ou communautés) ou directement dans les jeux vidéo. Certains jeux ont des communautés dites « <i>grassroots</i> » organisant divers événements à petites échelles.
Infrastructure (les installations et équipements)	La grande majorité des activités se font du domicile du joueur, avec son équipement et via Internet Environ une trentaine d'établissements québécois, principalement près des centres urbains, offrent la possibilité de pratiquer du sport électronique avec de l'équipement de haute qualité. Par ex. : les cafés Internet
Programmes (nom, durée, fréquence, règles, intervenants)	Initiatives en ligne offertes par des studios de jeux vidéo produisant des titres compétitifs Ligues de garages et tournois amateurs axés sur le plaisir plutôt que la compétition sont disponibles sur Internet
Ressources humaines	Majoritairement des personnes bénévoles et non formées.
Sécurité et intégrité	Aucun contrôle ni surveillance Code d'éthique de la FQSE disponible Code de sécurité de la FQSE disponible Abus fréquent de boissons énergisantes Énormément de longues périodes de jeux sans pause

1.3 Compétition

Les pratiquants (âge, nombre, catégories, etc.),	Phénomène en pleine croissance comptant plusieurs milliers d'adeptes au Québec. Âgés majoritairement de 12 à 40.
Structure d'accueil ou d'encadrement (club, équipe, entreprise, ville, école),	Structure du secteur public : <ul style="list-style-type: none"> - Organisations e-sports (équipes) - Studios de jeux vidéo Structure du secteur étudiant : <ul style="list-style-type: none"> - Établissements étudiants au niveau du secondaire et du cégep. - Clubs universitaires de sports électroniques
Infrastructure (les installations et équipements)	Infrastructure publique spécifique à la compétition : <ul style="list-style-type: none"> - Une seule académie ayant un local spécialisé pour la compétition. Infrastructure étudiante spécifique à la compétition : <ul style="list-style-type: none"> - Locaux dédiés aux sports électroniques dans quelques établissements, plusieurs sont encore à l'étape de projet
Programmes (nom, durée, fréquence, règles, intervenants)	Programmes du secteur public : <ul style="list-style-type: none"> - Initiatives en ligne offertes par des studios de jeux vidéo produisant des titres compétitifs - Camps de jours et camps de perfectionnements faits par des organisations privées Programmes du secteur étudiant : <ul style="list-style-type: none"> - Programme Cyber Espoirs de la FQSE est offert tout au long de l'année et il a pour but de développer le sport électronique dans les milieux étudiants. (Inclus la Ligue Cyber Espoirs, les conférences et l'aide aux écoles) - Programme de promotion des saines habitudes de vie (en cours de conception)
Ressources humaines	Bien qu'il y ait encore beaucoup de bénévolat, de plus en plus de personnes demandent de se faire uniquement dédommager à une rémunération plus juste selon leurs travaux accomplis. Entraîneurs autoformés Officiels du secteur étudiant (Ligue Cyber Espoirs) formés par la FQSE, mais pas ceux du secteur public Personnel encadrant les équipes au niveau étudiant composé essentiellement de techniciens en loisirs
Sécurité et intégrité	Pratiquement aucun contrôle sur ce qui se passe dans le secteur public. Code d'éthique de la FQSE implanté dans le secteur étudiant Code de sécurité de la FQSE disponible Beaucoup plus d'encadrement et de prévention en collaboration avec les établissements étudiants

1.4 Excellence

Les pratiquants (âge, nombre, catégories, etc.),	Près d'une vingtaine de Québécois âgés entre 16 à 26 ans vivent de leurs performances dans le sport électronique. Ils représentent le Canada dans une multitude de disciplines et de compétitions à travers le monde.
Structure d'accueil ou d'encadrement (club, équipe, entreprise, ville, école),	Organisations sport électroniques professionnelles à l'extérieur de la province, parfois franchisée (équipes) Scènes compétitives professionnelles généralement gérées directement par les studios de jeux vidéo ou des ligues privées.
Infrastructure (les installations et équipements)	Uniquement un établissement au Québec a les ressources et l'infrastructure nécessaires à l'accueil et à l'encadrement complet d'un athlète de sport électronique.
Programmes (nom, durée, fréquence, règles, intervenants)	Aucun programme offert Activités de promotion de la FQSE pour faire connaître nos athlètes auprès de la population québécoise
Ressources humaines	Entraîneur professionnel généralement autoformé Personnel de soutien disponible (nutritionniste, psychologue sportive, agent de talent, etc.)
Sécurité et intégrité	Aucun contrôle ni surveillance

2. Problématiques

Manque de structure et de balises à tous les niveaux

Contrairement aux sports traditionnels, rappelons que les sports électroniques n'existent que depuis une dizaine d'années. Par conséquent, ce n'est que récemment qu'un mouvement s'est créé pour encadrer la pratique qui reste encore chaotique. Comme indiqué plus haut, le Québec est parmi les premiers au monde à se doter d'une structure aussi complète et qui commence par le jeune athlète et non directement par la scène professionnelle. Considérant le contexte chaotique du sport électronique, ici comme à l'internationale, la FQSE n'a pas de contrôle sur la majorité des activités du secteur public.

Manque de formations

Par manque de structure, les entraîneurs et les officiels de tous niveaux ont dû de s'autoformer. Concrètement, les entraîneurs au niveau de l'excellence sont souvent des joueurs professionnels à la retraite.

Manque de ressources aux parents et aux intervenants

L'initiation se fait généralement à la maison, dans un contexte amical. Malheureusement, il existe très peu de ressources disponibles concernant l'encadrement des jeunes voulant évoluer dans le milieu et ce autant en français qu'en anglais. De plus, le jeune est aussi souvent laissé à lui-même et risque de développer de mauvaises habitudes de vies.

Infinité de disciplines et durée de vie de celles-ci

En théorie, tout jeu vidéo ayant une scène compétitive et respectant certains critères peut être considéré comme une discipline du sport électronique. Ainsi, le nombre de disciplines est difficilement quantifiable, d'autant plus que chaque jeu vidéo a une durée de vie difficilement prédictible. De plus, chaque sport électronique a ses particularités.

Internet

Internet a permis la démocratisation des sports électroniques. Contrairement à de nombreux sports traditionnels demandant une infrastructure physique, comme un aréna ou un stade, les cyberathlètes n'ont besoin que d'une bonne connexion Internet. Ainsi, même les joueurs éloignés des centres urbains ont l'occasion de compétitionner et de se développer. Cependant, si d'une part Internet favorise les échanges, d'un autre côté il contribue à l'instabilité du milieu. En effet, n'importe qui peut créer une ligue, une équipe ou une organisation en ligne et opérer n'importe où dans le monde. Sur Internet, il est tout aussi facile de créer une équipe que de la dissoudre, ce qui n'encourage pas les joueurs à résoudre les problèmes d'équipe et nuit au développement des athlètes à long terme. De plus, l'anonymat d'Internet crée un faux sentiment de sécurité et certain-e-s sous-estiment la répercussion de leurs gestes et de leurs paroles peuvent avoir sur les autres. Ce qui crée un environnement propice à l'intimidation, aux harcèlements et aux commentaires haineux, s'il n'est pas bien encadré.

Propriété intellectuelle

Contrairement aux sports traditionnels, les jeux vidéo sont pratiquement tous des propriétés intellectuelles appartenant à un studio ou un éditeur. Ainsi, c'est généralement le studio qui gère le fonctionnement de la scène professionnelle, de la structure du jeu, des mises à jour, des serveurs et bien d'autres détails. Ce qui a pour résultat d'une forte présence de tierces parties, notamment les studios, particulièrement dans la sphère de l'excellence.

Préjugés envers les sports électroniques

Sujet controversé, il existe encore énormément de stéréotypes envers la pratique du sport électronique et des jeux vidéo en général. Les préjugés sont surtout chez la partie de la population n'ayant pas grandi avec Internet.

Abus et mauvaise hygiène de vie

Puisque les sports électroniques évaluent uniquement des aptitudes physiques requérant peu d'efforts physiques (coordination œil-main, réflexes & précision) et qu'il n'y a pas de réels facteurs limitatifs empêchant le joueur de pratiquer sa discipline durant une longue période, il n'est pas rare, surtout au niveau récréatif et compétitif de plus bas niveau, que le joueur pratique pendant plus de 10 heures consécutivement et qu'il combatte le sommeil avec des boissons énergisantes. Une mauvaise alimentation et un mode de vie sédentaire sont aussi observés. Ce sont tous des facteurs pouvant avoir de grave conséquence non seulement sur ses performances, mais aussi sur sa santé.

3. Détermination des objectifs et des actions

3.1 Reconnaissance de la Fédération québécoise de sports électroniques et des sports électroniques

Il y a plusieurs raisons militent en la faveur d'une reconnaissance de la FQSE et des sports électroniques en général. Tout d'abord, pour aider et encadrer le développement des athlètes québécois.e.s en instaurant des programmes encourageant des pratiques saines. Notamment, en prévenant la cyberdépendance. Ensuite, l'encadrement permettra de développer une vie associative démocratique, une culture du respect et un cadre sécuritaire. Finalement, avoir une reconnaissance des sports électroniques et de la fédération permettra de faire rayonner le Québec sur la scène mondiale. En effet, le Québec serait un des rares endroits où les sports électroniques seraient reconnus à sa juste valeur. En d'autres mots, d'être reconnue comme un sport à part entière.

Ainsi, il sera possible pour la FQSE et ses membres de profiter des avantages, des infrastructures, des programmes et des ressources déjà mis en place pour les autres sports.

Pour atteindre cet objectif, la FQSE s'est dotée d'un chargé de projet ayant le mandat d'appliquer tous les critères du programme de reconnaissance des fédérations sportives québécoises (PRFSQ)².

3.2 Formations

Pour un développement optimal, sain et sécuritaire, il est primordial que les personnes encadrants les athlètes soient formés convenablement. Particulièrement ceux travaillant avec des mineurs.

Référez-vous à l'annexe 1 pour connaître les détails des objectifs et des actions du plan de développement des entraîneurs.

Présentement, la formation des officiels est donnée uniquement aux arbitres des tournois et des ligues gérés par la Fédération québécoise de sports électroniques telle que la Ligue Cyber Espoirs (LCE). Une version grand public sera disponible via une plateforme de formations en ligne d'ici l'été 2019. Après plusieurs saisons de la LCE et des commentaires des ligues publiques, la FQSE évaluera les besoins et ajustera la formation offerte.

3.3 Développement du milieu étudiant

Le développement du milieu étudiant comporte de nombreux bénéfices aux sports électroniques québécois.

²PRFSQ : <http://www.education.gouv.qc.ca/organismes-de-loisir-et-de-sport/programmes-de-reconnaissance/federations-sportives-quebecoises/>

Tout d’abord, il règle le problème d’instabilité inhérente à Internet. En effet, les joueurs ne peuvent pas dissoudre leurs équipes et en reformer une autre puisqu’ils sont tous à la même école. Ils doivent collaborer ensemble et trouver des solutions à leurs problèmes., De plus, nous gardons l’avantage d’Internet et permet aux différents établissements scolaires de jouer l’un contre autre. Ainsi, les joueurs n’ont pas besoin de se déplacer à travers la province. Pour le moment, un système similaire n’est pas envisageable pour le secteur public, car il n’y a pas assez d’établissements ayant des équipes de sport électronique.

Ensuite, le secteur étudiant à l’avantage d’avoir une structure et des critères d’encadrement des jeunes qui sont déjà en place. Permettant ainsi de à la FQSE de s’assurer que les joueuses et les joueurs reçoivent les informations et le support nécessaires. Notamment en ce qui concerne le développement des athlètes et le respect des saines habitudes de vie.

Pour 2019, les efforts seront mis dans un premier temps sur la seconde saison et la troisième saison de la Ligue Cyber Espoirs (LCE). L’objectif étant que le réseau compétitif repose sur des fondations solides et pour en assurer sa pérennité. Dans cet optique, la FQSE s’est déjà dotée d’une directrice et de plusieurs directeurs adjoints. Ensuite, la FQSE et ses partenaires développent des outils visant à faciliter le travail des établissements scolaires pour l’implémentation du sport électronique selon le niveau d’implication qu’ils désirent avoir :

- Niveau 1 – Activités à l’interne
- Niveau 2 – Équipes de compétition
- Niveau 3 – Programmes et concentration

Durant l’été 2019, le chargé de projet réera la réglementation consignant les prérequis pour la reconnaissance d’une concentration en sports électroniques. En se basant sur les critères de reconnaissance d’un programme Sport-étude du gouvernement provincial.

Un programme de bourses-études destiné aux jeunes espoirs et à la relève est planifié pour novembre 2020. Les critères seront présentés au début de l’année scolaire de 2020-2021.

3.4 Encadrement du milieu public

Le milieu public n’étant pas encadré, les organisateurs d’événements compétitifs ne sont pas obligés de respecter des normes minimales contribuant à l’épanouissement de la discipline. Puis, le niveau de l’excellence est généralement géré par les compagnies propriétaires du jeu. Par conséquent, certains peuvent prioriser la rentabilité au détriment de la qualité du sport.

Depuis janvier 2018, la FQSE est en discussion avec l’Alliance numérique concernant l’aide à l’encadrement du niveau d’excellence. Le but étant d’appuyer les studios québécois à développer de meilleures pratiques sportives. Toutefois, la FQSE n’a aucun pouvoir sur les ligues professionnelles d’ici ou d’ailleurs qui sont accessibles aux québécois.e.s.

Au niveau compétitif, un système de pointage et d’accréditation des événements est à l’étude, ce qui pourrait mener à une compétition provinciale. Un tel système favoriserait la création d’événements en dehors des grands centres, une participation plus grande aux événements déjà existants et diminuerait l’importance accordée aux bourses. Plus concrètement, la compétition ne serait plus basée sur le prestige lié aux bourses, mais sur le nombre de points accumulés. Ainsi,

le ou la meilleur.e athlète serait la personne ayant le plus de points et ce qui sous-entend aussi qu'elle aura participé à plusieurs compétitions.

Pour attirer les organisateurs d'événements compétitifs, un système d'accréditation simplifié sera mis en place pour le mois mai de 2019. L'accent sera mis sur le respect du code d'éthique, de sécurité et des politiques de la FQSE. Concernant un système de pointage, le projet est encore à l'étude, car la fédération et ses membres doivent trouver la formule répondant le mieux aux besoins de la scène compétitive. De plus, la reconnaissance de la FQSE comme une régie sportive sera un facteur important pour l'encadrement des sports électronique. En somme, le projet est encore à l'étude et nous visons son implantation pour l'année 2020.

Concernant le niveau récréatif et d'initiation, des règles de conduite sont souvent implantées directement dans les jeux vidéo. En 2019, le travail de la FQSE résidera donc principalement à promouvoir les saines habitudes de vie et à faire de la prévention concernant l'intimidation en ligne, la cyberdépendance et d'autres problèmes liés à la pratique des sports électroniques. De plus, la fédération compte publier des guides et des ressources destinés aux parents voulant mieux encadrer leurs enfants. Pour mener à bien cet objectif, la FQSE compte sur l'appui de ses membres et de ses partenaires. Pour les années 2020 à 2023, il s'agira d'améliorer les divers programmes de prévention et de promotion selon les résultats et les commentaires recueillis.

3.5 Promotion des athlètes québécois et rayonnement du Québec à l'international

Culturellement, le Québec encourage ses athlètes qui ont un succès à l'international. Ces personnalités créent de l'engouement autour de leur sport. Pour preuve, il suffit de penser à des athlètes comme Alexandre Despatie (plongeon), Gorges St-Pierre (MMA) et Eugenie Bouchard (tennis). Or dans les sports électroniques, nous avons déjà plusieurs Québécois.e.s parcourant le monde et gagnant les plus grands honneurs de leurs disciplines respectives. Malheureusement, parce que leurs pratiques ne sont pas reconnues, ces athlètes n'ont pas la renommée qu'ils et elles méritent.

Ayant les objectifs de promouvoir les athlètes d'ici et de réduire les stéréotypes liés aux sports électroniques, la FQSE désire développer des partenariats avec des médias. Pour assurer une bonne couverture média des réussites et des avancer des différents acteurs du milieu, la fédération cherchera des partenaires autant dans les médias traditionnels que spécialisés.

Depuis 2018, la FQSE expérimente un système d'ambassadeurs et d'ambassadrices. Il sera officiellement mis en place durant l'été 2019. Ce système permettra à des membres de représenter officiellement la FQSE lors d'événements ayant pour but de promouvoir le sport électronique.

La FQSE connaît une certaine notoriété au niveau internationale et reçoit régulièrement des invitations pour participer à des colloques internationaux sur le sport électronique. Malheureusement, le manque de ressources oblige la fédération à décliner les invitations, manquant ainsi les opportunités de faire valoir le savoir-faire du Québec au reste du monde. Dès 2020, la FQSE souhaite avoir les moyens financiers lui permettant de participer aux événements internationaux auxquels elle sera invitée.

Le dossier de l'exclusion du Québec, malgré qui soit pratiquement réglé, ne cesse de refaire surface. Durant tout le plan de développement, la FQSE continuera de défendre les Québécois.e.s injustement exclu.e.s des tournois internationaux.

Annexe 1 – Plan de développement des entraîneurs

Voici le plan de développement des entraîneur.e.s de la Fédération québécoise de sports électroniques (FQSE).

Valeurs

La FQSE reconnaît l'importance des entraîneur.e.s dans le développement des jeunes cyber athlètes et du futur du sport. Compte tenu de cette reconnaissance, voici les principales valeurs guidant ce plan de développement des entraîneurs :

Accessibilité - Pour permettre au plus grand nombre de suivre les formations d'entraîneur.e.s. La FQSE désire offrir ses formations en ligne à un minime coût. Les cours en ligne offrent une flexibilité au niveau de l'horaire et requièrent peu de moyens financiers. Ainsi, il est plus facile pour toute personne de suivre la formation, peu importe son lieu de résidence, sa situation familiale, professionnelle ou financière.

Uniformité nationale - En utilisant certains modules du *Programme national de certification des entraîneurs* (PNCE) de l'*Association canadienne des entraîneurs* (ACE), la FQSE permet ainsi aux entraîneur.e.s de sports traditionnels de faire plus facilement et naturellement la transition vers les sports électroniques. De plus, ceci favorise le transfert des connaissances d'un sport à l'autre.

Flexibilité et polyvalence - Le domaine du sport électronique est toujours en pleine effervescence et il a un développement plus rapide que celui du sport traditionnel. Les entraîneur.e.s se doivent d'acquérir des qualités et des habiletés qu'elles et ils seront capable d'appliquer non pas à une seule discipline, mais bien plusieurs.

Phases de développement

En accordance avec le plan de développement de la pratique sportive de la FQSE, les formations d'entraîneur.e.s sont divisées selon les quatre sphères de la pratique sportive, soit : Initiation, Récréation, Compétition et Excellence. Il y a aussi des prérequis pour les entraîneur.e.s compétitifs et pour les instructeurs en milieu étudiant. La durée de chaque phase est évaluée à environ douze mois.

Phase 1

Considérant que la FQSE est une pionnière dans le domaine, elle n'a aucun modèle sur lequel elle aurait pu bâtir ses assises. Dans un tel contexte la première phase du plan de développement consistera à établir les bases solides du processus de formations des entraîneur.e.s. Ainsi, assurer la pérennité et la qualité de la pratique du sport électronique. Cette phase servira aussi à développer la relation entre la FQSE et l'ACE. De plus, elle permettra d'adapter la plateforme de formations en ligne selon les commentaires et les besoins. Lors de cette phase, la FQSE offrira uniquement la formation pour les entraîneur.e.s de niveau Initiation.

Phase 2

La phase 2 commencera lorsque les formations pour les entraîneur.e.s de niveaux Récréation et Compétition seront disponibles à tou.te.s. Une évaluation de performance et d'efficacité du système mis en place sera faite huit mois après le début de cette phase et les ajustements seront faits en conséquence.

Phase 3 (État final)

La phase 3 débutera lorsque toutes les formations seront disponibles au grand public.

Aperçu des trois phases.

Il est important de noter que les formations requises sont sujettes à changement.

	Phase 1	Phase 2	Phase 3 (État final)
Initiation	FQSE Formation d'entraîneur niveau 1 PNCE Initiation à l'entraînement sportif	FQSE Formation d'entraîneur niveau 1 PNCE Initiation à l'entraînement sportif	FQSE Formation d'entraîneur niveau 1 PNCE Initiation à l'entraînement sportif
Récréation		FQSE Formation d'entraîneur niveau 2 PNCE Partie A PNCE Partie B	FQSE Formation d'entraîneur niveau 2 PNCE Partie A PNCE Partie B
Compétition		FQSE Formation d'entraîneur niveau 3 PNCE Gestion d'un programme sportif PNCE Psychologie de la performance PNCE Planification avancée d'une séance d'entraînement	FQSE Formation d'entraîneur niveau 3 PNCE Gestion d'un programme sportif PNCE Psychologie de la performance PNCE Planification avancée d'une séance d'entraînement
Excellence			FQSE Formation d'entraîneur niveau 4 PNCE Mentorat PNCE Planification de la performance

Secteur Étudiant		[Modules de compétition] PNCE Entraîneur en milieu étudiant PNCE Gestion des conflits	[Modules de compétition] PNCE Entraîneur en milieu étudiant PNCE Gestion des conflits
Instructeur	FQSE Instructeur - Initiation	FQSE Instructeur - Initiation FQSE Instructeur - Récréation FQSE Instructeur - Compétition	FQSE Instructeur - Initiation FQSE Instructeur - Récréation FQSE Instructeur - Compétition FQSE Instructeur - Excellence

Pour plus d'informations sur les différents modules du PNCE, veuillez consulter ce site : <https://www.coach.ca/formation-multisport-s15501>